

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang harus ada dalam dunia pendidikan, hal ini tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional tepatnya pada Bab X Pasal 37 ayat (1) yang menjelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kejuruan dan muatan lokal. Menurut Hadi dan Lestarinigrum (2021), pembelajaran matematika adalah proses aktif konstruktif dan kontekstual yang melibatkan siswa dalam membangun pemahaman dan keterampilan matematika melalui pengalaman, refleksi dan interaksi dengan guru dan teman sebaya. Matematika merupakan ilmu dasar yang mempunyai peran penting dalam segala aspek kehidupan. Pembelajaran matematika di Indonesia masih menjadi tantangan bagi para guru dan siswa. Hal ini juga dialami pada siswa kelas VII.A SMP N 1 Ambarawa.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika yaitu Ibu Chindy Erda Sari, menyebutkan bahwa dari tahun ke tahun hasil belajar siswa pada materi hubungan antar sudut di kelas VII.A masih tergolong rendah dari nilai KKTP yang sudah ditetapkan yaitu 72

Sebanyak 74% siswa tidak mencapai nilai KKTP pada materi ini. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami langkah-langkah penyelesaian permasalahan yang berkenaan dengan hubungan antar sudut dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti model pembelajaran yang kurang efektif, kurangnya aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar sehingga hal ini berdampak kepada hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah pada materi tersebut. Mengatasi permasalahan tersebut maka solusi yang diperlukan adalah sebuah bentuk pembelajaran yang efektif salah satunya yaitu dengan model pembelajaran serta pendekatan pembelajaran yang sesuai. Penerapan model dan pembelajaran yang sesuai akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

Salah satu model yang menganut teori belajar konstruktivisme yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif adalah Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Model pembelajaran *SSCS* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan pada pemecahan masalah. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu *Search* (Pencarian), Pada tahap ini siswa mencari informasi dan mengidentifikasi masalah yang akan dipecahkan. *Solve* (Penyelesaian), siswa merencanakan dan melaksanakan strategi untuk menyelesaikan masalah. *Create* (Penciptaan), siswa menciptakan solusi baru dan kreatif untuk menyelesaikan masalah. *Share* (Berbagi), siswa mempresentasikan solusi mereka kepada teman sekelas dan

mendiskusikannya. Pendekatan *problem solving* dalam model pembelajaran SSCS diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami konsep matematika dengan lebih baik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, dan meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika.

Selain pendekatan *problem solving*, pendekatan *problem posing* juga dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Pendekatan ini menekankan pada kemampuan siswa untuk membuat masalah matematika sendiri. Dengan membuat masalah sendiri, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar matematika dan memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengambil judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) dengan Pendekatan Problem Solving dan problem posing” yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ambarawa Kelas VII.A.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan antara rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* dengan pendekatan *Problem Solving* dengan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* dengan pendekatan *problem posing*.

2. Apakah rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* lebih tinggi daripada hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* dengan pendekatan *problem posing*

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* dengan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* dengan pendekatan *problem posing*.
2. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* lebih tinggi daripada hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* dengan pendekatan *problem posing*.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *SSCS (Search, Solve, Create, and Share)* adalah kerangka koseptual pembelajaran berkelompok yang menggunakan pendekatan problem solving dan menghendaki siswa menemukan masalah, membuat solusinya, mendiskusikannya kepada temannya melalui presentasi.
2. Pendekatan *Problem Posing* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengajuan soal oleh siswa yang berkaitan dengan syarat-syarat pada masalah yang akan dipecahkan.
3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi garis dan sudut yang diperoleh dari hasil tes.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 1 Ambarawa tahun ajaran 2023/2024 dan bertempat di SMP N 1 Ambarawa.
5. Objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa
6. Materi pada penelitian ini adalah materi hubungan antar sudut.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis:

- 1) Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi ilmiah pada kajian tentang model pembelajaran matematika dan hasil belajar matematika siswa
- 2) Penelitian ini diharapkan mampu menyediakan referensi baru mengenai model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

2. Manfaat Praktis:

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan bacaan yang berguna bagi pendidikan tentang model pembelajaran yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi guru, model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* dapat digunakan sebagai model pembelajaran selanjutnya.