BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara akurat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2015). Proses pendidikan pada umumnya berlangsung di sekolah melalui kegiatan pembelajaran yang merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku. Raharjo (2007) dalam Susanto (2015: 93) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran di sekolah dasar saat ini, guru masih menganggap siswa sebagai objek, bukan sebagai subjek dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran guru masih mendominasi aktifitas belajar. Siswa hanya menerima informasi dari guru secara pasif. Keadaan inilah yang menyebabkan kurang majunya pendidikan di Indonesia.

Dalam dunia pendidikan pendekatan kontekstual adalah cara belajar yang menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari – hari siswa. Pendekatan ini bertujuan agar siswa dapat memahami konsep – konsep akademis dan menerapkannya di kehidupan nyata. Berns dan Ericson (2001) menyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual adalah suatu konsep pembelajaran yang dapat membantu guru menghubungkan materi pelajaran dengan situasi nyata, dan memotivasi siswa untuk membuat koneksi antara pengetahuan dan penerapannya di kehidupan sehari – hari dalam peran mereka sebagai anggota keluarga, warga negara dan pekerja, sehingga mendorong motivasi mereka untuk bekerja keras dalam menerapkan hasil belajarnya.

Pada tingkat sekolah dasar matematika merupakan mata pelajaran utama, pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Banyak siswa yang beranggapan matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus, dan hitung – menghitung. Dalam pelaksanaan penelitian ini didasari oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal berasal dari

peneliti yang ingin menguji keefektifan model *problem solving* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SDN Beji 01 sedangkan faktor eksternalnya berasal dari siswa dan guru.

Pada dasarnya pengajaran matematika di kelas – kelas rendah yaitu kelas 1, 2, dan 3 lebih utama diarahkan agar siswa memiliki keterampilan dalam berhitung melalui kegiatan praktis yang dilakukan sendiri oleh siswa. Dari hasil wawancara dengan guru kelas III SD N Beji 01 diperoleh informasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar matematika terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan, hal ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa kelas III dalam membedakan angka serta kurangnya kemampuan dalam melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan. Hasil wawancara tersebut juga didukung oleh hasil ujian harian dan mereka mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih rendah dan masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai yang di bawah batas kriteria belajar minimal, kriteria belajar minimal (KBM) untuk mata pelajaran matematika adalah 65 sesuai dengan hasil PAT matematika semester I kelas III tahun pelajaran 2024 / 2025 diperoleh data sebanyak 10 dari 28 peserta didik kelas III SD N Beji 01 yang memperoleh nilai di atas KBM, dengan rata – rata 43,73%. Berikut ini disajikan hasil temuan ketika siswa diminta menyelesaikan soal pemecahan masalah berikut :

Gambar 1.1 Soal Studi Pendahuluan

4. Dika memanen buah mangga kebunnya sebanyak 250 kg kemudian mangga tersebut akan dibawa ke toko buah untuk dijual, di toko pertama Dika menjual buah mangganya sebanyak 123 kg dan di toko kedua dia menjual mangganya sebanyak 117 kg. Berapa sisa mangga yang dimiliki Dika sekarang?

Jawab :

$$\begin{array}{r} 250 \\ - 123 \\ \hline 127 \\ - 117 \\ \hline 10 \end{array}$$

Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik kelas 3 SD di SD N Beji 01 masih belum dapat melaksanakan tahapan – tahapan pemecahan masalah menurut Polya, sehingga dalam mengatasi solusi atas permasalahan yang disajikan masih belum bisa sistematis dan tidak sesuai. Namun, terdapat hanya beberapa siswa yang menjawab dengan tepat sesuai dengan jawaban tetapi dalam proses menjawab siswa belum sesuai dengan tahapan – tahapan pemecahan masalah menurut Polya. Analisis ini juga didukung dengan hasil belajar peserta didik dalam mengerjakan soal uji coba dengan KKM 70 ketika peneliti melaksanakan studi pendahuluan secara langsung pada peserta didik kelas 3 di SD N Beji 01 dan SD N Beji 01.

Tabel 1.1 Nilai Soal Studi Pendahuluan

No	Nama Sekolah	Indikator Pemecahan Masalah				Rata – Rata
		Memahami Masalah	Membuat Rencana	Melaksanakan Rencana	Memeriksa Kembali	
1	SDN Beji 01	28,25%	35%	25%	38,25%	31,62%
2	SDN Beji 02	58,25%	44,25%	50%	44,5%	49,25%
Rata – Rata		43,25%	29,625%	37,2%	41,375%	

Berdasarkan data tersebut, bahwa peserta didik di SD N Beji 01 memiliki kemampuan hasil yang rendah dalam pembelajaran matematika. Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih rendah. Kenyataan yang terjadi di sekolah menunjukkan bahwa peserta didik yang tidak menyukai mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai bidang studi yang sulit karena dalam pembelajaran masih difokuskan untuk menghafal konsep materi pelajaran, sehingga akan mengakibatkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam kemampuan pemecahan masalah matematika. Hal tersebut disebabkan karena dalam pembelajaran matematika banyak sekali peserta didik yang kurang paham mengenai soal pemecahan masalah. Sedangkan yang kita ketahui soal penilaian akhir semester didominasi oleh soal yang dikategorikan sulit yang lebih banyak peserta didik mampu memecahkan masalah sendiri, minimnya guru dalam memvariasikan pembelajaran sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang terkesan hanya itu – itu saja, dan minimnya guru dalam menggunakan stimulus respon seperti model pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan, model pembelajaran yang diterapkan di SD N Beji 01 adalah model pembelajaran *teacher center* dimana dalam proses pembelajaran hanya berpusat pada guru saja dimana membuat siswa siswa pasif karena hanya mendengarkan proses pembelajaran sehingga kreatifitas siswa kurang terpupuk atau bahkan cenderung tidak kreatif. Pada SD N Beji 01 juga belum menerapkan model pendekatan kontekstual.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, dibutuhkan suatu pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menarik, sehingga pelajaran matematika lebih mudah dipahami. Sehingga peneliti ingin menggunakan model pembelajaran *problem solving* hal ini dikarenakan model pembelajaran *problem solving* dapat membantu siswa untuk memecahkan masalah secara efektif. Pembelajaran matematika juga sebaiknya mendukung siswa untuk memiliki pemahaman pendekatan secara kontekstual yakni mengaitkan pembelajaran matematika dengan situasi dunia nyata.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Problem Solving* Berdasarkan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Kelas III SD N Beji 01”.

1.2 Rumusan Penelitian

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika pada peserta didik kelas III setelah menerapkan model pembelajaran *problem solving* dengan pendekatan kontekstual?
2. Apakah terdapat pengaruh model *problem solving* berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada peserta didik kelas III setelah menerapkan model pembelajaran *problem solving* dengan pendekatan kontekstual?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika pada peserta didik kelas III setelah menerapkan model pembelajaran *problem solving* dengan pendekatan kontekstual?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika pada peserta didik kelas III setelah menerapkan model pembelajaran *problem solving* dengan pendekatan kontekstual.
2. Mengetahui pengaruh model *problem solving* berbasis pendekatan kontekstual terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada peserta didik kelas III

setelah menerapkan model pembelajaran *problem solving* dengan pendekatan kontekstual.

3. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika pada peserta didik kelas III setelah menerapkan model pembelajaran *problem solving* dengan pendekatan kontekstual.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian eksperimen ini terdiri dari manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis mempunyai makna bahwa hasil penelitian dapat member manfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Sedangkan manfaat praktis mempunyai makna bahwa hasil penelitian dapat member manfaat bagi berbagai pihak terkait dan dapat dijadikan bahan referensi atau evaluasi kinerja, terutama bagi guru, sekolah, dan peneliti. Adapun penjelasan lengkap mengenai manfaat tersebut sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu dapat memperkaya konsep atau teori yang mendukung mengenai topik keefektifan model *problem solving* berbasis pendekatan kontekstual, khususnya terkait dengan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar peserta didik kelas III.

1.4.2 Secara Praktis

Manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat bagi siswa guru, dan sekolah. Penjelasan lengkap mengenai manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi Siswa

- 1) Menciptakan hasil belajar yang baik dan optimal melalui model dan media yang efektif.
- 2) Menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

1.4.2.2 Bagi Guru

- 1) Dapat memberikan masukan pengetahuan dan wawasan guru tentang model *problem solving* berbasis pendekatan kontekstual.

- 2) Memberi motivasi guru untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

- 1) Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Melengkapi hasil – hasil dari penelitian yang sudah ada.