

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran para pendidik disamping harus menguasai bahan atau materi bahan ajar tentu perlu pula mengetahui bagaimana cara materi ajar itu disampaikan dan bagaimana pula karakteristik peserta didik yang menerima materi ajar tersebut. Kegagalan pendidik dalam menyampaikan materi bahan ajar bukan selalu karena tidak menguasai materi ajar tersebut, tetapi karena belum tahu bagaimana cara menyampaikan materi tersebut dengan baik dan tepat sehingga peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan. Agar peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal, maka pendidik perlu memiliki pengetahuan tentang metode apa yang tepat dalam menyampaikan materi bahan ajar tersebut.²

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang perlu membutuhkan penalaran yang cermat serta kemampuan dalam memahami dan memecahkan permasalahan. Kendala yang sering ditemui guru dalam mengajar matematika diantaranya kemampuan pemahaman dan motivasi siswa yang cenderung rendah. Lembaga pendidikan di Indonesia selalu berusaha mengembangkan struktur kurikulum, sistem pendidikan, dan meningkatkan mutu pendidikan. Meningkatnya mutu pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh kemampuan kemampuan para pendidik dalam mengimplementasikan berbagai metode pembelajaran. Salah satu metode

² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hal. 1.

yang relevan untuk diterapkan ke dalam proses pembelajaran masa kini adalah metode *Problem Solving*, yaitu metode yang dapat melatih peserta didik dalam memecahkan permasalahan.³ Dengan menerapkan metode *Problem Solving* diharapkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah, peserta didik tidak mampu berpikir dan menghubungkan setiap data yang mereka peroleh, peserta didik hanya terpaku dengan buku dan tidak mampu mengembangkan pola pikir mereka dalam menyelesaikan masalah. Hal ini dikarenakan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses memecahkan masalah-masalah yang diambil dari kehidupan nyata mereka dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran.⁴ Peserta didik berusaha untuk mencari solusi atau penyelesaian pada permasalahan yang ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dibutuhkan suatu kemampuan dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah tersebut. Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemahiran matematis yang harus dimiliki peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah tidak hanya mengandalkan pengetahuan konsep yang dimiliki oleh peserta didik, tetapi juga pemahaman peserta didik terhadap masalah yang dihadapinya, sehingga mereka bisa menentukan pendekatan dan juga strategi untuk memecahkan masalah tersebut. Kemampuan pemecahan masalah yang

³ Desi Sianipar et al., "Pelatihan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Agama Kristen Remaja di HKBP Jatisampurna Bekasi," *JURNAL Comunita Servizio* 2, no. 2 (2020).hal. 447–457.

⁴ Try Liyunika, Sri Irawati, and Yennita Yennita, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Kelas Viie Smpn 6 Kota Bengkulu," *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* 3, no. 1 (2019), hal. 41–48.

kurang baik dapat menjadi salah satu penyebab tidak tercapainya tujuan hasil belajar yang diharapkan.⁵ Dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu keahlian yang wajib dimiliki oleh siswa bertujuan agar siswa mudah menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapinya.

Pada tahap memahami masalah, siswa diharapkan untuk menyatakan apa yang dia pahami dari masalah dan untuk menentukan apa yang diberikan dan tidak diketahui dalam masalah dan juga untuk menunjukkan dengan jelas kondisi masalah. Pada tahap menentukan strategi, siswa diharapkan untuk menentukan langkah-langkah seperti perhitungan, menggambar, dll untuk mengikuti untuk mencapai yang diminta. Guru, dalam proses ini, dapat mempromosikan penggunaan strategi pemecahan masalah yang berbeda dengan: menulis semua strategi di papan tulis dan dapat memungkinkan siswa untuk memilih strategi yang sesuai. Tahap berikut mencakup penerapan strategi yang dipilih oleh siswa. Pada tahap aplikasi yang dipilih strategi, solusinya harus diperiksa langkah demi langkah. Pada tahap penilaian, di sisi lain, siswa harus mengontrol apakah solusi yang dibuatnya benar dan bermakna. Selama proses kontrol, itu harus sepenuhnya mengemukakan apa yang telah dilakukan dan di mana telah dilakukan.⁶ Namun sebagian besar siswa masih menganggap matematika merupakan pelajaran yang sukar dan sulit bahkan menakutkan. Hal ini ditambah dengan penampilan guru

⁵ Dianna Sulistyani, Yenita Roza, and Maimunah Maimunah, "Hubungan Kemandirian Belajar Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2020), hal. 1.

⁶ Ersoy, E. Problem solving and its teaching in mathematics. *The Online Journal of New Horizons in Education* 6, no 2 (2016), hal. 79.

matematika yang terkesan tidak bersahabat dengan siswa dan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru kurang sesuai. Pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat teacher center sehingga kemampuan siswa dan kemandirian siswa tidak berkembang. Permasalahan tersebut terjadi pula di SMPN 1 Patianrowo.

Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan wawancara dengan guru bidang studi Matematika, bahwa pada umumnya guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, mencatat, dan memberikan tugas tanpa dibahas kembali sehingga motivasi dan kemandirian belajar siswa masih rendah. Siswa masih mengandalkan informasi atau materi pelajaran dari guru tanpa berupaya membaca buku terlebih dahulu. Selain itu, hasil ulangan harian matematika yang diperoleh siswa sebagian besar masih di bawah nilai minimum ketuntasan.⁷

Berdasarkan hasil dari wawancara Ibu Minurul Atri Maisaroh, S.Pd, selaku guru matematika di SMPN 1 Patianrowo beliau mengatakan, belum pernah melakukan pengembangan ataupun menggunakan bahan ajar berupa e-modul pembelajaran matematika atau lebih tepatnya belum memanfaatkan kemajuan ilmu dan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, wawancara juga dilakukan peneliti kepada beberapa siswa SMPN 1 Patianrowo, bahwa siswa membutuhkan bahan ajar elektronik berupa e-modul pembelajaran matematika yang memuat gambar- gambar, animasi menarik, video, dan musik, atau multimedia lainnya sebagai pendukung dalam proses

⁷ Suhendri, H., & Mardalena, T. Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar. *Jurnal Formatif* 3, no 2 (2013). Hal. 105-114.

pembelajaran berlangsung.⁸ Hal ini selaras dengan hasil pra penelitian, bahwa bahan ajar yang digunakan di SMP Negeri 2 Pace berupa buku paket, yang hanya berisi materi, contoh soal dan latihan soal saja sehingga terasa membosankan dan belum dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, yang berarti bahwa buku paket tersebut tidak memiliki ruang untuk siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran untuk menemukan dan memahami suatu konsep, karena belum dilengkapi dengan aktivitas belajar siswa secara langsung. Cara penyajian materi pada buku paket hanya berupa teks saja yang berisikan rumus-rumus dan petunjuk penggunaan yang sulit untuk dipahami oleh siswa, sehingga sering sekali siswa mengalami kesulitan dalam pengerjaan soal.

Berdasarkan permasalahan di atas, guru harus mampu merancang metode pembelajaran yang membuat siswa aktif melatih kemampuan berpikirnya dan memecahkan masalah matematika secara realistis. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan guru secara lebih bermakna. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan metode *Problem Solving* berbasis media e-modul. pemecahan masalah dikembangkan melalui belajar dengan menggunakan referensi. Mengakomodasi referensi keterampilan pemecahan masalah, salah satunya adalah modul Elektronik. Elektronik Modul merupakan pembelajaran dalam bentuk e-modul interaktif yang dapat digunakan, yaitu: dengan memanfaatkan e-modul seperti smartphone. Salah

⁸ Lisyanti, D. Pengembangan e - modul matematika berbasis exe - learning pada siswa SMP kelasVII. *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no 9(2016). hal. 1689 – 1699.

satu keunggulan e-modul lebih menarik, karena dilengkapi fasilitas e-modul (gambar, audio, dan video) dalam rangka menciptakan pengalaman belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. E-modul yang dipandang peneliti bisa memfasilitasi siswa untuk memudahkan dalam memahami materi dan memberikan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri. E-modul adalah suatu modul yang berbasis TIK, yang mempunyai beberapa kelebihan dengan modul cetak adalah memudahkan dalam navigasi karena bersifat interaktif, dapat menyisipkan gambar, audio, video, dan animasi, serta terdapat tes yang disertai umpan balik secara cepat.⁹ E-Modul yang dikembangkan diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih interaktif, melalui gambar dan video pembahasan soal, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti. Selain itu mendorong siswa menganalisis permasalahan untuk menemukan, memahami, menerapkan konsep matematika yang berkaitan dengan pemecahan masalah matematika. dan berfikir mengaitkan dengan dunia nyata.

Menganalisis masalah hasil belajar, pembelajaran memiliki strategi yang harus diubah untuk meningkatkan pembelajaran hasil siswa. Strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Lebih lanjut dikemukakan bahwa pembelajaran pemecahan masalah memiliki manfaat kognitif, linguistik, dan sosial, yaitu mendorong pembelajaran analitis, memanfaatkan keterampilan kognitif

⁹ I. M. Suarsana, "Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 2, no. 2 (2013), hal. 194.

peserta, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, melibatkan siswa dalam tugas pemecahan masalah, membantu siswa menjadi sadar dan mengartikulasikan proses mental mereka. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses belajar, memahami, dan mengingat lebih baik apa yang telah mereka lakukan untuk diri mereka sendiri. Manfaat sosial dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong kerjasama, memberdayakan siswa untuk meningkatkan otonomi dan kemandirian. Ini memotivasi pelajar yang menikmati pendekatan langsung.

Strategi Pembelajaran berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri (internal) seseorang dan ada pula yang berasal dari luar (eksternal) dirinya. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran, (pengumpulan data dan informasi), pengelolaan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹⁰ Dengan metode *Problem Solving* berbasis media e-modul ini siswa akan lebih paham karena pembelajaran ini siswa diberi masalah yang jelas untuk dipecahkan. Siswa mempunyai peran dan tanggung jawab besar dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator.

¹⁰ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal.57.

Persoalan sekarang adalah bagaimana menemukan cara yang terbaik untuk menyampaikan berbagai konsep yang diajarkan sehingga siswa dapat menggunakan dan mengingat lebih lama konsep tersebut. Bagaimana pendidik dapat berkomunikasi baik dengan siswanya. Salah satu cara untuk menyelesaikan persoalan tersebut adalah pendidik mampu menggunakan metode yang bervariasi dan sesuai dengan taraf peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mengangkat judul penelitian “Pengaruh Penerapan Metode *Problem Solving* Berbasis Media E-Modul Materi Menggunakan Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 1 Patianrowo.”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Masih kurangnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang tidak rutin dengan proses pembelajaran yang mendukung.
2. Masih kurangnya nilai keaktifan pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.
3. Pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional sehingga peserta didik sulit menerima pembelajaran.
4. Pendidik belum pernah menggunakan metode *Problem Solving* berbasis e-modul.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas dan untuk memudahkan peneliti dalam mengungkapkan materi yang diteliti agar lebih terarah, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi menggunakan data kelas VII di SMPN 1 Patianrowo Nganjuk.
2. Strategi pembelajaran melalui penerapan metode *Problem Solving* berbasis media e-modul.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII di SMPN 1 Patianrowo Nganjuk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan metode *Problem Solving* berbasis media e-modul materi menggunakan data terhadap hasil belajar siswa?
2. Seberapa besar pengaruh penerapan metode *Problem Solving* berbasis media e-modul materi menggunakan data terhadap hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, untuk lebih jelasnya tujuan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh menerapkan metode *Problem Solving* berbasis media e-modul dalam meningkatkan hasil belajar materi menggunakan data pada siswa kelas VII di SMPN 1 Patianrowo Nganjuk.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh menerapkan metode *Problem Solving* berbasis media e-modul terhadap hasil belajar materi menggunakan data pada siswa kelas VII di SMPN 1 Patianrowo Nganjuk.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dari tindakan kelas ini diharapkan memberi manfaat yang berarti bagi siswa, guru dan sekolah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran mengenai pendekatan inovatif dalam pelajaran Matematika yang berkaitan dengan meningkatkan hasil belajar. Menambah wawasan baru pengembangan metode *Problem Solving* dengan bantuan e-modul dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan hasil belajar Matematika dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran Matematika

b. Bagi Guru

Dapat memecahkan permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi dan dapat dijadikan motivasi dan referensi untuk memilih pendekatan dan teknik pembelajaran yang tepat serta dapat dijadikan rujukan untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberi masukan dalam rangka peningkatan mutu lulusan serta dapat memberikan manfaat dan mendorong pihak madrasah agar bisa menerapkan metode pembelajaran yang efektif dalam berbagai mata pelajaran dan pada mata pelajaran matematika khususnya.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau referensi dan kajian untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran

G. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan metode *Problem Solving* berbasis media e-modul materi menggunakan data terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Patianrowo.

H. Penegasan Istilah

Penulis menguraikan beberapa istilah penting. Hal ini bertujuan agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah yang akan dibahas. Istilah-istilah penting tersebut antara lain:

1. Penegasan Konseptual

a. Metode *Problem Solving*

Metode *Problem solving* (Pemecahan masalah) merupakan cara penyajian bahan pembelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan disintesis dalam usaha mencari pemecahan atau jawaban oleh siswa.¹¹

b. E-Modul

E-Modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan waktu tertentu, yang ditampilkan menggunakan piranti elektronik misalnya komputer.¹²

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar perubahan tersebut diharapkan adalah perubahan yang positif.¹³

2. Penegasan Operasional

¹¹ Adang Heriawan dkk, *Metodologi Pembelajaran: Kajian Teoritis Praktis*. (Banten: LP3G, 2012), hal. 93

¹² Slamet Triyono, *Dinamika Penyusunan E-Modul*, Jawa Barat: CV. Adanu Abimata. (2021), hal.18

¹³ Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru* (Jakarta: 2012), hal.102

Secara operasional yang dimaksud dalam penelitian pengaruh penerapan metode *Problem Solving* berbasis media e-modul terhadap hasil belajar siswa adalah penelitian ilmiah yang ingin mengetahui apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Problem Solving* berbasis media e-modul dengan hasil belajar siswa. Ada tidaknya pengaruh tersebut dapat diketahui dari perolehan skor dari pemberian tugas atau tes yang dibedakan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sistematika Pembahasan Apabila ada pengaruh yang signifikan maka teradapat pengaruh metode pembelajaran *Problem Solving* berbasis media e-modul terhadap hasil belajar. Jika nilai rata-rata tes pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol berarti ada pengaruh positif yang artinya bahwa pembelajaran *Problem Solving* lebih bagus daripada kelas kontrol dan juga sebaliknya.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat guna mempermudah penulisan di lapangan, sehingga akan mendapatkan hasil akhir yang utuh dan sistematis sehingga menjadi bagian-bagian yang saling berkaitan satu sama lain dan saling melengkapi. Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah :¹⁴

1. Bagian awal terdiri dari :

Halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan,

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penyusunan Skripsi Tahun 2017*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2017), hal. 15-25

prakata, halaman daftar isi, halaman isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak.

2. Bagian utama (Inti) terdiri dari :
 - a. Bab I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.
 - b. Bab II : Landasan Teori terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka konseptual/kerangka berfikir penelitian.
 - c. Bab III : Metode Penelitian yang terdiri dari Rancangan Penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.
 - d. Bab IV : hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data, pengujian hipotesis.
 - e. Bab V : Pembahasan yang terdiri dari pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, dst.
 - f. BAB VI : Penutup yang terdiri dari kesimpulan, implikasi penelitian, saran.
3. Bagian akhir

Rujukan, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup penulis.