

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting diberbagai sektor kehidupan. Adanya pendidikan akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pencapaian tujuan tersebut menuntut guru untuk mampu berperan dalam menguasai kemampuan dan keahliannya, artinya yaitu guru harus mampu mengelola materi pembelajaran agar dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang wajib dilaksanakan ditingkat sekolah dasar. Pembelajaran matematika dapat melatih kemampuan siswa untuk dapat berpikir secara logis, sistematis, kritis dan kreatif. Menurut Asman & Yetti (2020:280) matematika perlu diajarkan kepada siswa karena selalu digunakan dalam segala segi kehidupan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, kritis, ketelitian dan sistematis. Pentingnya matematika juga diungkapkan Setiawan (2019:239) yang menyatakan bahwa keberadaan matematika salah satu yaitu untuk

membantu memahami dan menguasai permasalahan ekonomi, sosial dan alam dalam kehidupan sehari-hari. Matematika digunakan sebagai alat (berkontribusi) untuk mengatasi masalah-masalah pada bidangnya, sehingga matematika mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari.

Penguasaan matematika pada siswa tidak terlepas dari besarnya pemahaman, pengetahuan dan penugasan materi ajar yang dimiliki guru. Materi pelajaran dalam mata pelajaran matematika disusun secara beraturan, logis, berjenjang dari yang paling mudah hingga yang paling rumit. *National Council of Teacher Mathematic* (2020) menetapkan ada lima keterampilan proses yang harus dikuasai siswa melalui pembelajaran matematika, yaitu (1) pemecahan masalah (*problem solving*); (2) penalaran dan pembuktian (*reasoning and proof*); (3) koneksi (*connection*); (4) komunikasi (*communication*); (5) representasi (*reprecentation*). Berdasarkan hal tersebut, berarti kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan dan harus dimiliki oleh siswa.

Pembelajaran matematika di SD juga harus disesuaikan dengan pola perkembangan kognitif anak. Piaget mengemukakan bahwa anak sekolah dasar usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konktret, yang artinya masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada kejadian yang dialaminya. Pengalaman secara nyata ini sangat membantu anak dalam memahami konsep materi yang diajarkan dengan baik.

Kenyataan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak Indonesia terhadap mata pelajaran matematika masih rendah (Susanto 2013:191). Kegiatan pembelajaran matematika di sekolah lebih didominasi oleh guru, sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat minim. Hal ini didukung dengan hasil

observasi yang dilakukan pada tanggal 28 Juli 2022 di UPTD SDN Sepulu 1 Kabupaten Bangkalan, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung membuat siswa pasif dalam belajar. Siswa cenderung hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru, mudahnya siswa menyontek jawaban dari temannya.

Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru kelas IV UPTD SDN Sepulu 1 Kabupaten Bangkalan. Wawancara dilakukan pada tanggal 30 Juli 2022 di ruang kelas IV. Hasil wawancara tersebut yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa lebih banyak diam ketika ditanya, siswa masih belum paham dengan soal cerita pada materi pengukuran, siswa merasa kebingungan ketika diberikan soal cerita, terdapat siswa yang menyontek ke temannya, hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM. Hasil angket yang telah disebar pada 44 siswa di UPTD SDN Sepulu 1 menunjukkan bahwa 21% siswa kelas IV-A belum memahami materi pengukuran, dan 72% kelas IV-B siswa yang belum memahami materi pengukuran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket siswa tersebut, terlihat bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru, kurangnya pemahaman siswa dalam memahami soal cerita pada materi pengukuran, mudahnya siswa menyontek jawaban dari temannya. Dampak yang tidak dapat dipungkiri yaitu hasil belajar yang didapatkan siswa menjadi rendah. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan perubahan pada model pembelajaran matematika yang biasanya pembelajaran berpusat pada guru beralih menjadi pembelajaran yang inovasi, pembelajaran yang menyenangkan dan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas belajar mengajar. Model Polya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mewujudkan situasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan kondusif.

Model Polya adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berfikir kreatif, aktif dan mampu berfikir tingkat tinggi dalam menyampaikan gagasannya untuk memecahkan suatu masalah matematika yang dihadapinya (Asman & Yetti, 2020:278). Model Polya mengajarkan siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan pemecahan masalah saja, tetapi juga mengajarkan siswa untuk latihan dan penguatan pemahaman pada akhir pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan model Polya yaitu untuk memperoleh kemampuan kecakapan kognitif siswa dalam memecahkan masalah secara lugas, rasional, dan tuntas. Masalah yang disajikan merupakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar. Hal ini, sesuai dengan tahapan kognitif anak yang berada pada tahapan operasional konkret karena siswa secara tidak langsung melihat, merasakan atau bahkan mengalami sendiri.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran angket siswa, peneliti ingin mengkaji mengenai pengaruh model pembelajaran yaitu model pembelajaran Polya dengan hasil belajar siswa. Adapun judul dari penelitian ini yaitu Pengaruh Model Pembelajaran Polya Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV UPTD SDN Sepulu 1 Kabupaten Bangkalan.

B. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran Polya terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di UPTD SDN Sepulu 1?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran Polya terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di UPTD SDN Sepulu 1.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi guru

Penggunaan model Pembelajaran Polya dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran matematika

2. Manfaat bagi siswa

Model pembelajaran Polya mendorong siswa agar siswa bisa memecahkan masalah atau persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan pelajaran matematika.

3. Manfaat bagi peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari.

E. Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian model Polya yaitu;

1. Model Polya ini hanya diterapkan pada kelas IV di UPTD SDN Sepulu 1.
2. Model Polya diterapkan pada mata pelajaran matematika materi pengukuran.

F. Definisi Istilah

1. Model Polya adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berfikir kreatif, aktif dan mampu berfikir tingkat tinggi dalam

menyampaikan gagasannya untuk memecahkan suatu masalah matematika yang dihadapinya.

2. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang dinilai cukup memegang peranan penting untuk memajukan daya pikir peserta didik.
3. Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.