

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses dimana seseorang memperoleh perubahan perilaku baru secara menyeluruh melalui pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2015 h. 2). Konsep ini mengandung dua hal, pertama usaha untuk menguasai, kedua sesuatu yang baru diperoleh dari aktivitas belajar. Aktivitas belajar biasanya dilakukan oleh dua orang subyek yaitu antara pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar di mana interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar terjadi, sehingga terjadi proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran menunjukkan adanya interaksi dan proses, karena itu ditetapkan standar proses pendidikan dasar dan menengah oleh pemerintah melalui Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 (Prihatini 2020, h. 115). Pembelajaran adalah proses di mana siswa dan pendidik berinteraksi dengan menggunakan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung (Wahyuningsih, 2020 h. 1). Pembelajaran yang efektif membawa pengaruh pada pemberdayaan siswa secara aktif. Proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan peserta didik. Begitu juga dalam kegiatan pembelajaran Matematika diperlukan

suatu model agar pelaksanaan dan hasilnya efektif dan efisien. Model ini disebut sebagai model pembelajaran. Menurut Fathurrohman (2015, h.29), pada hakikatnya, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran bisa membentuk atau menciptakan tercapainya tujuan pembelajaran atau membentuk perubahan perilaku pada peserta didik. Perubahan-perubahan perilaku tersebut sang Bloom serta mitra-mitra yg dikelompokkan dalam 3 ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Mahmudi, dkk (2022 h. 3508) buat ranah kognitif, misalnya peserta didik dapat menulis rumus bentuk pecahan, peserta didik dapat menghitung pecahan senilai dan lain-lain. pada ranah afektif, misalnya peserta didik menjadi kritis, menjadi tanggung jawab, dan teliti. buat ranah psikomotorik, contohnya peserta didik bisa mengungkapkan nilai pecahan di butir semangka yg dipotong sebagai beberapa bagian.

Ada banyak model pembelajaran yang bisa digunakan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai efektif dan efisien. Untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan efisien, guru kelas harus mengurangi metode ceramah dan mulai mengembangkan metode lain dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Qudsyi, dkk (2011, h. 36) guru harus menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa yang dapat menarik minat siswa, sehingga dapat termotivasi untuk belajar dengan menggunakan model pembelajaran Problem Solving dan Problem Posing.

Ada banyak jenis model pembelajaran dalam pembelajaran matematika yaitu, Model *Problem Based Learning*, Inkuiri Terbimbing, Kontekstual, *Realistic Mathematics Education*, *Open Ended*, *Problem Posing*, Eksploratif, *Somatic-*

Ausitory-Visualization-Intellectually (SAVI), *Generatif*, *Means Ends Analysis* (MEA), *Project Based-Learning*, *Investigasi Matematika*, *Student Team Achievement Division* (STAD), *Missouri Mathematics Project* (MMP), *Kooperatif*, *Situation-Based Learning* (SBL), *Teams-Games Tournament* (TGT), *Creative Problem Solving* (CPS), *Think Talk Write* (TTW), *Think Pair Share* (TPS), *Role Playing*, *Induktif*, *Double-Loop Problem Solving* (DPLS) dan sebagainya (Isrok'atun & Rosmana, 2018 h. 42). Matematika dianggap sebagai salah satu komponen kunci yang harus dipelajari pada setiap tingkatan pendidikan di Indonesia. Pentingnya belajar Matematika tidak terlepas dari perannya dalam berbagai kehidupan, misalnya berbagai informasi dan gagasan yang banyak dikomunikasikan atau disampaikan dengan bahasa Matematika, serta banyaknya masalah yang dapat disajikan kedalam Matematika. Fokus penting dalam pembelajaran Matematika disekolah adalah pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting, bukan saja bagi mereka yang kemudian hari akan mendalami Matematika, melainkan juga bagi mereka yang akan menerapkannya dalam bidang studi lain maupun kehidupan sehari-hari (Wawat, 2022 h. 60). Oleh karenanya, pengajaran Matematika harus digunakan untuk memperkaya, memperdalam, dan memperluas kemampuan siswa dalam pemecahan masalah Matematika. Maka, Model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* adalah model yang tepat digunakan dalam pembelajaran Matematika karena kedua model ini sangat membantu peserta didik dalam pemecahan masalah Matematika.

Kaitan *Problem Posing* dengan peningkatan kemampuan Matematika siswa adalah pembentukan soal merupakan sarana untuk merangsang kemampuan

tersebut. Jadi, relevansi *Problem Posing* dengan pembelajaran Matematika adalah melatih peserta didik untuk memperkuat dan memperkaya konsep konsep dasar Matematika dengan membuat pertanyaan dari pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya, agar peserta didik dapat memfokuskan pertanyaan berdasarkan pernyataan yang ada. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Matematika siswa yaitu model pembelajaran *Problem Solving*. Model *Problem Solving* yaitu model pembelajaran yang orientasinya adalah melatih siswa dalam memecahkan masalah. Model ini dapat diterapkan pada pembelajaran Matematika, mengingat dalam Matematika siswa sering dihadapkan pada permasalahan-permasalahan yang dikembangkan dari konsep Matematika (Juniarti & Renda, 2018).

Pentingnya pemecahan masalah dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi sikap dan cara dalam memecahkan masalah Matematika. Jika siswa telah memiliki kemampuan pemecahan masalah di dalam pembelajaran Matematika, maka akan memungkinkan siswa mampu mendapatkan hasil yang memuaskan.

Pemecahan masalah menjadi aspek utama dalam kurikulum Matematika karena siswa perlu mengaplikasikan berbagai konsep dan keterampilan Matematika serta mengambil keputusan penting untuk meningkatkan pemahaman mereka (Asfar & Nur, 2018 h. 6). Jika masalah yang diperkenalkan tidak memiliki pertanyaan yang jelas, maka siswa harus belajar merumuskan masalah. Hal tersebut merupakan ajang untuk melatih kreativitas dalam upaya menyelesaikan masalah. Jadi, aktivitas merumuskan masalah merupakan suatu proses berpikir kreatif (Sani, 2021 h. 48).

Kenyataannya, pembelajaran Matematika di sekolah selama ini kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah. Guru tidak membiasakan siswa untuk melatih melakukan pemecahan masalah ketika pembelajaran sehingga rata-rata presentase kemampuan pemecahan masalah termasuk ke dalam kategori rendah (Asfar & Nur, 2018 h. 7). Dalam hal ini peran guru sangat diperlukan guna membimbing siswa dalam membuat soal, supaya soal yang dibuat oleh siswa tidak keluar dari materi/pokok bahasan yang sedang dipelajari. Dengan demikian peran guru-guru hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam membuat soal dan jawaban dari soal yang telah dibuat. Siswa yang telah terbiasa untuk merumuskan soal Matematika, baik secara langsung ataupun tidak langsung, akan mengalami kemajuan dalam menyelesaikan masalah-masalah Matematika.

Model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* adalah dua di antara banyak model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa dan juga kreativitas mereka dalam proses pembelajarannya. Kedua model pembelajaran ini sama-sama menitikberatkan pada pemecahan masalah, siswa diajak untuk aktif sehingga informasi tidak hanya dari guru, tetapi siswa juga dituntut untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan baru mereka dengan informasi atau pengetahuan mereka sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 03 Oktober 2023, di kelas IV SDN 153041 Sigodung, penulis menemukan beberapa masalah yang merujuk pada nilai UTS (Ulangan Tengah Semester) siswa kelas IV A dan IV B, menunjukkan bahwa nilai UTS khususnya pada mata pelajaran Matematika sebagian siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP (Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan KKTP 70.00. Dari perbedaan kedua kelas yang ada yaitu kelas IV A dan kelas IV B bahwa kelas IV A memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibanding kelas IV B dalam mata pelajaran Matematika yaitu sebesar 67,25 dengan 65,5 meskipun begitu masih ada sebagian siswa yang tidak memiliki nilai diatas KKTP 70.00. Dari kedua kelas tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran Matematika tidak tuntas KKTP atau tergolong rendah. Dimana dikelas IV A Siswa yang tuntas KKTP ada sebanyak 7 siswa dan siswa yang tidak tuntas KKM sebanyak 13 siswa dengan nilai rata-rata dikelas IV A yaitu sebesar 67,25 Sedangkan dikelas IV B siswa yang tuntas KKTP sebanyak 6 siswa dan siswa yang tidak tuntas KKTP sebanyak 13 siswa dengan rata-rata nilai kelas sebesar 65,45. Dari data hasil observasi di kelas IV A pada guru yang bernama Bapak Rivaldo Padang, S.Pd, dapat ditemukan data bahwa KKTP yang diterapkan di SDN 153041 Sigodung sesuai dengan keputusan pihak sekolah. Data hasil observasi didapatkan bahwa KKM di SDN 153041 Sigodung T.A 2023/2024 pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. 1 KKTP Mata Pelajaran Matematika SDN 153041 Sigodung

| Mata Pelajaran | KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) |
|-----------------------|---|
| Matematika | 70.00 |

Berdasarkan hasil pengamatan dan beberapa data di atas terhadap SDN 153041 Sigodung T.A 2023/2024 model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah dan metode yang digunakan kurang bervariasi. Dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang masih tergolong rendah.

Beberapa permasalahan itu membuat peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik khususnya pembelajaran Matematika pada materi pecahan. Menurut Nur dalam bukunya *Prolem Posing* merupakan keterampilan yang menjadi tujuan penting dalam proses belajar Matematika, dari keterampilan ini akan penting dalam pengembangan keterampilan *Problem Solving* yang hasilnya berkontribusi terhadap tujuan pembelajaran Matematika (Asfar & Nur, 2018 h. 37). Atas permasalahan diatas peneliti tertarik mengangkat suatu penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Materi Pecahan Di SDN 153041 Sigodung T.A 2023/2024.”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 153041 Sigodung masih tergolong rendah pada mata pelajaran Matematika materi pecahan.
2. Pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah dan tidak melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran.
3. Peserta didik mudah bosan dalam mengikuti pelajaran Matematika materi pecahan.
4. Model yang digunakan dalam pembelajaran tidak bervariasi dalam mengajar pelajaran Matematika materi pecahan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan, agar peneliti lebih terarah yaitu pada Pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV materi Pecahan Senilai dan Tak Senilai SDN 153041 Sigodung T.A 2023/2024.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan di kelas IV SDN 153041 Sigodung T.A 2023/2024?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Posing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan di kelas IV SDN 153041 Sigodung T.A 2023/2024 ?
3. Bagaimana Perbedaan pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan di kelas IV SDN 153041 Sigodung T.A 2023/2024 ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan di kelas IV SDN 153041 Sigodung T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Posing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan di kelas IV SDN 153041 Sigodung T.A 2023/2024.
3. Untuk mengetahui bagaimana Perbedaan pengaruh model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan di kelas IV SDN 153041 Sigodung T.A 2023/2024.

1.6. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Sebagai acuan untuk mengadakan penelitian-penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain, khususnya dalam penggunaan model pembelajaran di Sekolah Dasar pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, diharapkan mempermudah siswa dalam mata pelajaran Matematika dan memacu siswa untuk lebih aktif di kelas serta dapat membentuk sikap kerjasama yang baik dengan teman sekelompok juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

- b. Bagi Guru, dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang ada di SDN 153041 Sigodung.
- c. Bagi Sekolah, dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti, Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui gambaran kuantitatif seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing* di kelas IV SDN 153041 Sigodung.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi gambaran yang jelas tentang pembelajaran Matematika dengan penerapan model Pembelajaran *Problem Solving* dan *Problem Posing*, serta mengimplementasikan kemampuan yang telah didapat selama menjalani perkuliahan dan mempelajari pemecahan masalah pada pembelajaran Matematika.