

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa pada setiap jenjang pendidikan (Putri, Suryani dan Jufri, 2019:2). Matematika juga berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Serta berperan sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan berbagai permasalahan di kehidupan, misalnya ilmu ukur dan aljabar.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru mengembangkan kreativitas berpikir siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru terhadap materi matematika (Astuti, 2018:43). Salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa yaitu kemampuan pemecahan masalah matematika.

Menurut Jones (dalam Putri, dkk, 2019:2), alasan pentingnya kemampuan pemecahan masalah yaitu memberi kelancaran siswa dalam membangun suatu konsep dan berfikir untuk memiliki pemahaman masalah yang kuat. Dengan demikian kemampuan pemecahan masalah sangat perlu dimiliki siswa. Jika para siswa tidak dibekali dengan kemampuan tersebut, maka mereka akan kesulitan mengolah, menilai, dan menganalisis persoalan yang mereka hadapi.

Dalam matematika, kemampuan pemecahan masalah harus dimiliki oleh siswa untuk menyelesaikan soal-soal. Hal ini bertujuan agar hasil belajar yang diperoleh baik. Menurut Gronlund (dalam Pasani, Kusumawati dan Imanisa, 2018:6), hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang diinginkan dari proses pembelajaran yang ditetapkan pada aturan tingkah laku tertentu. Hasil belajar yang baik didapat ketika pembelajaran berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Yang penerapannya dapat dilakukan melalui pembelajaran di MTs.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika MTs An-Nur Lenteng, Ibu Nur Qomariyah Sofvinia, S. Pd, bahwa model pembelajaran yang pernah digunakan adalah model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI), model pembelajaran *Direct Instruction*, dan model pembelajaran Tutor Sebaya. Dengan penggunaan model pembelajaran tersebut siswa masih belum memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik, kurangnya semangat yang dimiliki siswa dan hasil belajarnya pun belum optimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang diambil adalah menerapkan model pembelajaran *scramble*.

Menurut Taylor (dalam Pasani, dkk, 2018:5), model *scramble* mampu menambah kecepatan berfikir dalam mengerjakan soal dan konsentrasi siswa. Model pembelajaran *scramble* menurut Suyatno (dalam Wiwin dan Eva, 2019:94) merupakan model pembelajaran yang membawa siswa mendapatkan jawaban serta memecahkan masalah dengan

membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disajikan secara acak. Dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang membuat siswa menambah kecepatan berfikir dalam memecahkan masalah berkaitan dengan soal matematika.

Model pembelajaran *scramble* bersifat kooperatif (kerjasama) sehingga dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju. Belajar sambil bermain memungkinkan siswa belajar tanpa memiliki tekanan, sehingga materi yang dipelajari akan berkesan dan sulit dilupakan. Pada akhirnya hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka peneliti mengajukan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Matematika Siswa MTs An-Nur Lenteng Tahun Pelajaran 2019/2020”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka beberapa permasalahan yang didapat sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI), model pembelajaran *Direct Instruction*, dan model pembelajaran Tutor Sebaya, belum mengoptimalkan siswa dalam belajar sehingga

memperoleh hasil belajar yang kurang baik, dan siswa masih belum optimal dalam belajar.

2. Kesulitan siswa dalam mengerjakan soal dikarenakan rendahnya kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa.
3. Kurangnya semangat yang dimiliki siswa dalam belajar menyebabkan hasil belajar yang kurang optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *scramble*.
2. Faktor yang diteliti adalah kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi bangun ruang sisi datar.
4. Objek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B MTs An-Nur Lenteng Tahun Pelajaran 2019/2020.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diambil adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar matematika siswa MTs An-Nur Lenteng Tahun Pelajaran 2019/2020?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar matematika Siswa MTs An-Nur Lenteng Tahun Pelajaran 2019/2020.”

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca, adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi siswa

Penelitian ini akan memberikan manfaat bagi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih mudah dan menyenangkan.

2. Bagi Guru

Menambah pengetahuan tentang model pembelajaran *scramble* yang dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif proses pembelajaran di kelas.

3. Bagi Sekolah

Memberikan informasi dan masukan kepada pihak sekolah dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

G. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak, kemudian siswa mengerjakan soal dan mencari jawaban yang benar. Dalam penggunaan model pembelajaran tersebut memiliki tahapan-tahapan yaitu menyampaikan tujuan, menyampaikan informasi, memberikan penjelasan dan mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, membimbing pelatihan, mengevaluasi, dan memberikan penghargaan.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematika adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk menyelesaikan soal-soal berbasis masalah yang dinyatakan dengan skor/nilai.
3. Hasil belajar matematika adalah sebuah pencapaian yang didapat dari proses belajar mengajar matematika dan diukur dengan memberikan tes tertulis tentang materi tertentu.