

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam satuan pendidikan sekolah dasar, mata pelajaran matematika erat kaitannya dengan kehidupan manusia sehari-hari. Mata pelajaran ini dapat membantu siswa untuk berpikir secara logis dan sistematis untuk membantunya dalam kehidupan sehari-hari seperti proses jual beli yang dilakukan siswa setiap harinya. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Ruseffendi (2006, hlm. 164) sebagai berikut:

Kegunaan matematika antara lain untuk menyelesaikan soal-soal dan berkomunikasi sehari-hari, meningkatkan kemampuan berpikir logis, tepat, dan pemahaman ruang. Maka dari itu, kegiatan dalam kehidupan manusia tak pernah luput dari proses perhitungan yang harus dilakukan dengan teliti dan cermat, serta hal tersebut merupakan bagian dari mata pelajaran matematika.

Matematika menjadi cabang ilmu pengetahuan yang harus dikuasai oleh siswa yang berguna untuk memenuhi tantangan masa depan siswa kelak. Menurut Utami, dkk (2017, hlm. 673) bahwa “dalam belajar matematika siswa tidak hanya belajar konsep dan teori tetapi siswa dituntut untuk memiliki kemampuan pemahaman matematis, pemecahan masalah matematis, komunikasi matematis, koneksi matematis dan penalaran matematis”.

Salah satu tujuan mata pelajaran matematika menurut Kemendikbud (2013) adalah “membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis”. Artinya dalam pembelajaran matematika ditekankan kemampuan pemecahan masalah matematis. Selain itu, menurut Hudojo (2006, hlm. 156) bahwa “kenyataan menunjukkan sebagian besar kehidupan manusia berhadapan dengan masalah-masalah dan perlu penyelesaian”. Dalam hal tersebut, matematika dapat menjadi wadah pemupukkan kemampuan pemecahan masalah siswa agar siswa mampu berpikir secara analitik dalam pengambilan keputusan pada masalah di kehidupan sehari-hari siswa.

*Indonesia places mathematical problem solving skill as one of the mathematics learning goals and problem solving approaches as the focus on mathematics learning.* (BSNP, 2006). Dalam pernyataan tersebut bahwa tujuan

pembelajaran matematika di Indonesia adalah kemampuan pemecahan masalah yang merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah melakukan pembelajaran matematika, dan untuk menumbuhkan kemampuan tersebut guru dapat menerapkan pendekatan atau model pembelajaran berbasis pemecahan masalah.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis dapat diukur melalui nilai yang diraih siswa. Semakin besar nilai yang diraih siswa, maka semakin tinggi pula tingkat kemampuan pemecahan masalah matematisnya. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Hodiyanto (2017, hlm. 208) bahwa “terdapat hubungan positif yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah dengan prestasi belajar”. Sekolah C telah menetapkan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan pada pembelajaran matematika sebesar 72. Itu artinya, nilai 72 merupakan batas nilai untuk mencapai kategori tuntas dalam pembelajaran matematika. Sehingga untuk mendapat kategori tuntas siswa perlu memiliki nilai di atas 72.

Berdasarkan hasil studi penelitian di sekolah dasar C di kelas 4 pada tanggal 18 Februari 2019, pada hasil pembelajaran matematika, terdapat 51,61% siswa dari 34 siswa yang belum tuntas atau belum meraih nilai KKM. Data kemampuan pemecahan masalah matematis tersebut didapatkan pada prasiklus. Setelah peneliti teliti, bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi siswa dalam indikator pemecahan masalah menurut Polya (dalam Rostika dan Herni, 2017, hlm. 40) diantaranya 1) terdapat siswa yang tidak memahami masalah, karena siswa tidak membaca soal cerita secara menyeluruh dan siswa tidak mengidentifikasi soal cerita yang diberikan. 2) terdapat siswa yang tidak memecahkan penyelesaian masalah dengan benar, karena terdapat siswa yang memasuki rumus atau strategi yang tidak tepat, 3) terdapat siswa yang tidak melaksanakan perhitungan sesuai rencana, hal tersebut karena siswa membuat kesalahan dalam melakukan perhitungan, 4) terdapat siswa yang tidak memeriksa kembali jawaban mereka, mereka tidak menyimpulkan hasil pemecahan ataupun mencari solusi alternatif untuk memecahkan masalah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran Kemendikbud 2013 pada kelas 4 SD

C. Sehingga perlu penggunaan metode atau model pembelajaran yang lain untuk memperbaiki kesenjangan antara tujuan Permendikbud dan hasil belajar siswa. Karena, berdasarkan hasil pembelajaran di kelas 4D terdapat 51,61% siswa dari 31 siswa yang belum tuntas atau belum meraih nilai KKM sehingga terdapat siswa yang kurang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti lain, untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*), SQ3R (*Survey, Question1, Question2, Question3, Re-Read*) dan SQRQCQ (*Survey, Question, Re-Read, Question, Compute, Question*) yang merupakan bagian dari model *Problem Based Learning*. Dari ke tiga model pembelajaran tersebut, peneliti memilih SQRQCQ untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Bukan tanpa alasan penulis memilih SQRQCQ untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas 4 SD C. Selain itu, SQRQCQ merupakan salah satu strategi dari model PBL yang pada proses pembelajarannya siswa akan menemukan konsep, solusi atau pemecahan masalah melalui masalah yang disajikan dengan serangkaian kegiatan SQRQCQ yang akan memudahkan siswa menemukan konsep atau membangun pengetahuannya, selain itu strategi ini dalam kegiatan pembelajarannya mencakup kriteria pembelajaran matematika menurut Permendikbud. Selain itu, SQRQCQ memang dirancang khusus untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika.

Masalah yang diberikan guru dalam pembelajaran matematika di SD biasanya berupa suatu soal atau pertanyaan yang dapat menantang siswa untuk berpikir lebih dalam, teliti dan sistematis dimana jawaban soal tidak dapat diselesaikan dengan prosedur biasanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sa'dijah (2008:739) (dalam Utami, dkk, 2017, hlm.674) menyatakan bahwa "suatu soal dapat dikatakan sebagai soal pemecahan masalah apabila soal atau pertanyaan tersebut tidak dapat dijawab dengan prosedur rutin, atau siswa tersebut tidak mempunyai strategi tertentu yang segera dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut".

Berdasarkan uraian diatas, maka judul PTK adalah Penerapan Model Pbl (*Problem Based Learning*) Strategi SQRQCQ (*Survey, Question, Re-Read, Question, Compute, Dan Question*) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan permasalahan diajukan berupa pertanyaan “Bagaimanakah penerapan model PBL (*Prblem Based Learning*) strategi SQRQCQ (*Survey, Question, Re-Read, Question, Compute, Question*) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa?”

Untuk memberikan arah terhadap proses penelitian, maka rumusan masalah diatas disusun menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) strategi SQRQCQ (*Survey, Question, Read, Question, Compute, Question*) di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) strategi SQRQCQ (*Survey, Question, Read, Question, Compute, Question*) di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Seberapa besar peningkatan kemampuan pemecahan matematis siswa dengan model PBL (*Problem Based Learning*) strategi SQRQCQ (*Survey, Question, Read, Question, Compute, Question*) di kelas IV Sekolah Dasar ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan PBL (*Prblem Based Learning*) strategi SQRQCQ (*Survey, Question, Re-Read, Question Compute Question*) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

## 2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) strategi SQRQCQ (*Survey, Question, Read, Question, Compute, Question*) di kelas IV Sekolah Dasar,
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) strategi SQRQCQ (*Survey, Question, Read, Question, Compute, Question*) di kelas IV Sekolah Dasar,
- c. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas 4 Sekolah Dasar dengan menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*) strategi SQRQCQ (*Survey, Question, Read, Question, Compute, Question*) di kelas IV Sekolah Dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, adapun manfaat yang diberikan bagi :

#### 1. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian siswa diharapkan dapat memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik dalam proses pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran matematika yakni hasil belajar matematika siswa meningkat secara signifikan .

#### 2. Bagi Guru

Dengan penelitian ini guru dapat memperoleh informasi yang dapat dijadikan acuan dalam rangka meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis kelas 4 dengan tahapan yang sistematis dan analitik yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran matematika melalui langkah-langkah model PBL (*Problem Based Learning*) strategi SQRQCQ (*Survey, Question, Read, Question, Compute, Question*).

#### 3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan dalam rangka meningkatkan kualitas guru serta siswa disekolah dasar.

#### 4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam menerapkan model PBL (*Problem Based Learning*) strategi SQRQCQ (*Survey, Question, Read, Question, Compute, Question*) dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa serta mengetahui tingkat keberhasilan penerapan metode ini.