

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Rasyid (2014:1) pendidikan adalah suatu lembaga untuk memberikan bimbingan belajar agar dapat membentuk sebuah keterampilan pada diri seseorang. Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan masyarakat untuk mengembangkan segala potensinya agar bermanfaat bagi kehidupannya. Tingkatan pendidikan ini, manusia belajar mencoba untuk mengenal dan mengetahui apa yang belum mereka ketahui. Agar membentuk sebuah perubahan yang diinginkan dari sebuah proses pendidikan. pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya.

Pendidikan di sekolah dasar pada umumnya terdiri dari beberapa mata pelajaran salah satunya yaitu mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa. Mata pelajaran ini lebih banyak menggunakan cara menyelesaikan permasalahan yang diberikan, sehingga siswa merasa kesulitan. Dalam dokumen Standar Kompetensi mata pelajaran matematika menjelaskan tentang ruang lingkup mata pelajaran matematika meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a) bilangan, b) geometri, c) pengukuran dan d) pengolahan data.

Siswa yang memperhatikan pembelajaran matematika ada yang aktif dan tidak aktif yang disampaikan oleh guru di depan kelas. Siswa banyak yang tidak aktif saat mengikuti pembelajaran dan bicara dengan teman sebangku serta mengganggu temannya saat mengerjakan tugas. Siswa yang lain merasa sangat terganggu untuk mengikuti kegiatan belajarnya. Peran guru sangatlah penting dalam menentukan kualitas dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Guru yang inovatif dan kreatif harus berani mencoba sesuatu yang baru atau mencoba media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, sehingga memperoleh hasil belajar yang ingin dicapai dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Model pembelajaran *problem posing* adalah suatu pengajuan masalah yang dapat menguji siswa untuk aktif secara mental dan akan membentuk sebuah kemampuan pada diri siswa. Model pembelajaran *problem posing* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, dan siswa tidak akan bosan sehingga siswa akan lebih tanggap dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Shoimin (2014:133) *problem posing* adalah pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun sendiri dan memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana.

Model pembelajaran *problem posing* dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran sangatlah penting dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran matematika yang dilakukan UPTD SDN Pejagan 1 .Bangkalan masih menggunakan metode konvensional. Observasi ini telah dilakukan di UPTD SDN Pejagan Bangkalan pada tanggal 14 januari 2019. Hasil pengamatan yang dilakukan di

UPTD SDN 1 Bangkalan, ditemukan beberapa kelemahan diantaranya adalah pada saat proses pembelajaran matematika. Kegiatan pembelajaran siswa banyak dilakukan dengan mendengarkan dan menerima apa yang telah disampaikan oleh guru matematika mereka dengan kata lain guru hanya mengajar dengan menggunakan metode konvensional tanpa adanya media pembelajaran, dimana metode ini disukai namun belum memiliki tempat untuk lingkungan belajar yang lebih aktif.

Siswa jarang mengajukan pertanyaan, meskipun guru sering memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. Keaktifan dan juga peran mereka dalam proses pembelajaran di kelas kurang begitu tampak. Hasil belajar siswa akan berpengaruh terhadap nilai siswa yang tidak mencapai kriteria belajar minimal (KBM) yang sudah ditentukan oleh sekolah. Nilai kriteria belajar minimal (KBM) yang harus dicapai siswa dalam mata pelajaran matematika yaitu 68. Pembelajaran terlihat hanya mengembangkan kemampuan kognitif siswa saja. Siswa juga dituntut untuk menghafal dan mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan tanpa memahami konsep. Pembelajaran matematika siswa hanya mendapatkan transfer ilmu dari buku paket yang dimiliki oleh guru dan dilanjutkan dengan soal latihan. Siswa hanya duduk diam dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru di kelas.

Penelitian ini juga diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Leonard (2013) Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *problem posing* terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa model pembelajaran *problem posing*

mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *problem posing* dapat membuat siswa aktif dan kreatif, ditunjukkan melalui kompetensi siswa mengembangkan soal matematika itu sendiri, mengelola, dan untuk menggali informasi untuk masalah matematika yang dipecahkan. Pembelajaran dengan model pembelajaran *problem posing* juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, terutama berinteraksi dan berbagi ide pada siswa satu sama lain dan guru, sehingga kegiatan belajar menjadi bermakna.

Peneliti mengajukan judul untuk melakukan penelitian dengan permasalahan yang telah diamati yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* Menggunakan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan sebuah masalah sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh model pembelajaran *problem posing* menggunakan media roda pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem posing*

menggunakan media roda pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagi guru
 - a. Meningkatkan kemampuan dan kreatifitas guru dalam pembelajaran.
 - b. Meningkatkan kepekaan guru dalam melakukan pembelajaran kelas yang tepat dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.
- 2) Bagi siswa
 - a. Memberikan peningkatan hasil belajar.
 - b. Mampu memecahkan permasalahan dalam materi matematika.
 - c. Melatih keterampilan dan mengembangkan daya berpikir siswa.
 - d. Meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Bagi sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah
 - b. Dapat meningkatkan kreatifitas sekolah dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan.

1.5 Hipotesis

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem posing* menggunakan media roda pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.

Ho : Tidak ada pengaruh signifikan terhadap pengaruh model pembelajaran *problem posing* menggunakan media roda pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.