

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat menuntaskan capaian-capaian pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Guru sangat berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, terutama dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru harus selalu berupaya untuk dapat mengevaluasi kelemahan-kelemahan yang terjadi pada setiap pembelajaran yang dilakukan, sehingga dapat diperoleh suatu sistem pembelajaran sebagai solusi dari kelemahan-kelemahan tersebut.

Pembelajaran matematika memiliki peran yang strategis karena matematika merupakan ilmu yang selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan, yaitu dari SD sampai perguruan tinggi. Hal tersebut telah ditegaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tepatnya pada bab X pasal 37 ayat (1) bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat mata pelajaran salah satunya adalah matematika. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus diaplikasikan secara menarik sehingga matematika dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan disukai oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan oleh Maswar (2019:1), bahwa untuk memotivasi siswa menyukai matematika dapat diterapkan strategi pembelajaran matematika menyenangkan siswa (MMS) berbasis metode

permainan *mathemagic*, teka-teki matematis, dan cerita-cerita matematika yang menarik, menantang dan menghibur. Hal ini menjadikan pembelajaran di kelas matematika menjadi nyaman dan tidak kaku. Maka dengan melalui metode-metode tersebut dapat merangsang siswa untuk tertarik dalam belajar matematika dan merangsang otak mereka untuk berpikir kreatif. Belajar menjadi terhibur dan persepsi siswa terhadap matematika yang selama ini negatif karena dipandang rumit dan membosankan akan menjadi persepsi yang positif bahwa matematika itu asyik, mudah, menghibur dan menyenangkan.

Adapun berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan oleh Tohir (2016:1), bahwa untuk menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, maka guru dapat menerapkan beberapa hal pada kegiatan bertanya, yaitu mengenalkan suatu fenomena menarik yang belum pernah dikenali oleh siswa sebelumnya, guru memberikan contoh pertanyaan menarik, guru membentuk kelompok belajar dalam kegiatan pengamatan dan bertanya, guru meminta siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat beberapa pertanyaan, guru mendampingi masing-masing siswa untuk membuat pertanyaan.

Berdasarkan data nilai ulangan harian matematika di kelas III SDN Petok tahun ajaran 2023/2024 diperoleh data-data berupa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan dan rata-rata nilai ulangan harian matematika materi bangun datar. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan adalah 75 dan rata-rata nilai ulangan harian matematika materi bangun datar diperoleh sebagai berikut. dari sejumlah 19 siswa, sebanyak 12 siswa dengan nilai  $\leq 75$  (63%) dan sebanyak 7 siswa dengan nilai  $\geq 75$

(37%). Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu Iswandari selaku wali kelas III SDN Petok, bahwasannya nilai rata-rata nilai ulangan harian matematika materi bangun datar diperoleh sebagai berikut. dari sejumlah 19 siswa, sebanyak 12 siswa dengan nilai  $\leq 75$  dan sebanyak 7 siswa dengan nilai  $\geq 75$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di kelas III SDN Petok belum dapat dikatakan tuntas, hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan ibu Iswandari selaku wali kelas III SDN Petok, bahwasannya pembelajaran matematika di kelas III SDN Petok belum tuntas karena pembelajaran masih didominasi oleh guru atau masih belum sepenuhnya berpusat pada siswa.

Adapun untuk mengatasi masalah yang telah diuraikan tersebut, pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat dilakukan sebagai solusinya. Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan atau peluang pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya adalah model *probing prompting*. Adapun dalam penelitian ini menggunakan model *probing prompting* karena model *probing prompting* dapat mendorong siswa untuk berpikir aktif, memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, pemberian pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sarana mengulas materi pelajaran yang lalu, mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat (Shoimin, 2017:128-129). Model *probing prompting* juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian Fauziah dan Mansur pada tahun 2017 yang dimuat dalam jurnal *primary* berjudul pengaruh penggunaan model pembelajaran *probing prompting* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, bahwasannya hasil belajar siswa

yang menggunakan model pembelajaran *probing prompting* mempunyai pengaruh yang lebih baik dari siswa yang tanpa menggunakan model pembelajaran tersebut. Hal ini berdasarkan hasil dari data *posttest* kelas eksperimen 62,16 dan hasil *posttest* kelas kontrol 52,32. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian Fauziah dan Mansur yaitu dalam penelitian Fauziah dan Mansur meneliti tentang sikap siswa terhadap pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *probing prompting*. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Fauziah dan Mansur yaitu untuk mengetahui pengaruh model *probing prompting* terhadap hasil belajar matematika. Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Probing Prompting* Terhadap Hasil Belajar Materi Bangun Datar Kelas III SDN Petok”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *probing prompting* terhadap hasil belajar materi bangun datar kelas III SDN Petok?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *probing prompting* terhadap hasil belajar materi bangun datar kelas III SDN Petok.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menunjukkan kualitas pembelajaran di kelas III SDN Petok dengan mengidentifikasi pengaruh model *probing prompting* dalam pembelajaran pada materi bangun datar.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa di kelas III SDN Petok dalam memahami materi bangun datar dengan lebih baik melalui model *probing prompting*.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan sekolah lain untuk mengetahui lebih jauh mengenai pengaruh model *probing prompting* dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam menambah literatur pendidikan dengan membuktikan pengaruh penggunaan model *probing prompting* dalam pembelajaran pada materi bangun datar di tingkat sekolah dasar, sehingga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain untuk penelitian serupa di masa depan.

#### **E. Batasan Penelitian**

Penelitian ini memfokuskan pada masalah yang dibatasi pada penerapan model *probing prompting* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi bangun datar di kelas III (tema 8 subtema 2 pembelajaran 3) SDN Petok.

## **F. Definisi Istilah**

### **1. Pengaruh**

Pengaruh adalah perubahan hasil belajar sebagai dampak dari suatu perlakuan berupa model pembelajaran *probing prompting* yang diukur dengan cara membandingkan hasil *pretest* dengan *posttest* pada kelas eksperimen.

### **2. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah rancangan yang disusun secara sistematis dan terstruktur yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru untuk menyampaikan materi belajar dan membimbing siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan.

### **3. Model *Probing Prompting***

Model *probing prompting* adalah bentuk pembelajaran dengan mengajukan serangkaian pertanyaan kepada siswa yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga menghasilkan suatu proses berpikir yang menghubungkan antara informasi baru yang sedang dipelajari dengan informasi sebelumnya.

### **4. Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar adalah prestasi belajar siswa di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk angka.

### **5. Materi Bangun Datar**

Materi bangun datar adalah konsep dan pengetahuan tentang bentuk-bentuk geometri dua dimensi.