

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Hamalik (2005:3) menyatakan, “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya”. Pendidikan tersebut antara lain bisa ditempuh melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini merupakan inti dari pendidikan secara keseluruhan.

Hamalik (2005:57) menyatakan:

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusuawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, *slide* dan film, *audio* dan *video tape*. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan *audio visual*, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode.

Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan kita saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Saat ini sering kita temui dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Proses pembelajaran di dalam kelas sering diarahkan kepada kemampuan anak untuk dapat menghafal informasi tanpa dituntut untuk dapat memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibat dari semua ini terlihat jelas saat anak lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka miskin akan aplikasi.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama menjadi guru di kelas IV di SDN 24 Koto Panjang, Kecamatan Linggo Sari Baganti, Kabupaten Pesisir Selatan, dalam pembelajaran matematika peneliti lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tidak bervariasi dalam proses pembelajaran, peneliti hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar dan media pembelajaran. Pada umumnya masih terpusat pada guru, sedangkan siswa hanya menerima informasi dari guru sehingga tidak tampak keaktifan dari siswa. Siswa kurang diikutsertakan dalam proses pembelajaran secara langsung, sehingga membuat pelajaran menjadi tidak menarik dan siswa tidak menemukan sesuatu yang baru dari pembelajarannya. Guru belum sempat memikirkan bagaimana meningkatkan aktivitas siswa dan pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat. Kemampuan aktivitas siswa masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari kurangnya keinginan siswa untuk bertanya padahal mereka belum menguasai materi yang diajarkan oleh guru, kurangnya siswa menjawab dan menanggapi pertanyaan yang diberikan guru, siswa tidak berinisiatif untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru. Hal ini terlihat dari 24 orang siswa hanya 5 orang siswa (20,8%) yang aktif di dalam kelas dari jenis aktivitas lisan, aktivitas menulis dan aktivitas mental. Sementara 19 orang (79,1%) kurang aktif di dalam kelas hal ini dilihat dari jenis aktivitas lisan, aktivitas menulis dan aktivitas mental.

Pembelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Banyak sekali siswa yang kurang berminat dalam belajar Matematika. Sehingga siswa tidak terlalu aktif untuk belajar Matematika.

Dampaknya dapat terlihat pada siswa malas mempelajari matematika, di karenakan matematika ini di anggap sebagian dari siswa sebagai mata pelajaran yang sangat sulit. Sehingga berdampak rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Hasil ulangan harian semester I Tahun Ajaran 2016/2017 dijumpai hasil belajar siswa kelas IV masih banyak dibawah KKM. Di sekolah ini siswanya berjumlah 24 orang, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi siswa, khususnya untuk mata pelajaran Matematika adalah 64. Nilai siswa yang berada di bawah KKM berjumlah 19 orang( 79,2%) dan yang berada di atas KKM berjumlah 5 orang (20,8%). Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Matematika adalah 85 dan yang terendah adalah 10. Secara ringkas gambaran pencapaian KKM di kelas IV bias dilihat seperti Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian I Siswa Kelas IV SDN 24 Koto Panjang Tahun Ajaran 2016/2017

Ulangan Semester 2016/2017	Nilai Matematika			Banyak Siswa	
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Nilai $\geq$ 64	Nilai < 64
I	90	10	53,46	29,1%	70,8%

Pembelajaran Matematika yang dominan di sekolah adalah menggunakan model ceramah. Model ceramah cenderung berdampak kurangnya efektif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

Metode latihan ini kurang mengembangkan bakat/inisiatif siswa untuk berpikir, maka hendaknya guru dapat memperhatikan tingkat kewajaran metode ini.

Peneliti memiliki gagasan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran sehingga tercipta situasi belajar yang bermakna dan menyenangkan adalah dengan menggunakan Model Pemecahan Masalah (*Problem Solving*).

Taufik dan Muhammadi (2011:167) menyatakan, “Model pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan model dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama”.

Dengan menggunakan Model Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) ini, siswa dapat belajar lebih aktif dan tidak bergantung terhadap apa yang disampaikan guru, tetapi dapat memecahkannya sendiri. Sehingga dapat memberikan ingatan yang lebih kepada siswa daripada menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab serta dapat melatih siswa untuk menghadapi situasi yang timbul secara spontan.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika, diharapkan seorang guru bias menggunakan strategi, metode, dan media yang tepat agar tercipta suasana yang menyenangkan dan bahan yang akan disajikan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai serta bahan tersebut juga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Cara-cara yang lebih menarik dibutuhkan agar pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran harus selalu ditingkatkan demi meningkatkan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam rangka mencapai ketuntasan belajar, seorang guru harus pandai dalam memilih dan menggunakan strategi, metode, dan media yang tepat agar tercipta suasana yang menyenangkan dan bahan yang akan disajikan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai serta bahan tersebut juga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Salah satu alternatifnya adalah penggunaan model *Problem Solving*.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Matematika dengan Model *Problem Solving* di SDN24 Koto Panjang, Kecamatan Linggo sari Baganti, Kabupaten Pesisir Selatan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru
2. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran
3. Kurangnya keinginan siswa untuk bertanya kepada guru
4. Kurangnya keinginan siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru.
5. Hasil belajar siswa masih banyak dibawah KKM.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah ini pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV melalui model *Problem Solving* di SDN 24 Koto Panjang, Kabupaten Pesisir Selatan. Adapun batasan masalah pada peneliti ini adalah:

1. Aktivitas siswa di dalam kelas dapat dilihat dari kegiatan Visual (mengamati masalah), Lisan (mengemukakan pendapat), Menulis (mengerjakan tugas), dan Mental (menyelesaikan masalah).
2. Hasil Belajar (aspek kognitif) dalam pembelajaran matematika.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah secara umum adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika melalui model *Problem Solving* di SDN 24 Koto Panjang?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika melalui model *Problem Solving* di SDN 24 Koto Panjang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika melalui model *Problem Solving* di SDN 24 Koto Panjang.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika melalui model *Problem Solving* di SDN 24 Koto Panjang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Model pembelajaran *Problem Solving* bias membuat siswa berpikir kreatif dan manfaat bagi pembelajarannya itu dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Siswa, dapat membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 24 Koto Panjang sehingga pembelajaran lebih menarik dan bermakna.
- b. Bagi Guru, sebagai masukan dalam merancang, melaksanakan dan menilai hasil belajar matematika.
- c. Bagi Peneliti, untuk refleksi agar meningkatnya mutu pendidikan dan menambahkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman baru untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan.
- d. Kepala Sekolah, menambah wawasan dalam pelaksanaan pembelajaran.