

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari bagaimana proses berpikir secara rasional dan masuk akal dalam memperoleh konsep. Matematika dikatakan sebagai suatu ilmu karena keberadaannya dapat dipelajari dari berbagai fenomena. Matematika menjadi salah satu bidang ilmu yang memegang peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak lepas dari dukungan dan peranan matematika. Banyak permasalahan dalam kehidupan sehari - hari yang dapat dipecahkan dengan menggunakan konsep-konsep dalam matematika.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 menyebutkan bahwa kompetensi yang akan dicapai dalam mempelajari matematika adalah menunjukkan sikap tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah dan mampu memberikan estimasi penyelesaian masalah (Ristanty & Pratama, 2022). Matematika sangat diperlukan dalam kehidupan, sehingga matematika menjadi salah satu pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Objek yang ada dalam matematika bersifat abstrak. Lantaran sifatnya yang abstrak, tidak jarang guru maupun peserta didik mengalami beberapa kesulitan dalam proses pembelajaran (Sohilait, 2021).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang didirikan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berargumentasi peserta didik, membantu dalam menanggulangi permasalahan kehidupan sehari-hari dan pekerjaan, serta menunjang kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk proses-proses esensial perhitungan dan pertimbangan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan (Utami, 2019). Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar tidak hanya sekedar menghafal rumus atau menyelesaikan masalah matematika. Lebih dari itu, dimaksudkan untuk membangun landasan berpikir logis, sistematis, dan kreatif sejak dini. Pembelajaran matematika dapat mendorong peserta didik untuk menkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya sendiri.

Tujuan pembelajaran matematika yaitu untuk menumbuhkan inisiatif dan partisipasi peserta didik dalam belajar. Pembelajaran matematika memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif, mengajukan pertanyaan, dan mengungkapkan pendapat, yang semua itu bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematis peserta didik. Berbagai model, strategi, dan metode pembelajaran digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan dan karakteristik peserta didik. Secara statistik, pembelajaran matematika di SD juga termasuk mendirikan hubungan antara konsep matematika dengan kehidupan nyata peserta didik. Ini dilakukan dengan memberi peserta didik peluang untuk memasuki dan melibatkan ilmu dan keterampilan matematika di dalam ruangan dan menyelesaikan masalah kontekstual (Utami, 2019).

Keterampilan pemecahan masalah matematika adalah suatu usaha peserta didik dalam menyelesaikan masalah khusus pada matematika yang menekankan penggunaan metode, prosedur, dan strategi yang dapat dibuktikan secara sistematis (Ristanty & Pratama, 2022). Pemecahan masalah merupakan bagian dari kebutuhan yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran sehingga dimungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman dalam menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang dihadapi keseharian dan masalah yang tidak rutin. Penting untuk menekankan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan ide-ide peserta didik, yang pada gilirannya akan membantu peserta didik membangun kemampuan baru dan meningkatkan keterampilan matematika peserta didik. Pemecahan masalah matematika menjadi salah satu kegiatan matematika yang dianggap penting, baik oleh para guru maupun peserta didik di semua tingkatan.

Keterampilan pemecahan masalah menurut Polya (1985) menjelaskan bahwa pemecahan masalah adalah usaha untuk menemukan solusi dari suatu kesulitan demi mencapai tujuan yang tidak mudah diraih dengan segera. Dalam konteks pembelajaran matematika, istilah pemecahan masalah memiliki makna khusus dan dapat diartikan berbeda, misalnya menyelesaikan soal cerita yang tidak biasa atau mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Polya (1985) juga memperkenalkan empat langkah dalam proses pemecahan masalah: (1)

Memahami masalah: Langkah pertama ini penting karena tanpa memahami masalah dengan baik, peserta didik tidak akan mampu menemukan solusinya.(2) Merencanakan penyelesaian: Setelah memahami masalah, peserta didik perlu merancang strategi atau rencana untuk menyelesaikannya.(3) Menyelesaikan masalah: Pada tahap ini, peserta didik menerapkan rencana yang telah disusun untuk mencari solusi, dan keberhasilan sangat dipengaruhi oleh pengalaman serta kreativitas peserta didik.(4) Melakukan pengecekan ulang: Langkah terakhir adalah meninjau kembali setiap langkah yang telah dilakukan untuk memastikan solusi yang dihasilkan benar dan sesuai dengan tujuan. Pendekatan ini menekankan pentingnya pemahaman, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi dalam proses pemecahan masalah(Saedi et al., 2020).

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2024 di SDN 1 Tirtomoyo, ditemukan sejumlah permasalahan yang signifikan terkait keterampilan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika. Peserta didik kerap mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika, yang merupakan bentuk umum dari masalah matematika yang disajikan di tingkat SD. Banyak peserta didik yang hanya pasif dan hanya beberapa yang berani menjawab ketika dihadapkan pada persoalan terbuka pembelajaran matematika. Peserta didik mungkin merasa kurang percaya diri untuk menjawab karena takut salah. Ada juga yang mungkin merasa tidak siap dengan materi yang dibahas. Selain itu, beberapa peserta didik membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan persoalan. Beberapa peserta didik terlihat

mengalami perubahan suasana hati, ini terlihat ketika kesulitan memecahkan soal peserta didik cenderung hilang fokus. Peserta didik juga menunjukkan kelemahan dalam mengidentifikasi informasi penting dari soal. Lebih lanjut peserta didik menunjukkan kebingungan saat dihadapkan pada masalah yang memerlukan pemikiran kritis dan analitis. Sebagian besar pembelajarannya hanya menghasilkan peserta didik ingat dengan apa yang dipelajari tetapi tidak memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi. Ketika peserta didik diminta untuk memahami suatu konsep tanpa mengetahui proses pembentukannya, peserta didik lupa apa yang dipelajari, yang pada gilirannya menyebabkan hasil belajar menurun.

Sistem pembelajaran matematika di sekolah masih berpusat pada guru. Guru mengajar peserta didik melalui penjelasan, contoh soal, dan latihan,. Peserta didik kesulitan menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari karena matematika tampak begitu abstrak dan membosankan tanpa alat peraga dan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, penilaian tidak memperhatikan proses berpikir peserta didik tetapi hanya memfokuskan pada angka terutama pada hasil akhir, sehingga peserta didik lebih cenderung berkonsentrasi pada nilai daripada memahami ide atau meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik.

Proses pembelajaran yang kurang efektif ini berdampak pada rendahnya nilai KKM matematika peserta didik kelas IV SDN 1 Tirtomoyo. Hal ini didukung dengan data jumlah peserta didik kelas IV sebanyak 20 peserta didik, Dari jumlah peserta didik tersebut, hanya 9 peserta didik

(45%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 11 peserta didik (55%) belum memenuhi kriteria tersebut. Rata-rata nilai matematika peserta didik di kelas ini adalah 69,5, yang masih di bawah standar KKM yang ditetapkan yaitu >70 . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas IV SDN 1 Tirtomoyo masih rendah.

Experiential Learning adalah salah satu Alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan diatas. *Experiential learning* didefinisikan sebagai suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dengan pengalaman secara total dan penuh kekuatan untuk menanamkan peserta didik dalam mengalami masalah yang sedang dieksplorasi atau digali, dan hasilnya akan berpengaruh terhadap pemahaman kognitif dan juga apresiasi afektif peserta didik (melibatkan perasaan, nilai, dan sikap peserta didik). Pada kegiatan *experiential learning* agar proses belajar mengajar berjalan efektif, peserta didik harus mempunyai empat kemampuan yaitu “*concrete experience (sample word, feeling), reflective observation (watch ing), abstract conceptualization (thinking), and active experimentation (doing)*” (Sholihah & Mahmudi, 2015).

Kegiatan *experiantial learning* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Pembelajaran seperti ini memungkinkan peserta didik tidak hanya mempelajari konsep materi, tetapi juga terlibat langsung dalam pembelajaran hingga menjadi suatu pengalaman. Pembelajaran

berdasarkan pengalaman membantu guru menghubungkan materi dengan situasi dunia nyata sehingga peserta didik mengingat dan memahami apa yang peserta didik pelajari (Karunia, 2016) .

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Tabanan Tahun Ajaran 2016/2017" memberikan wawasan yang relevan dan mendukung bagi penelitian yang berfokus pada peningkatan keterampilan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika di tingkat pendidikan dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *experiential learning* secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses belajar, tetapi juga diberikan kesempatan untuk menerapkan konsep matematika dalam situasi nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam menghadapi masalah. Temuan ini dapat menjadi acuan penting, yang bertujuan untuk menerapkan metode serupa di kelas IV SDN 1 Tirtomoyo, dengan harapan dapat memberikan dampak positif yang sama terhadap keterampilan pemecahan masalah peserta didik dalam konteks pembelajaran matematika. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan model pembelajaran yang aktif dan kontekstual untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian ini memiliki karakteristik yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Afifatul

Musyafiah, Davi Apriandi, dan Ida Sriyami (2023) lebih menitik beratkan pada peningkatan hasil belajar matematika peserta didik menggunakan model *experiential learning* berbantuan alat peraga. Sementara itu, penelitian ini difokuskan secara khusus pada peningkatan keterampilan pemecahan masalah matematika tanpa bantuan alat peraga tambahan, dengan memanfaatkan sepenuhnya kekuatan pengalaman belajar langsung peserta didik. Selain itu, jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan pada jenjang SMP seperti "Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 3 Tabanan Tahun Ajaran 2016/2017", penelitian ini mengadopsi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di tingkat SD, sehingga memberikan kontribusi terhadap pengembangan model *experiential learning* pada peserta didik usia dasar dengan fokus pada proses pembelajaran yang reflektif dan berkelanjutan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini mengambil judul "Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika melalui Kegiatan *Experiential Learning* Peserta didik Kelas IV SDN 1 Tirtomoyo". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di SDN 1 Tirtomoyo, khususnya dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik. Melalui penerapan pendekatan *Experiential Learning*, diharapkan peserta didik tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah

peserta didik, tetapi juga mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep matematika, meningkatkan motivasi belajar, dan pada akhirnya mencapai hasil belajar yang lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah penelitian adalah :

1. Bagaimana penerapan kegiatan *experiential learning* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SDN 1 Tirtomoyo?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika melalui kegiatan *experiential learning* peserta didik kelas IV SDN 1 Tirtomoyo?

C. Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan kegiatan *experiential learning* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SDN 1 Tirtomoyo.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika melalui kegiatan *experiential learning* peserta didik kelas IV SDN 1 Tirtomoyo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Harapan dari hasil penelitian ini adalah memberikan data

kepada pembaca dan komunitas pendidikan serta menjadi sumber literatur yang dapat digunakan dalam penelitian mendatang.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi guru:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan saat membuat rencana dan program pengajaran. Ini akan memungkinkan penerapan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dan hasil belajar matematika peserta didik.

2) Bagi peserta didik:

Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada proses pembelajaran matematika melalui kegiatan *experiential learning*, sehingga dapat meningkatkan kemampuan matematika peserta didik. Menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, terutama melalui penggunaan kegiatan *experiential learning*, yang dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika.

3) Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti, mengenai keterampilan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika melalui kegiatan *experiential learning* peserta didik kelas IV SDN 1 Tirtomoyo.

E. Definisi Operasional

1. Pembelajaran matematika

Pembelajaran matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang didirikan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berargumentasi seseorang, membantu dalam menanggulangi permasalahan kehidupan sehari-hari dan pekerjaan, serta menunjang kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk proses-proses esensial perhitungan dan pertimbangan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan.

2. Keterampilan pemecahan masalah

Keterampilan pemecahan masalah matematika merupakan suatu usaha peserta didik dalam menyelesaikan masalah khusus pada matematika yang menekankan penggunaan metode, prosedur, dan strategi yang dapat dibuktikan secara sistematis.

3. *Experiential learning*

Experiential learning itu adalah proses belajar, proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran, pembelajaran yang dilakukan melalui refleksi dan juga melalui suatu proses pembuatan makna dari pengalaman langsung.