

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dapat menjadikan manusia yang berkualitas untuk kesejahteraan masyarakat. Tanpa adanya pendidikan, maka dalam menjalani kehidupan manusia akan merasa kesulitan dalam berkembang dan tidak dapat mengikuti perubahan zaman. Menurut Basri (dalam Rasyid dan Mujtahidin, 2014:2) mengemukakan pengertian pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, memiliki budi pekerti luhur, dan moral yang baik dalam bermasyarakat. Pendidikan yang berkualitas manakala pendidikan itu memiliki tujuan yang jelas dan bisa dipertanggung jawabkan.

Pembelajaran di dalam pendidikan sama artinya dengan proses belajar mengajar, yakni proses dimana ada hubungan timbal balik guru dan siswa dalam proses belajar untuk mencapai tujuan. Menurut Darsono (dalam Mujtahidin, 2014:4), pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru agar tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran ada guru sebagai pengajar dan siswa yang belajar, akan tetapi dalam proses pembelajaran bukan berarti guru yang aktif sedangkan siswa pasif. Pembelajaran yang baik menuntut keaktifan guru dan siswa yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Jika pembelajaran yang aktif hanya guru dan siswa pasif, maka kegiatan tersebut disebut mengajar. Pembelajaran yang ada di SD salah satunya yaitu pembelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu pengetahuan manusia yang paling bermanfaat dalam kehidupan. Matematika sebagai ilmu dasar memiliki peranan penting dalam membentuk pola pikir melatih berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif, dan mempunyai kemampuan berkerja sama yang efektif. Cara berpikir seperti ini dapat dikembangkan melalui belajar matematika yang memiliki stuktur serta keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya sehingga memungkinkan kita berpikir rasional (Hudojo, 2001:93). Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berpikir, sehingga logika dasar matematika. Menurut Suherman (dalam Offirstson, 2014:1), logika adalah masa bayi dari matematika, sebaliknya matematika adalah masa dewasa dari logika. Jadi matematika bukan ilmu yang muncul secara spontan tetapi hasil dari pemikiran-pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses penyelidikan, dan analisis yang logis dan ilmiah.

Pembelajaran matematika di SD adalah membentuk logika berpikir bukan sekedar pandai berhitung. Berhitung dapat dilakukan dengan alat bantu, seperti kalkulator dan komputer, namun menyelesaikan masalah perlu logika berpikir dan analisis. Oleh karena itu, siswa dalam belajar matematika harus memiliki pemahaman yang benar dan lengkap sesuai dengan tahapan melalui pembelajaran yang menyenangkan. Namun, harus diingat sifat umum matematika itu abstrak atau tidak nyata karena terdiri dari simbol. Siswa di usia sekolah dasar (7-11 tahun), berdasarkan Jean Piaget (dalam Mujtahidin, 2014:110-112) berada pada tahapan operasional konkret dimana anak memiliki kecakapan berpikir logis akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Sehingga secara natural cara belajar mereka secara nyata/konkret dengan melihat, merasakan, dan melakukan. Konsep matematika sedapat mungkin diajarkan dengan dilihat, digambar, diucapkan, lalu ditulis. Pengalaman melakukan akan membantu dalam membentuk abstraksi yang dibutuhkan untuk memahami matematika. Keaktifan siswa dalam aktivitas belajar

akan memberikan pengalaman yang mendalam tentang materi yang dipelajari, dan akhirnya akan mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Klasifikasi hasil belajar menurut Benjamin Bloom (*Taxonomy Bloom*) (dalam Sudjana, 2011:22) secara garis besar dibagi menjadi tiga domain atau ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Ranah afektif mencakup perilaku yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap. Ranah psikomotor berisi perilaku yang menekankan fungsi manipulatif dan keterampilan kemampuan fisik, seperti berenang dan mengoperasikan mesin. Tiga ranah ini pada umumnya dikaitkan dengan *Knowledge, Skill, and Attitude* (KSA). Kognitif menekankan pada *knowledge*, afektif menekankan pada *attitude*, dan psikomotor menekankan pada *skill*. Hasil belajar yang diperoleh siswa, khususnya dalam hal ini adalah pembelajaran ilmu sosial akan sangat berguna bagi siswa dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi sesuatu yang bersifat sosialisasi. Tiga domain hasil belajar ini baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor diharapkan ada dalam proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar (Purwanto, 2013:47). Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar (Purwanto, 2013:46). Dengan demikian hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur dari keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

Salah satu faktor penting dalam pendidikan adalah model pembelajaran, karena model pembelajaran mencakup segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang

dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran adalah pendekatan, strategi, metode, teknik bahkan taktik pembelajaran yang terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh (Ramansyah, 2012:44). Sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien serta akan meningkatkan keaktifan siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari Sabtu, 13 November 2020 dengan guru kelas III SDN Lemper I Kabupaten Pamekasan di peroleh data bahwa untuk kelas III terdiri dari 47 siswa. Pembelajaran Matematika kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, hanya beberapa siswa yang antusias dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Melihat dari paparan data di atas maka melakukan pemilihan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa memiliki peranan yang sangat penting. Pembelajaran Matematika di sekolah dasar seharusnya terkonsep sesuai tujuan kurikulum dan berlangsung menyenangkan karena mempelajari matematika erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan inovasi pola-pola pembelajaran yang cenderung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bermakna. Siswa dibimbing untuk membangun pemahaman mereka sendiri sehingga diharapkan siswa tidak hanya mencerminkan namun juga mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar konstruktivisme oleh Piaget (dalam Suprihatiningrum, 2013:22) yang menyatakan peran guru bukan hanya sekadar memberikan pengetahuan bagi siswa, namun guru juga berperan untuk mengembangkan kompetensi siswa sehingga siswa dapat membangun sendiri ilmu pengetahuan yang ada dalam pikiran mereka.

Menurut Rusman (2010:133) pendekatan pembelajaran bukan semata-mata menyangkut kegiatan guru mengajar akan tetapi harus mempertimbangkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut: (1) tujuan pembelajaran yang hendak dicapai; (2) hubungan dengan materi pembelajaran; (3) sudut peserta didik serta hal lain yang non teknis. Oleh karena itu pendekatan pembelajaran yang sebaiknya diterapkan adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berargument, dan memberikan pertanyaan kepada siswa serta mampu membimbing siswa mengaitkan dengan konsep yang telah dimilikinya. Salah satunya adalah pendekatan *Probing-Prompting*.

Pendekatan *probing prompting* menurut arti katanya, *probing* adalah penyelidikan dan pemeriksaan, sementara *prompting* adalah mendorong atau menuntut. Pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran dengan menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntut dan menggali gagasan siswa sehingga dapat melejitkan proses berpikir yang mampu mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Selanjutnya, siswa mengkontruksi konsep-prinsip dan aturan menjadi pengetahuan baru, dan dengan demikian pengetahuan baru tidak diberitahukan. sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran dengan cara memancing pengetahuan yang dimiliki siswa dengan materi yang akan di ajarkan.

Sejalan dengan itu, hasil penelitian Susanti (2016) hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Muara Kelingi tahun pelajaran 2016/2017 setelah diterapkan pembelajaran dengan model *Probing-Prompting* secara signifikan tuntas dengan rata-rata nilai *post-test* sebesar 82,55 dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 76,67%.

Selain itu, hasil penelitian Rahmawati (2013) yang menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi dan prestasi belajar matematikasiswa kelas VIII C setelah diberikan tindakan berupa pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *probing-prompting*. Hal tersebut ditandai dengan hasil angket motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari pra tindakan yaitu 64,5 dalam kategori sedang menjadi 69,875 dalam kategori tinggi pada siklus I sehingga pada siklus II menjadi 75,625 dalam kategori tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil observasi motivasi belajar siswa kelas VIII C yang mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 69,05 dalam kategori tinggi menjadi 75,89 dalam kategori tinggi pada siklus II. Selain itu, berdasarkan rata-rata nilai hasil tes akhir siklus siswa diketahui prestasi belajar matematika siswa meningkat dari siklus I sebesar 85,47 menjadi 93,94 pada siklus II. Selain itu, jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih atau sama dengan 70 juga meningkat dari siklus I yaitu 32 siswa atau 94, 12 % menjadi 33 siswa atau 97,06%.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan mencoba menyelesaikan masalah dengan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penerapan pendekatan pembelajaran *probing prompting* Terhadap Hasil Belajar siswa pada materi perkalian siswa kelas III SDN Lemper I Kabupaten Pamekasan".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

- a) Adakah pengaruh pendekatan pembelajaran *probing prompting* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran matematika?
- b) Seberapa besar pengaruh pendekatan pembelajaran *probing prompting* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran matematika?

- c) Bagaimana respon siswa terhadap pendekatan pembelajaran *probing prompting* yang diterapkan pada pembelajaran matematika?

C. Tujuan Penelitian

- a) Untuk mengetahui adakah pengaruh pendekatan pembelajaran *probing prompting* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran matematika
- b) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pendekatan pembelajaran *probing prompting* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran matematika.
- c) Untuk mengetahui respon siswa terhadap pendekatan pembelajaran *probing prompting* yang diterapkan pada pembelajaran matematika.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

- a) Bagi peneliti.

Penelitian ini dapat di jadikan wahana untuk mengkaji dan mengetahui kondisi sebenarnya apa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

- b) Bagi guru (matematika)

- 1) Sebagai pendorong untuk lebih baik dalam pembelajaran matematika selanjutnya.
- 2) Memberikan pengetahuan kepada guru tentang pendekatan pembelajaran *probing prompting*.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan guru untuk menggunakan pendekatan pembelajaran *probing prompting* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

- c) Bagi sekolah

Untuk meningkatkan kompetensi siswa namun juga dapat menjadi sarana memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran lain

d) Bagi peneliti lain

Sebagai sumbangan pemikiran dalam melakukan kajian yang berorientasi pada penerapan strategi pembelajaran matematika.

E. Batasan Penelitian

- 1) Variabel bebas (*independent variable*): Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2015:61). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pembelajaran menggunakan pendekatan *probing prompting*.
- 2) Variabel Terikat (*dependen variable*): Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015:61). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu penguasaan perkalian.
- 3) Lokasi penelitian ini adalah di kabupaten pamekasan kecamatan pademawu

F. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pergantian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hal yang dimaksud menjadi jelas. Definisi istilah dalam hal ini sebagai berikut;

- a) Kalimat simpleks adalah sebuah bentuk penyederhanaan kalimat kompleks yang bertujuan untuk pemadatan informasi
- b) Reviwn adalah tujuan atau peninjauan dari beberapa sumber
- c) Msi (method o of succesiveinterval) adalah pengubahan data darin ordinal menjadi data interval.