

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mencapai manusia yang berkualitas dan berkarakter. Oleh karena itu jalannya proses pendidikan harus diselingi dengan kualitas pendidik serta sarana prasarana yang memadai supaya tercipta pendidikan yang baik.

Di dalam pendidikan terdapat istilah Kegiatan Belajar Mengajar atau Proses Belajar Mengajar (proses pembelajaran). Majid (2014:15) mengemukakan “belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan dan kepandaian. ”Kegiatan belajar dapat terjadi walaupun tanpa ada yang mengajar, karena pada dasarnya belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Sedangkan pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dalam proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik (Susanto, 2013:19). Dalam hal ini, sekolah merupakan sarana yang diberikan pemerintah untuk melaksanakan proses pembelajaran kepada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran guru merupakan orang yang memiliki peranan penting. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada guru, oleh karena itu guru dituntut memiliki kompetensi dalam mengajar. Guru harus mampu menyusun perencanaan sebelum melaksanakan

pembelajaran di kelas seperti silabus, RPP, sumber/media pembelajaran. Dengan perencanaan yang baik, guru akan membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif, bermakna serta hasil belajar siswa meningkat.

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti suatu pembelajaran. Susanto (2013:5) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Hasil belajar dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Guru sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran Matematika.

Matematika pada kurikulum 2013 edisi revisi 2017 pada tahun pelajaran 2019-2020 merupakan mata pelajaran terpisah. Peran Matematika cukup besar bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Matematika mampu memberikan berbagai kemampuan yaitu kemampuan berpikir dan kemampuan memecahkan masalah. Pelajaran matematika perlu diberikan di SD sebagai bekal dan pegangan dalam melatih siswa berpikir logis, sistematis, realistis, cermat, dan berpola pikir kreatif, serta memiliki kemampuan bekerjasama yang tinggi.

Maka dari itu, proses pembelajaran matematika disekolah hendaknya disampaikan secara bermakna serta harus mampu menunjukkan manfaat matematika dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan. Guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan strategi,

pendekatan, metode, teknik, model maupun media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Pada umumnya, pelajaran matematika menjadi salah satu pelajaran yang paling tidak diminati di sekolah dasar. Banyak siswa yang tidak menyukai matematika. Siswa beranggapan matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan dan hasil belajar matematika yang rendah. Untuk itu upaya yang harus dilakukan guru dalam mendorong siswa agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal yaitu dengan cara memilih model serta media pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada saat PPL II di SDN Parsanga II Kecamatan Kota Sumenep pada pembelajaran matematika, data yang diperoleh dari hasil penilaian harian siswa melalui tes tulis yang diberikan kepada masing-masing siswa kurang maksimal, dibuktikan dengan hasil penilaian harian kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Dari jumlah 21 siswa, yang tidak tuntas sebesar 67% dan 33% yang mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja, tidak memahami apa yang telah diajarkan. Siswa kelas IV kurang percaya diri untuk bertanya kepada guru tentang apa yang belum ia pahami. Pembelajaran lebih kepada guru yang lebih aktif sedangkan siswa pasif.

Dari permasalahan yang muncul, maka peneliti akan memberikan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi bangun

datar menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model *Probing-Prompting Learning*. Menurut Huda (2013:281), model pembelajaran kooperatif *Probing-Prompting Learning* merupakan model pembelajaran menggali dan menemukan jawaban sendiri atas masalah yang ada. Siswa akan belajar penuh tantangan, sebab siswa akan dituntut untuk berkonsentrasi serta aktif dalam pembelajaran. Siswa harus selalu siap dalam menjawab pertanyaan jika tiba-tiba ditunjuk oleh guru. Pembelajaran yang berlangsung akan sangat asyik dan menyenangkan. Untuk mengoptimalkan pembelajaran kooperatif, keanggotaan sebaiknya heterogen baik dari kemampuan maupun karakteristiknya. Para siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan dapat memberikan keuntungan bagi siswa yang berkemampuan rendah atau sedang.

Selain itu, untuk mengoptimalkan penggunaan model *Probing-Prompting Learning* perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi serta memotivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang diberikan yaitu media *puzzle* bangun datar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar melalui Model *Probing-Prompting Learning* berbantuan media *Puzzle* Bangun Datar pada Siswa Kelas IV di SDN Parsanga II Sumenep Tahun Ajaran 2019-2020”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Model *Probing-Prompting Learning* berbantuan media *Puzzle* Bangun Datar dalam hasil belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas IV di SDN Parsanga II Sumenep Tahun Ajaran 2019-2020?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar melalui Model *Probing-Prompting Learning* berbantuan media *Puzzle* Bangun Datar pada siswa kelas IV di SDN Parsanga II Sumenep Tahun Ajaran 2019-2020?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan Model *Probing-Prompting Learning* berbantuan media *Puzzle* Bangun Datar dalam hasil belajar matematika materi bangun datar pada kelas IV SDN Parsanga II Sumenep Tahun Ajaran 2019-2020.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar melalui Model *Probing-Prompting Learning* berbantuan media *Puzzle* Bangun Datar pada kelas IV SDN Parsanga II Sumenep Tahun Ajaran 2019-2020.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis pada penelitian ini adalah: Adanya peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar melalui model *Probing-Prompting Learning* berbantuan media *Puzzle* Bangun Datar kelas IV SDN Parsanga II Sumenep Tahun Ajaran 2019-2020.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang diambil untuk mendapatkan teori baru tentang peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar melalui Model *Probing-Prompting Learning* berbantuan media *Puzzle* Bangun Datar pada kelas IV SDN Parsanga II Sumenep sehingga dapat menambah wawasan berfikir untuk dapat dijadikan dasar bertindak bagi insan pendidik dan dunia kependidikan pada umumnya, baik oleh penulis PTK ini maupun penulis lainnya.

2. Manfaat Praktis

Yang dimaksud manfaat praktis pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah manfaat yang bisa secara langsung didapat oleh pihak terkait dalam penelitian ini yaitu siswa, guru, sekolah dan peneliti.

- a. Bagi siswa : Setelah menggunakan Model *Probing-Prompting Learning* berbantuan media *Puzzle* Bangun Datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Bagi guru : menambah wawasan dalam mengelola kelas yang efektif dan kreatif dengan menggunakan model *Probing-Prompting Learning* berbantuan media *Puzzle* Bangun Datar sehingga hasil belajar siswa meningkat.
- c. Bagi sekolah : sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dalam pembelajaran matematika kurikulum 2013.
- d. Bagi Peneliti : Hasil penelitian ini dapat dijadikan titik tolak untuk mengadakan penelitian sejenis dan cakupannya lebih luas, serta dapat berguna bagi perkembangan dunia pendidikan di Indonesia.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian merupakan batasan atau spesifikasi dari variabel-variabel penelitian yang berhubungan dengan realitas yang akan diukur. Definisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan (Rusman, 2016:67).

2. Pembelajaran Matematika

Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan. Pada pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan (Ruseffendi dalam Heruman, 2014: 1-2).

3. Model *Probing-Prompting Learning*

“Model pembelajaran kooperatif *Probing-Prompting Learning* adalah pembelajaran dengan menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali gagasan siswa sehingga dapat melejitkan proses berpikir yang mampu mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari” (Suherman dalam Huda, 2013:281).

4. Media Pembelajaran

“Media adalah suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran”
(Sundayana, 2016:6)

