

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah program. Program melibatkan sejumlah komponen yang bekerja sama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan. Sebagai sebuah program, pendidikan merupakan aktifitas sadar yang harus mencapai suatu tujuan. Untuk mengetahui apakah penyelenggaraan program pendidikan dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisien, maka dapat dilihat dari hasil belajar.

Lembaga pendidikan formal yang disediakan pemerintah bagi para siswa diwajibkan untuk mengikuti semua mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Salah satu mata pelajaran yang diberikan di semua sekolah, baik di jenjang pendidikan sekolah dasar maupun sekolah menengah pertama sampai dengan sekolah menengah atas, termasuk pada Sekolah Menengah Atas yaitu pelajaran matematika.

Mengingat pentingnya penguasaan di bidang pelajaran Matematika membuat banyak pihak menaruh perhatian terhadap proses penguasaan Matematika dalam konteks pendidikan. Semua pihak berupaya agar siswa dapat menguasai serta mengerti pelajaran Matematika dan dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bahan acuan dalam kehidupan, saat sekarang ini banyak siswa yang tertarik dengan pelajaran ini dengan alasan berbeda-beda, tetapi juga tidak sedikit siswa yang juga tidak menyukai pelajaran matematika. Pelajaran matematika dianggap oleh

sebagian siswa pelajaran yang sulit dan membingungkan karena banyak menggunakan rumus-rumus serta metode dalam pengajaran yang kaku sehingga kebanyakan siswa yang dalam proses pembelajaran tidak semangat karena selalu menggunakan proses pembelajaran yang kaku dan terkesan begitu saja.

Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit karena matematika berhubungan dengan ide-ide dan konsep-konsep yang abstrak. Sebagaimana pernyataan Hudoyo (Herawati, 2010) bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide dan konsep-konsep yang abstrak dan tersusun secara hierarki, maka dalam belajar matematika tidak boleh ada langkah/tahapan konsep yang dilewati. Matematika hendaknya dipelajari secara sistematis dan teratur serta harus disajikan dengan struktur yang jelas dan harus disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa serta kemampuan prasyarat yang telah dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VII.1 pada tanggal 11 Maret 2019 peneliti menemukan fenomena yaitu siswa yang belajar mata pelajaran matematika terlihat kesulitan, bingung serta sulit untuk fokus karena pelajaran tersebut menggunakan buku dan penjelasan yang panjang sehingga siswa terkadang tidak berkeinginan lebih untuk memahami dengan serius, hal ini terlihat dua siswa yang kurang tertarik terhadap pelajaran tersebut dan terlihat subjek kurang memperhatikan penjelasan guru yang sedang menjelaskan di depan kelas, kemudian berdasarkan wawancara pada empat siswa, bahwa subjek sulit untuk memahami karena hanya tulisan dan penjelasan dan kurangnya interaksi untuk menjadikan pemahaman yang lebih sangat kurang sehingga terkadang merasa jenuh dan bosan.

Fenomena selanjutnya yang ditemukan peneliti berdasarkan hasil interview beberapa siswa yang sedang istirahat pada jam istirahat sekolah bahwa pembelajaran yang monoton dan terus menerus dijelaskan oleh guru sering kali proses pembelajaran dan penyampaian matematika berlalu begitu saja, dan setelah pelajaran selesai banyak pelajaran yang lupa dari apa yang telah dijelaskan oleh guru, dan tidak adanya interaksi sesama siswa ketika mengerjakan soal sehingga siswa merasa bahwa semuanya terpaksa kepada guru kegiatan belajar yang demikian membuatnya lebih tidak santai dan akhirnya merasa jenuh, sehingga siswa terkadang cepat lupa atas pelajaran yang telah lalu.

Fenomena selanjutnya yang peneliti temukan berdasarkan hasil wawancara pada dua orang subjek, subjek A dan R mengatakan bahwa pembelajaran matematika sering kali kurangnya interaksi antara guru dan siswa saat proses belajar mengajar, karena siswa kebanyakan sulit mengerti dan mengingat rumus-rumus. Kemudian berdasarkan penjelasan salah satu guru matematika, bahwa proses pembelajaran sejarah di jam jam mendekati siang, biasanya siswa mulai malas dan tidak fokus dalam mendengarkan penjelasan yang disampaikan dan ketika siswa berikan kesempatan untuk bertanya jika tidak difahami, siswa tidak ada yang bertanya dan ketika siswa ditanya oleh guru tentang materi yang telah disampaikan, siswa juga diam dan tidak memberi jawaban yang benar, sehingga kurangnya intraksi didalam proses belajar mengajar mengakibatkan terjadinya kurang maksimalnya dalam hasil belajar.

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan

berubahnya input secara fungsional. Hasil adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi. Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Begitu juga hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar, ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal). Faktor internal terkait dengan disiplin, respon dan motivasi siswa, sementara faktor eksternal adalah lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, kreatifitas pemilihan media belajar oleh pendidik serta metode pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi satu sama lain dan merupakan satu kesatuan yang mendasari hasil belajar siswa.

Menurut Nawawi (Susanto, 2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tersebut. Tanpa adanya metode yang baik, pembelajaran tidak akan efektif. Secara umum siswa menampilkan sikap kurang bersemangat, tidak bergairah dan tidak siap dalam pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar siswa kurang aktif berinteraksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Mereka cenderung lebih menunggu apa yang disajikan oleh guru. Jika dalam proses pembelajaran hal tersebut terus-menerus terjadi maka tidak tertutup kemungkinan siswa tidak akan

memperoleh hasil belajar yang optimal. Karena dalam proses pembelajaran hanya terjadi komunikasi satu arah, siswa hanya menjadi objek yang pasif sehingga potensi keindividualannya tidak berkembang secara maksimal.

Dari semua faktor yang ada, metode pembelajaran yang dipilih oleh seorang pendidik menjadi sumber dan berkait dengan faktor yang lain. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreatifitas. Suasana belajar yang menyenangkan akan membawa dampak pada motivasi belajar dan disiplin yang meningkat. Motivasi belajar yang tinggi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang terbaik.

Kurang tepatnya metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika, berdasarkan hambatan yang dihadapi pada saat observasi dilakukan, ditarik kesimpulan bahwa sebenarnya dibutuhkan sebuah metode belajar yang menarik dalam proses pembelajaran. Agar penyampaian materi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, dibutuhkan rasa nyaman dalam belajar. Kenyamanan dalam belajar dapat dikondisikan secara sengaja oleh guru dengan cara memanfaatkan metode belajar yang rekreatif dan edukatif yang dapat meningkatkan dan menjaga motivasi anak dalam belajar.

Berdasarkan hasil angket awal yang disebar peneliti pada tanggal 24 april 2019 sebanyak 110 siswa yang diberikan angket awal oleh peneliti untuk memperkuat fenomena dilapangan, hasil dari angket awal tersebut terdapat bahwa sebagian besar siswa berpendapat bahwa belajar matematika sangat sulit dan sering kali membosankan

dengan metode ajar yang monoton dan terus menerus seperti yang telah diajarkan menggunakan metode lama, mencatat dan guru menjelaskan dengan metode ceramah,

Berdasarkan fenomena di atas, siswa terkadang sering tidak berinteraksi untuk belajar dan cepat bosan dikarenakan metode pembelajaran yang terus menerus seperti itu. Suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, Adanya metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi yang optimal, metode pembelajaran digunakan guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik (Ahmadi dan Prastya, 2005) . Penggunaan metode pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dan Penerapan model pembelajaran yang baik, seperti *problem posing* dapat mengatasi segala hambatan dan kesulitan dalam proses pembelajaran atau setidaknya

dapat mencegah hal-hal yang merugikan bagi siswa maupun bagi pendidikan, model pembelajaran *problem posing* juga dapat menjadi salah satu rujukan untuk meningkatkan keinginan belajar siswa yang akan menimbulkan hasil belajar yang lebih baik (Hasfanudin, 2011).

Pembelajaran *Problem Posing* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika, karena dalam pembelajaran ini siswa dilatih untuk dapat berfikir secara kritis, logis, cermat, sistematis dan kreatif. Sebelum menggunakan model pembelajaran *problem posing* ini hampir semua siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian yang pernah dilakukan Risnawati Amiluddin dan S. Sugiman tahun 2016 di Baubau dengan judul Pengaruh *Problem Posing* Dan Pbl Terhadap Prestasi Belajar, Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. Hasil penelitian menunjukkan: (1) pendekatan problem posing dan pendekatan PBL berpengaruh positif terhadap prestasi belajar mahasiswa; (2) pendekatan problem posing tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa sedangkan pendekatan PBL berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa; (3) pendekatan *problem posing* sama baiknya dengan pendekatan PBL ditinjau dari prestasi belajar mahasiswa; dan (4) pendekatan PBL lebih baik dibandingkan dengan pendekatan *problem posing* ditinjau dari motivasi belajar mahasiswa.

Hal ini serupa dengan penelitian yang berhubungan dengan *problem posing* pernah diteliti oleh Ainal Mardiah dkk (2018) dengan judul *Improving Students' Mathematical Reasoning Ability through Problem Posing Approaches at SMPN 19 Banda Aceh*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan penalaran matematis

siswa dapat ditingkatkan melalui pendekatan *problem posing*. Hal ini ditunjukkan oleh kemampuan penalaran matematis siswa yang mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I 50%, tuntas dan menjadi 95,83% pada siklus II. Aktivitas siswa yang diharapkan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan *problem posing* juga aktif dan respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan pendekatan *problem posing* di kelas VII SMPN 19 Banda Aceh sangat positif.

Dengan melihat keadaan di atas menyebabkan potensi siswa selama pembelajaran kurang optimal sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penulis menganggap suatu upaya diperlukan dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan dan kebebasan bagi siswa untuk mengembangkan seluruh potensi belajar siswa sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, model pembelajaran *problem posing* ini adalah model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri (Shoimin, 2014)

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode belajar menggunakan *problem posing* terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada siswa SMP Negeri 4 Jejaw

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan juga praktis. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat dan menambah wawasan dalam pengetahuan ilmu psikologi, khususnya psikologi pendidikan. Dengan begitu penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya dalam permasalahan yang sama sekaligus menyempurnakan hasil temuan baru yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran menggunakan *problem posing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang lebih baik.

b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menambah keaktifan dan mengkolaborasikan media belajar biasa dengan penggunaan metode pembelajaran menggunakan *problem posing* untuk menambah motivasi dan hasil belajar peserta didik.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh metode *problem posing* terhadap hasil belajar pernah dilakukan oleh beberapa penelitian terdahulu penelitian Asterius Juano dan Pardjono tahun 2016 di Yogyakarta dengan judul Pengaruh pembelajaran *problem posing* terhadap kemampuan berpikir kritis dan komunikasi matematis siswa kelas V Sd. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara pembelajaran

problem posing dan *direct instruction* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemampuan komunikasi matematis dan tidak terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan tingkat kemampuan belajar matematika peserta didik terhadap kemampuan berpikir kritis dan komunikasi matematis. Pembelajaran *problem posing* lebih baik dari *direct instruction* baik untuk kemampuan tinggi maupun untuk kemampuan rendah terhadap kemampuan berpikir kritis dan komunikasi matematis peserta didik.

Penelitian yang berhubungan dengan *problem posing* pernah dilakukan oleh Rifaatul Mahmuzah (2015) dengan judul peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP melalui pendekatan *problem posing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang diajarkan dengan pendekatan *problem posing* lebih baik daripada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang berhubungan dengan *problem posing* pernah dilakukan oleh Alif Ringga persada (2014) dengan judul pengaruh pendekatan *problem posing* terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa kelas VII. Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata nilai kemampuan komunikasi matematika siswa sebesar $(4,747) > t_{tabel} (2,024)$, sehingga hipotesis diterima bahwa ada pengaruh pendekatan *problem posing* terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa dengan koefisien determinasi sebesar 37,2%, sedangkan sisanya sebesar 62,8% ditentukan oleh faktor lain.

Penelitian yang berhubungan dengan *problem posing* pernah dilakukan oleh Arlin Astriyani (2016) dengan judul peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *problem posing*. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem posing* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Pada siklus I nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik 72 meningkat menjadi 9 menjadi 81 pada siklus II. Selain kemampuan pemecahan masalah, aktivitas belajar peserta didik dan respon peserta didik menunjukkan peningkatan.

Penelitian yang berhubungan dengan *problem posing* pernah diteliti oleh Novita Sari dan Edy Surya (2017) dengan judul *analysis effectiveness of using problem posing model in mathematical learning*. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, persentase ketuntasan belajar pada tes klasikal pada tes pertama sebesar 40,54% dan pada tes kedua. Tes diperoleh hasil 89,19%. Analisis hasil persentase untuk kemampuan guru dengan masalah pertama model *problem posing* sebesar 67,71% dan observasi kedua sebesar 82,29%. Untuk hasil perhitungan analisis persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran pada pengamatan pertama diperoleh sebesar 51,16% dan pada hasil pengamatan kedua sebesar 75,87%. Untuk hasil analisis perhitungan respon siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran dengan model *problem posing* yaitu sebesar 82,03%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menggunakan *problem posing* efektif pada siswa SMKN 2 Medan tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian yang berhubungan dengan *problem posing* pernah diteliti oleh Purnawati dkk (2016) dengan judul *application of problem posing learning model on electrical engineering subject in SMK 2 Makassar*. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu, dengan subjek penelitian terdiri dari 54 siswa. Data dikumpulkan melalui angket dan tes prestasi dan dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *problem posing* lebih tinggi daripada model pembelajaran konvensional. (2) hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *problem posing* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional. (3) ada pengaruh penerapan model pembelajaran *problem posing* terhadap motivasi belajar siswa. (4) ada pengaruh penerapan model pembelajaran *problem posing* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang berhubungan dengan hasil belajar pernah diteliti oleh Chin Fei Goh dkk (2017) dengan judul *students experience, learning outcomes and satisfaction in e-learning*. Analisis faktor eksplorasi dilakukan untuk mengkonfirmasi struktur faktor yang mendasari untuk variable yang diamati. Analisis regresi menunjukkan bahwa desain kursus, interaksi dengan instruktur dan interaksi dengan teman sebaya berhubungan positif dengan hasil dan kepuasan belajar. Di antara semua pengalaman belajar, interaksi dengan teman sebaya memberikan kontribusi terkuat untuk hasil dan kepuasan belajar. Studi ini menunjukkan pentingnya bagi administrator dan instruksi universitas untuk merancang kursus *e-learning*.

Penelitian yang berhubungan dengan hasil belajar pernah diteliti oleh Sare Sengul dan Yasemin Katranci (2014) dengan judul *structured problem posing cases*

of prospective mathematics teachers: experience and suggestion. Kesimpulannya, disimpulkan bahwa calon guru matematika menimnulkan masalah yang jelas dan dapat dimengerti yang kompatibel dengan prinsip-prinsip matematika dan yang dalam bentuk sederhana dan tipe latihan. Selain itu, disimpulkan bahwa masalah yang diajukan memiliki fitur masalah yang dapat dipecahkan, disimpulkan bahwa masalah yang diajukan memiliki fitur masalah yang dapat dipecahkan. Pengalaman atau kesulitan yang dihadapi selama proses *problem posing* ditentukan sebagai; mengalami kesulitan dalam menentukan ekspresi numerik yang akan diberikan dalam masalah, dalam kemampuan untuk membangun masalah yang berbeda selain yang dinyatakan dalam contoh, dalam kemampuan untuk membangun teks masalah, ketidakmampuan untuk mengenali tingkat kognitif siswa dan ketidakmampuan untuk berkorelasi masalah dengan kehidupan sehari-hari. Solusi yang diusulkan untuk kesulitan yang dihadapi ditentukan sebagai berikut; menyelesaikan sebelum masalah yang dianggap sebagai masalah, membangun masalah dengan menggunakan kehidupan sehari-hari, menganalisis masalah serupa yang dianggap sebagai masalah dan mengambilnya sebagai contoh, melakukan kegiatan untuk membuat teks masalah yang lebih bermakna dengan terfokus pada cara membangun masalah dan mendapatkan pengalaman tentang *problem posing*