

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan generasi bangsa yang bermutu, artinya Pendidikan adalah salah satu cara untuk membentuk generasi penerus bangsa agar dapat memajukan bangsa nantinya. Suatu bangsa akan memiliki karakter dan daya saing yang kuat melalui Pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Selain itu, pendidikan adalah sebuah tombak untuk mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang handal dan dapat bersaing, sedangkan ujung tombak dari pendidikan adalah guru. Menurut Al-Rasyid dan Mujtahidin (2012:4) Pendidikan merupakan konsep mendidik yang berupa perbuatan atau cara mendidik yang digunakan oleh manusia atau masyarakat dalam mengasuh anak-anak mereka. Tujuan pendidikan adalah agar peserta didik mengalami perubahan tingkah laku baik moral, intelektual dan sosial supaya dapat hidup mandiri sebagai seorang individu maupun sebagai makhluk sosial.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan. Keduanya merupakan aktivitas utama dalam Pendidikan. Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan individu guna memperoleh perubahan tingkah laku baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai positif sebagai pengalaman yang telah dipelajari (Mujtahidin, 2014:1). Sedangkan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi guru dan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Peserta didik dilibatkan secara aktif dan

diberikan kesempatan untuk mengembangkan proses berpikir serta kemandirian, sedangkan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran menuntut keaktifan guru dan peserta didik untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Tuntutan kurikulum 2013 yaitu menjadikan peserta didik dapat berpikir kritis dan kreatif. Kemampuan tersebut dapat dilatih pada peserta didik melalui mata pelajaran yang ada di sekolah. Salah satu bidang ilmu yang diajarkan di sekolah adalah matematika. Pembelajaran matematika di sekolah merupakan prioritas dalam pembangunan pendidikan. Hal ini dapat dilihat dalam kurikulum bahwa pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah memiliki beberapa tujuan, yaitu dapat membuat peserta didik berpikir logis, makul (rasional), dan berpikir kritis dalam memecahkan masalah baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam mempelajari ilmu lainnya (Hadi, 2018: 4). Matematika adalah ilmu yang bersifat mendasar dan tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta berperan dalam memajukan daya pikir tiap individu.

Pentingnya mata pelajaran matematika dalam dunia pendidikan, akan tetapi sebagian besar peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipecahkan dan ditakuti bagi sebagian besar peserta didik (Hadi, 2018: 4). Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat tidak disukai oleh peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil prestasi peserta didik di bidang matematika yang masih rendah, salah satu faktor utama yang menjadi penyebab

rendahnya prestasi peserta didik adalah kemampuan pemecahan masalah (Purnomo, 2015:164). Rendahnya kemampuan pemecahan masalah salah satunya dipengaruhi oleh proses pembelajaran matematika yang cenderung berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang menggali kemampuan berpikirnya dan menghafal rumus-rumus yang ada tanpa memahami konsepnya (Jannah dkk, 2016). Sehingga perlu adanya perangkat pembelajaran yang memuat model pembelajaran yang sesuai supaya mewujudkan harapan dari kurikulum 2013 dalam menciptakan generasi berkompetensi di era globalisasi.

Menurut Samsiyah (2016:96) perangkat pembelajaran adalah bentuk wujud persiapan guru sebelum memulai dan melakukan proses pembelajaran. Persiapan pembelajaran sangat penting untuk dilakukan melalui pengembangan perangkat pembelajaran, karena persiapan mengajar seorang guru menjadi acuan keberhasilan mengajarnya. Pada perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), di dalam RPP guru dapat memilih model pembelajaran yang dianggap sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan prosedur, urutan, langkah-langkah dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga sebagai cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Alizamar, 2016). Model pembelajaran adalah pedoman bagi guru dalam merancang pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Darmadi, 2017:42). Ketika memilih model pembelajaran perlu memperhatikan sifat dan materi yang diajarkan, kemampuan peserta didik serta dipengaruhi tujuan yang hendak dicapai. Salah satu model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013 yaitu model yang berbasis masalah. Pembelajaran

berbasis masalah dapat membuat peserta didik belajar dari penyelesaian permasalahan di dunia nyata akan membentuk keterampilan berpikir kritis (Sani, 2014:127).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti terhadap guru kelas V-C SDN Tambak Wedi 508 Surabaya pada tanggal 25 November 2022, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam pelajaran matematika. Hal ini terbukti dari hasil angket kebutuhan peserta didik yang dibagikan kepada 38 peserta didik kelas V-C menyatakan bahwa sebanyak 26% peserta didik yang menyukai mata pelajaran matematika. Selain itu sebanyak 74% peserta didik berpendapat bahwa kesulitan menghafal rumus-rumus matematika. Alasannya karena matematika penuh rumus, berhubungan dengan angka dan hitung-hitungan. Akibatnya, hasil belajar dari peserta didik pada pembelajaran matematika masih ada beberapa anak yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Pembelajaran matematika yang selama ini dilakukan oleh guru rata-rata masih bersifat *teacher centered*. Dalam proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Sehingga dalam pembelajaran peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal-soal latihan jika guru memberikan tugas. Hal tersebut dapat menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan cepat lupa dengan materi yang diberikan. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat dikatakan masih rendah hal ini dikarenakan peserta didik jarang bertanya kepada guru, dan yang menjawab pertanyaan guru hanya peserta didik tertentu saja. Selain itu, dari hasil wawancara juga diketahui bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pembelajaran matematika kurang bervariasi dan kontekstual. Model pembelajaran yang biasa

digunakan guru adalah model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil wawancara juga diketahui bahwa guru jarang mengembangkan perangkat pembelajaran sendiri. Perangkat pembelajaran yang digunakan guru adalah perangkat pembelajaran dari sekolah.

Berdasarkan data diatas, perlu adanya penyempurnaan supaya kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik dapat berkembang. Penyempurnaan tersebut dapat dilakukan melalui cara mengajar yang digunakan oleh guru. Guru memiliki tugas pokok untuk dapat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Artinya guru perlu membuat dan menyiapkan perangkat pembelajaran yang berinovasi. Inovasi disini dapat dilakukan dengan membuat perangkat pembelajaran dengan suasana belajar yang mudah dipahami, menyenangkan, dan aktif melibatkan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak cepat bosan dan lupa. Oleh karena itu, dalam membuat perangkat pembelajaran guru harus memahami dan mengetahui pendekatan, metode atau model pembelajaran yang tepat untuk digunakan supaya peserta didik dapat belajar secara optimal. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam belajar matematika serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yaitu model pembelajaran *Probing Prompting*.

Probing prompting adalah satu model pembelajaran yang berbasis masalah dengan cara menyajikan serangkaian pertanyaan yang bersifat menuntun sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan setiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari (Krisno, 2016). Menurut Huda Miftahul (2017:281) *Probing Prompting* merupakan istilah dari bahasa inggris. "*Probing*" memiliki arti penyelidikan dan pemeriksaan, sedangkan

“Prompting” berarti mendorong atau menuntun. Maka pembelajaran *Probing Prompting* merupakan pembelajaran yang menyajikan pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali gagasan siswa sehingga melejitkan proses berpikir.

Kelebihan yang terdapat dalam model pembelajaran *Probing Prompting* diantaranya yaitu mendorong aktif peserta didik untuk berpikir, pertanyaan yang diberikan menarik pusat perhatian peserta didik, sebagai bahan untuk meninjau kemampuan pengetahuan yang dimiliki peserta didik, dan dapat membangkitkan keberanian peserta didik. Tetapi, ada pun beberapa kekurangan model pembelajaran *Probing Prompting* yaitu waktu yang tidak mencukupi untuk jumlah peserta didik yang banyak, peserta didik merasa takut jika ditunjuk, dan tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami peserta didik.

Hasil studi penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Firdaus (2019) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis *Probing Prompting* pada siswa kelas X MA As’adiyah 16 Pengkendekan”. Hasil penelitian menunjukkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Hasil yang sangat baik dilihat dari aspek kevalidan dan kepraktisan. Tingkat kevalidan RPP memperoleh hasil dengan skor yaitu 3,14 kategori valid, LKS sebesar 4,14 kategori valid, sedangkan kepraktisan perangkat pembelajaran melalui tahapan observasi pengamatan siswa sebesar 67,69% dan respon siswa sebesar 91,93% dengan kategori positif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas X MA As’adiyah 16 Pengkendekan.

Hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh kartika (2017) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk SMP Kelas VII Materi Segitiga dan Segiempat Melalui Pendekatan Kontekstual dan Model Pembelajaran *Probing Prompting*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dan model pembelajaran *probing prompting* pada materi segitiga dan segi empat untuk SMP kelas VII yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar penilaian RPP dan LKS, angket respons siswa, angket respon guru, lembar observasi, dan tes hasil belajar. Kualitas perangkat pembelajaran adalah 1) RPP valid dengan skor 4,2 dengan kriteria baik, 2) LKS valid dengan skor 4,4 dengan kriteria sangat baik, 3) perangkat pembelajaran praktis berdasarkan skor angket respons siswa 3,5 dengan kriteria baik, berdasarkan skor angket respons guru 3,2 dengan kriteria baik, dan berdasarkan persentase hasil observasi 84,38 % dengan kriteria sangat baik, 4) perangkat pembelajaran efektif berdasarkan persentase ketuntasan siswa 80% dengan kriteria baik.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti akan mengembangkan perangkat pembelajaran berupa Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan penilaian menggunakan model *Probing Prompting*. Peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model *Probing Prompting* Materi Volume Bangun Ruang Kubus dan Balok Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana kevalidan produk pengembangan perangkat pembelajaran model *Probing Prompting* materi volume bangun ruang kubus dan balok untuk siswa kelas V Sekolah Dasar?”

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan perangkat pembelajaran model *Probing Prompting* materi volume bangun ruang kubus dan balok untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Produk pengembangan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan disusun dengan menggunakan model pembelajaran *Probing Prompting* dimana terdiri dari Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan penilaian berupa tes.
2. Silabus yang dikembangkan dalam penelitian ini berisikan identitas sekolah, mata pelajaran, kelas, semester, alokasi waktu, kompetensi inti, materi pokok, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, metode dan model pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber serta media pembelajaran.
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun secara lengkap. RPP disusun mulai dari satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas, semester, alokasi waktu,

kompetensi inti, kompetensi dasar, hingga penilaian hasil pembelajaran. RPP yang akan dikembangkan disusun dengan menggunakan sintaks model pembelajaran *Probing Prompting*.

4. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berisikan kata pengantar, daftar isi, petunjuk belajar, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi dan soal yang harus diselesaikan dengan cara berdiskusi, daftar pustaka dan profil pengembang.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *Probing Prompting* memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

1. Pengembangan perangkat pembelajaran hanya dibatasi pada pengembangan Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan LKPD.
2. Pengembangan perangkat pembelajaran hanya memuat materi volume kubus dan balok.
3. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan hanya untuk kelas V SD/MI.
4. Penelitian ini dibatasi hanya sampai pada uji kevalidan produk saja karena keterbatasan waktu.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dengan cara

mengembangkan dan menggunakan perangkat pembelajaran yang tepat untuk peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi volume bangun ruang dan dapat memotivasi siswa untuk lebih menyukai pelajaran matematika.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan tambahan referensi sekolah mengenai produk berupa perangkat pembelajaran model *Probing Prompting* untuk kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat juga dijadikan sebagai dokumen yang dimanfaatkan sebagai salah satu sumber rujukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hal yang dimaksudkan menjadi jelas. Definisi istilah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan sumber belajar yang dijadikan pegangan oleh guru untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan baik.
2. Model pembelajaran *Probing Prompting* adalah model pembelajaran dengan menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali gagasan siswa sehingga dapat melakukan proses berpikir yang mampu

mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.

3. Kubus merupakan suatu bangun ruang yang dibatasi oleh enam bidang persegi yang kongruen.
4. Balok merupakan suatu bangun ruang yang dibentuk dari tiga pasang persegi atau persegi panjang dengan ketentuan salah satu pasang memiliki ukuran yang berbeda

