

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang didapat oleh peserta didik mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah pertama, dan sampai menengah atas. Matematika sebagai satu ilmu pengetahuan yang mengutamakan pada upaya melatih ketrampilan yang meliputi: keterampilan berpikir kritis, rasional, dan terstruktur. Pendapat senada juga disampaikan Japa (2014) yaitu, peserta didik dibelajarkan matematika dengan tujuan untuk memperoleh beberapa kemampuan, seperti: kemampuan berpikir kritis dan kreatif, logis, sistematis, analisis, dan kemampuan bekerjasama. Kemampuan yang diperoleh tersebut sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, sebagai contoh adalah dalam kegiatan transaksi, pemecahan masalah, dan menjalin hubungan sosial. Melihat kenyataan tersebut menjadikan matematika sebagai satu ilmu yang sangat penting untuk dibelajarkan kepada peserta didik.

Matematika saat ini memang sudah dibelajarkan pada setiap tingkat pendidikan termasuk pada tingkat pendidikan sekolah dasar. Melihat begitu pentingnya manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari, pemerintah telah memberikan perhatian khusus pada mata pelajaran ini. Hal ini ditunjukkan dengan

matematika sebagai bidang ilmu yang dibelajarkan terpisah di sekolah dasar pada kelas tinggi, yaitu kelas IV, V, dan VI. Berbeda dengan bidang ilmu yang lain seperti: Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, dan SBdP yang dibelajarkan secara terintegrasi menjadi sebuah tema yang merupakan salah satu ciri penerapan Kurikulum 2013.

Kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik melalui pembelajaran matematika sesungguhnya adalah kemampuan untuk memecahkan masalah. Melalui kemampuan ini seseorang akan dapat menganalisis penyebab permasalahan dan menemukan solusinya dengan tepat. Oleh karena itu, seharusnya dalam setiap materi pada pembelajaran matematika diarahkan menjadi sebuah permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Pandangan ini sesuai dengan yang disampaikan NCTM (2000), bahwa pemecahan masalah menjadi suatu hal yang tidak terpisahkan dengan matematika. Hal senada juga disampaikan oleh Hartono (2014) yaitu, pemecahan masalah merupakan bagian penting dari pembelajaran matematika karena peserta didik akan terlatih dalam mengaitkan pemahaman yang dimiliki dengan kecakapan diri sehingga dapat menyelesaikan soal non rutin. Soal-soal non rutin yang dimaksud adalah soal matematika dalam bentuk soal cerita yang didalamnya terdapat permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Proses pemecahan masalah akan membuat peserta didik terlatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis.

Kemampuan tersebut akan terwujud, apabila proses pembelajaran matematika diarahkan pada pembelajaran yang bermakna. Japa (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran yang bermakna merupakan pembelajaran yang

menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Sementara itu, Menristekdikti (2018) menerangkan, hal yang perlu dipersiapkan menghadapi era revolusi industri 4.0, meliputi: 1) menghasilkan lulusan yang dapat bersaing secara kompetitif melalui pembelajaran bermakna dan inovatif, 2) mempersiapkan SDM yang tanggap dan selalu siap menghadapi perkembangan zaman. Pembelajaran inovatif dapat dilakukan dengan memberikan variasi-variasi pada proses pembelajaran. Variasi yang dimaksud, seperti: 1) memilih strategi atau model pembelajaran berdasarkan karakteristik bahan ajar, 2) menggunakan media pembelajaran yang tepat, dan 3) menumbuhkan kondisi yang menggairahkan sehingga meningkatkan semangat dan fokus peserta didik (Saragih, 2006). Dampak dari hal tersebut, yaitu meningkatnya hasil belajar peserta didik, dalam hal ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematika.

Tetapi, faktanya di lapangan masih belum sesuai dengan harapan karena sebagian besar keterampilan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan masih tergolong rendah. Hasil survei PISA tahun 2018, menjelaskan khususnya untuk kategori matematika, Indonesia berada pada peringkat 73 dari 80 negara yang mengikuti program ini dengan skor rata-rata 379. Skor rata-rata Indonesia masih sangat jauh bila dibandingkan dengan Cina yang berada pada peringkat pertama dengan rata-rata skor 591 (Permana, 2019). Berdasarkan studi dokumen yang dilakukan di SD Gugus XIII Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2019/2020, juga menunjukkan bahwa rata-rata hasil ulangan tengah semester siswa belum mencapai KKM. Berikut ini rata-rata hasil ulangan tengah semester siswa yang disajikan pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1**  
**Rata-rata Nilai UTS Matematika Kelas IV pada Semester I di Gugus XIII**  
**Kecamatan Buleleng**

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Rata-rata UTS Matematika	KKM	Siswa yang sudah mencapai KMM	Siswa yang belum mencapai KMM
					Persentase %	Persentase %
1	SD N 1 Baktiseraga	28	63,33	69	32,14	67,89
		34	63,04	69	20,59	79,71
2	SD N 1 Banjar Tegal	28	63,57	70	39,29	60,71
3	SD N 2 Banjar Tegal	25	63,70	70	52	48
4	SD N 3 Banjar Tegal	8	68,13	69	50	50
5	SD Mutiara Singaraja	29	65,34	70	31,04	68,96
		27	65,93	70	44	56

(Sumber: Administrasi SD di Gugus XIII Kecamatan Buleleng 2019)

Melalui kegiatan observasi yang dilakukan pada 21-25 Oktober 2019 ditemukan beberapa faktor penyebab rendahnya kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, yaitu: 1) aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru, peserta didik cenderung menjadi objek dalam pembelajaran, 2) pengimplementasian model pembelajaran yang kurang optimal, sehingga pemahaman dan minat peserta didik untuk belajar menjadi rendah, 3) soal-soal yang diberikan belum memfasilitasi peserta didik melatih kemampuan untuk memecahkan permasalahan, 4) peserta didik cenderung menghafal dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Temuan tersebut juga dikuatkan dengan hasil wawancara yang dilakukan pada guru dan peserta didik. Guru menyampaikan bahwa, 1) materi pembelajaran yang diberikan sangat berpatokan pada buku ajar dan belum dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik, hal ini karena

keterbatasan waktu dalam mempersiapkan pembelajaran 2) ketika peserta didik diberikan soal yang hampir sama dengan contoh yang diajarkan mereka bisa mengerjakan soal tersebut, tetapi ketika diberikan soal dengan sedikit pengembangan dari materi yang sudah diajarkan, peserta didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya. Jika dilihat dari sudut pandang peserta didik, pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan menegangkan. Sulit yang dimaksudkan adalah karena mereka harus menghafal rumus-rumus dan menegangkan ketika diinstruksikan menyelesaikan persoalan di depan kelas.

Melihat permasalahan tersebut, maka dirasa perlu untuk menumbuhkan situasi pembelajaran yang menggairahkan dan bermakna bagi peserta didik. Seperti yang sudah dipaparkan di atas, bahwa pembelajaran dengan suasana menggairahkan dan bermakna memiliki dampak yang baik bagi perkembangan keterampilan peserta didik khususnya dalam menyelesaikan persoalan/kasus matematika. Hal ini sejalan dengan pandangan dari Darmansyah (2010) yaitu, penelitian menunjukkan selama dekade terakhir menyebutkan bahwa pembelajaran akan berjalan efektif apabila peserta didik dalam keadaan gembira. Selain itu, juga diperlukan proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui pengimplementasian model berdasarkan karakteristik materi pelajaran.

Model pembelajaran adalah teori pembelajaran yang mengandung langkah-langkah pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh guru secara sistematis dari awal sampai akhir pembelajaran. Hal yang senada juga disampaikan oleh Marhaeni (2013) bahwa model pembelajaran merupakan skema pembelajaran yang diterapkan oleh guru secara terstruktur. Selain itu, Kurniasih dan Sani (2016) menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah tahapan-tahapan

yang dilakukan secara terurut untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model yang sesuai digunakan untuk mengoptimalkan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan matematika, salah satunya adalah model *Problem Based Learning*. Fairiji (2019) menjelaskan bahwa, peningkatan kualitas aktivitas belajar mengajar bisa dilaksanakan melalui pengimplementasian model pembelajaran yang menitik beratkan pada masalah.

Model *Problem Based Learning* ialah sebuah skema pembelajaran yang dimulai dengan pemberian permasalahan kepada peserta didik, selanjutnya peserta didik ditugaskan untuk menemukan solusi permasalahan tersebut. Dengan kata lain model PBL adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan suatu permasalahan. Melalui penerapan model ini, pembelajaran akan bertumpu pada aktivitas peserta didik, sedangkan peran guru hanya membimbing dan mengarahkan pembelajaran. Gading dkk (2018) menjelaskan bahwa, pada penerapan model pembelajaran berbasis masalah guru memiliki peran untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar dengan menyodorkan berbagai masalah autentik dan memfasilitasi penyelidikan terhadap masalah tersebut.

Tujuan pembelajaran akan mudah tercapai apabila peserta didik merasa bersemangat dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Sikap positif ini sangat diperlukan dalam proses pembelajaran matematika. Sikap ini dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang menyenangkan dan menantang. Ruseffendi (dalam Saragih, 2006) menyatakan, sikap positif terhadap matematika memberikan efek yang baik dalam mengoptimalkan keterampilan matematika individu. Aktivitas yang bisa dilakukan agar tercipta kondisi yang menggairahkan, salah satunya adalah dengan memberikan *icebreaker* dalam pembelajaran. Menurut Sunarto

(2017) *icebreaker* adalah sebuah upaya yang dilakukan untuk menyegarkan kembali pikiran maupun fisik individu.

Berpatokan pada pemaparan di atas, maka dirasa perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Icebreaker* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020”.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih bertumpu pada guru.
2. Pengimplementasian model pembelajaran yang belum optimal.
3. Materi pembelajaran yang diberikan belum dikaitkan dengan kehidupan nyata.
4. Masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dalam memecahkan masalah matematika.
5. Peserta didik cenderung menghafal materi yang dipelajari.
6. Belum diketahui apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Icebreaker* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini terbatas pada pengkajian kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran

matematika. Penelitian ini difokuskan pada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Icebreaker* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

#### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *icebreaker* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *icebreaker* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD di Gugus XIII Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2019/2020.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi oleh tenaga pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika.



### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Siswa

Penelitian yang dilaksanakan bisa menoptimalkan kecakapan siswa dalam memecahkan persoalan matematika, sehingga siswa mampu menghadapi masalah matematika di jenjang yang lebih tinggi dalam kehidupan masyarakat.

#### 2. Bagi Guru

Dijadikan bahan acuan mengimplementasikan model pembelajaran inovatif, yaitu melalui model PBL berbantuan *icebreaker*, dan menambah pengalaman guru terhadap inovasi-inovasi model pembelajaran.

#### 3. Bagi Sekolah

Dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran yang inovatif dalam upaya mengoptimalkan kecakapan guru mengajar dan kemampuan penyelesaian persoalan/kasus matematika siswa.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Dijadikan pertimbangan dan masukan bagi peneliti selanjutnya yang memerlukan tambahan dasar teori, baik untuk mengembangkan pembelajaran maupun penyelesaian tugas akhir.

