

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berperan penting pada kehidupan manusia, dimana pendidikan menjadi usaha setiap manusia dalam mengembangkan pengetahuan dan membentuk karakter yang lebih baik lagi. Maka dari itu pendidikan dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang direncanakan untuk memberikan bekal kepada manusia agar bisa menjadi pribadi yang mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimilikinya. Sistem pendidikan serta penerapan pembelajaran yang baik dinilai mampu untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas suatu negara. Pendidikan juga menjadi salah satu faktor kehidupan bagi terbangunnya sebuah peradaban bangsa, oleh karena itu jika pendidikan dalam bangsa tersebut maju, maka masyarakat akan lebih berkualitas dalam berpikir dan memanfaatkan sumber daya alam dengan baik. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan untuk mengembangkan potensi dan keterampilan seseorang. Adapun tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk membentuk pribadi seseorang agar memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa juga memberikan peluang terhadap peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Upaya dalam mengadakan situasi belajar serta pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan menyusun program pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi dan keterampilan sesuai dengan yang diinginkannya. Dengan demikian, pendidikan harus mendapatkan perhatian yang cukup serius bagi kalangan pendidik maupun calon pendidik. Siswa dinilai mampu mengembangkan potensi dan keterampilannya harus memiliki sikap-sikap yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Sejalan dengan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, “mempercayai adanya Tuhan, berperilaku yang baik, mampu menjaga

kesehatan, mempunyai kemandirian, serta bertanggung jawab”. Dapat disimpulkan bahwa sistem pendidikan yang baik mampu mendidik siswa menjadi pribadi yang lebih baik, bertingkah laku sesuai dengan norma, mampu mengembangkan potensi dan keterampilannya agar berguna baik bagi dirinya maupun di lingkungan masyarakat.

Pembelajaran merupakan proses untuk membantu siswa agar belajar dengan baik. Proses pembelajaran perlu melibatkan siswa sebagai pusat dari kegiatan. Guru sebaiknya mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, edukatif, sehingga hasil pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Pembelajaran abad ke-21 menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai, pendidik diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup. Keterampilan-keterampilan penting dalam pembelajaran abad ke-21 ini masih relevan dengan empat pilar pendidikan menurut UNESCO yang mencakup *learning to know, learning to do, learning to be, and learning to live together*. Empat pilar pendidikan mengandung keterampilan khusus yang perlu diberdayakan dalam proses pembelajaran untuk mempersiapkan generasi yang unggul dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Tony Wagner (2014) dalam jurnal keterampilan siswa, menjelaskan tujuh kompetensi dan keterampilan bertahan hidup yang diperlukan oleh siswa dalam menghadapi kehidupan, dunia kerja, dan kewarganegaraan pada abad ke-21 ini sebagai berikut: “(1) kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, (2) kolaborasi dan kepemimpinan, (3) ketangkasan dan kemampuan beradaptasi, (4) inisiatif dan berjiwa *entrepreneur* (5) mampu berkomunikasi efektif baik secara oral maupun tertulis, (6) mampu mengakses dan menganalisis informasi, (7) memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi”.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kompetensi yang perlu diberikan kepada siswa dalam mempersiapkan generasi yang unggul. (Nitko dan Brookhart, 2011, hlm. 231) menyatakan bahwa “seorang siswa memperoleh suatu masalah ketika siswa ingin mencapai suatu hasil atau tujuan tertentu, tetapi siswa tersebut tidak secara otomatis mengenali jalan keluar atau solusi yang tepat untuk memperolehnya”. Dengan demikian, masalah yang harus dipecahkan adalah cara dalam memperoleh atau mencapai tujuan yang diinginkan. Siswa tidak dapat mengenali jalan keluar atau

solusi yang tepat untuk memperoleh tujuan yang diinginkan secara otomatis, maka siswa menggunakan satu atau lebih cara pemecahan masalah.

Pemecahan masalah merupakan kemampuan siswa menggunakan proses berpikirnya dalam memecahkan masalah melalui pengumpulan fakta, analisis informasi, menyusun berbagai alternatif pemecahan, dan memilih pemecahan masalah yang paling efektif. Schoenfeld (Yasin, Halim, & Ishar, 2012, hlm. 66) mengatakan bahwa "*problem-solving is a complex process that engages various cognitive operations such as collecting and sorting information, and heuristic and metacognitive strategies*". Yang dimaksud yaitu, pemecahan masalah adalah proses yang kompleks yang melibatkan berbagai proses kognitif seperti mengumpulkan dan memilih informasi, *heuristic*, dan strategi metakognitif. Dalam proses pemecahan masalah siswa dianjurkan untuk membentuk kelompok dan mengerjakan tugas antar anggota kelompok. Pemecahan masalah yang melibatkan interaksi kelompok dan saling ketergantungan sesama siswa menjadi cara yang efektif untuk melibatkan siswa dalam tugas-tugas dan pengalaman dunia nyata. Selain sebagai cara yang efektif dalam proses pembelajaran, interaksi kelompok dengan teman sebaya juga dapat dijadikan motivator yang baik untuk pembelajaran. Interaksi dengan teman sebaya dan pembelajaran teman sebaya merupakan cara dan merupakan motivator yang baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mahalingam, Schaefer, & Morlino (2008, hlm. 1580) bahwa, "*students generally like working in groups to solve problems. Peer interaction and instruction are effective tools for learning and are good motivators as well*". Maksudnya, siswa secara umum menyukai bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah. Interaksi dengan teman sebaya dan pembelajaran teman sebaya merupakan alat yang efektif untuk belajar, dan merupakan motivator yang baik.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang penting dalam pendidikan, sehingga siswa perlu dibekali keterampilan dan kemampuan untuk mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah diberikan kepada siswa sehingga siswa mampu menyelesaikan masalah pada ilmu pengetahuan serta mampu memberikan kemampuan nalar yang logis, sistematis, kritis, dan terbuka yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas kemampuan pemecahan masalah perlu diterapkan pada siswa sejak memasuki usia

sekolah dasar, sebagai bekal pengetahuan dan meningkatkan kemampuan individu dalam proses pembelajaran. Sementara itu, kemampuan pemecahan masalah ini melatih siswa untuk membuat keputusan dari berbagai sudut pandang yang cermat, teliti, dan logis. Dengan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat mempertimbangkan pendapat orang lain serta mampu mengungkapkan pendapatnya sendiri. Berdasarkan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 maka dapat diketahui bahwa, “kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kompetensi yang harus dicapai dan menjadi salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah”. Selain itu, *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) dalam syafri, (2016, hlm. 9) merekomendasikan, ”4 prinsip pembelajaran matematika, yaitu (1) matematika sebagai pemecahan masalah, (2) matematika sebagai penalaran, (3) matematika sebagai komunikasi, dan (4) matematika sebagai hubungan”.

Berdasarkan uraian diatas, kemampuan pemecahan masalah memiliki peranan yang penting dalam tercapainya tujuan pendidikan sekolah. Selain itu, kemampuan pemecahan masalah juga diperlukan untuk keberhasilan siswa di sekolah. Kemampuan ini sangat diperlukan siswa, terkait dengan kebutuhan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah perlu mendapatkan perhatian yang khusus dalam proses pembelajaran matematika dari jenjang formal paling dasar, yaitu SD. Pernyataan ini didukung antara lain oleh National Council of Supervisors of Mathematics (NCSM, 1977), bahwa , “*learning to solve problems is the principal reason for studying mathematics*” dan (NCTM, 1980) bahwa, “*problem solving must be the focus of the curriculum*”. Proses pembelajaran tentu adanya sebuah tujuan, sama dengan halnya proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika dimana salah satu diantaranya adalah untuk menciptakan suatu kemampuan dalam memecahkan masalah pada diri siswa. Sejalan dengan PERMENDIKNAS (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi satuan pendidikan dasar hingga menengah menyatakan “adanya suatu tujuan dalam pembelajaran matematika, yaitu menciptakan suatu kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik, juga rasa ingin tahu dan ketertarikan untuk memahami pelajaran matematika, rajin serta yakin dalam menyelesaikan pemecahan masalah”.

Untuk saat ini, pengembangan pendidikan dalam proses pembelajaran harus dilakukan dengan bantuan teknologi. Banyak sekolah yang masih tertinggal jauh dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif, guru terkadang masih menggunakan pendekatan pembelajaran yang pasif, dan media yang digunakan masih sangat sederhana. Sangat penting bagi siswa sekolah dasar yang menghadapi tantangan abad ke-21 untuk dikenalkan dengan berbagai jenis media pembelajaran. Dari hasil pengamatan terhadap pengalaman pada saat mengemban tugas kuliah PLP-I, PLP-II, dan observasi sekolah terdapat permasalahan yang ada. Salah satunya ketidak tuntasan nilai siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan siswa tidak mampu memecahkan permasalahan pada soal yang diberikan. Siswa cenderung masih bingung dengan cara menyelesaikan permasalahan pada soal yang ada. Pengembangan kemampuan pemecahan masalah perlu mendapat perhatian yang serius, karena dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran pada umumnya masih berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir tahap rendah yang bersifat prosedural, sehingga ketika siswa dihadapkan pada masalah pembelajaran yang sukar, rumit, dan mengalami kesulitan.

Hasil dari penelitian *Program For International Student Assesment (PISA)* Tahun 2022, Indonesia berada di peringkat ke 68 dengan skor matematika yaitu 379. Hasil dari penelitian tersebut, kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematis masih rendah. Sama halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fakhrudin (2010) dalam penelitian kemampuan pemecahan masalah matematis terhadap siswa Sekolah Dasar (SD), secara umum hasil kemampuan pemecahan masalah siswa SD belum memuaskan yaitu sekitar 30,67% dari skor ideal. Kemampuan pemecahan masalah ini perlu dikembangkan karena dengan penyelesaian masalah, siswa akan terlatih untuk memahami suatu masalah dengan baik, bernalar dengan baik, menganalisis, memilih strategi yang tepat dalam menyelesaikan masalah, melakukan perhitungan hingga mengevaluasi apa yang telah dikerjakan. Permasalahan tersebut terjadi karena pada proses pembelajaran matematika kurang melibatkan aktivitas siswa secara optimal. Ketika pembelajaran berlangsung guru sering mendominasi proses pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri. Disini guru sebagai sumber utama pengetahuan sehingga siswa menjadi pasif karena hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan. Pada kondisi

seperti itu, kesempatan siswa untuk menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri hampir tidak ada, mengakibatkan siswa kurang memiliki kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah dengan berbagai cara. Salah satu penyebab rendahnya kualitas pemecahan masalah siswa, karena dalam proses pembelajaran matematika guru umumnya terlalu berkonsentrasi pada latihan menyelesaikan soal yang lebih bersifat prosedural dan mekanis.

Berdasarkan penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dikemukakan oleh para peneliti terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis adalah salah satunya disebabkan oleh kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Padahal model pembelajaran yang guru gunakan pada proses pembelajaran adalah hal yang sangat penting, karena memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Model pembelajaran yang tepat digunakan salah satunya model *problem based learning*. Model *problem based learning* ini merupakan model pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan fakta siswa untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi dan pemecahan masalah. Dalam model *problem based learning* berusaha membelajarkan siswa dengan masalah, merumuskan masalah, dan mencari solusi dalam menyelesaikan masalah. Model pembelajaran ini mengubah pola berpikir siswa atau pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru sekarang menjadi berpusat pada siswa. Peran guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator yang artinya hanya sebagai informan, jadi siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk berpikir kritis untuk memecahkan permasalahan. Selain itu, pembelajaran yang membelajarkan siswa pada masalah autentik, siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi, inkuiri, dan memandirikan siswa disebut pembelajaran berbasis masalah.

Model *problem based learning* memiliki kelebihan yaitu siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata, siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya

tidak perlu dipelajari siswa. Hal ini mengurangi beban siswa dengan menghafal atau menyimpan informasi, siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi. Siswa memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri, memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka, kesulitan belajar siswa secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*. Indarwati (2018, hlm. 67) mengatakan, “pembelajaran menggunakan *problem based learning* lebih berpusat pada siswa dengan memudahkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika siswa”.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, dimana guru menjelaskan dan memberikan contoh soal dan latihan soal yang sejenis dengan contoh soal yang diberikan.
2. Pembelajaran tidak membiasakan siswa untuk berpikir kreatif. Guru hanya memberikan rumus yang tercepat agar siswa dapat menyelesaikan soal matematika dengan sifat konsep bukan bersifat memecahkan masalah.
3. Siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
4. Rendahnya inovasi guru dalam memodifikasi soal yang sudah ada.
5. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa.
6. Penggunaan model *problem based learning* dalam proses pembelajaran belum terealisasi secara baik.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana diutarakan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model *problem based learning* dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah menggunakan model *problem based learning*?
3. Apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa?
4. Seberapa besar pengaruh model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya sudah disebutkan, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi model *problem based learning* dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah menggunakan model *problem based learning*.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan di atas, maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat, diantaranya:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan penulis, dapat mendukung atau mempertegas penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan juga dapat memberikan gambaran kepada pembaca mengenai pengaruh model *problem based learning* terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD.



## 2. *Manfaat Praktis*

### a. Manfaat bagi Guru

Sebagai suatu masukan dan pengenalan terkait model pembelajara, memberikan solusi kepada guru untuk menentukan model pembelajaran yang dapat membuat siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

### b. Manfaat bagi Siswa

Sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran dan membatu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

### c. Manfaat bagi Sekolah

Dapat memberi manfaat untuk terciptanya pendidik yang inovatif, memahami cara mengatasi berbagai persoalan nyata guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelalajaran serta mutu pendidikan sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## F. **Definisi Operasional**

### 1. *Problem Based Learning*

*Problem based learning* adalah model pembelajaran yang menuntur siswa untuk aktif dalam menggali sendiri pengetahuannya berdasarkan masalah nyata (kontekstual) yang biasa dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Model *problem based learning* menitik beratkan kepada siswa sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik yang akan dipecahkan dengan menggunakan seleuruh pengetahuan yang dimilikinya. Menurut Sudarman (2005, hlm. 69) mendefinisikan yakni, “*problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran”. Sejalan dengan Wena (2013, hlm. 91) mengatakan bahwa, “*problem based learning* merupakan model pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan”. *Problem based learning* merupakan sebuah model

pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Dalam sebuah kelas yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah dunia nyata (*real world*). Menurut Arends (2013, hlm. 102) menyatakan, “*problem based learning* dirancang terutama untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan intelektualnya; mempelajari peran-peran orang dewasa melalui berbagai situasi nyata atau simulasi; dan menjadi pelajar yang mandiri dan otonom”.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah agar pada saat proses pembelajaran siswa dapat bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Masalah digunakan untuk mengaitkan rasa keingintahuan, kemampuan analisis, dan inisiatif siswa agar dapat belajar berpikir kritis dan memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah. *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang mengutamakan seberapa aktif siswa dalam berpikir kritis dan selalu terampil ketika dihadapkan pada penyelesaian suatu permasalahan. Proses dari alur bagaimana peserta didik belajar ini tergantung dari seberapa kompleks permasalahan yang dihadapinya. Langkah-langkah atau sintaks model *problem based learning* yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu, (1) mengorientasikan siswa pada masalah; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) membimbing siswa dalam penyelidikan individual atau kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya siswa; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

## **2. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis**

Pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah belajar matematika. Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan dengan mencari jalan keluar dari permasalahan tersebut untuk mencapai sesuatu hal yang dituju, baik permasalahan-permasalahan pada bidang matematika ataupun kehidupan nyata. Menurut Robert L. Solso (Ratnasari, 2014, hlm. 218) menyatakan, “kemampuan pemecahan

masalah matematis adalah kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh”. Sejalan dengan (Soedjadi, 2000, hlm. 36) mengemukakan, “kemampuan pemecahan masalah matematis adalah suatu keterampilan pada siswa agar mampu menggunakan kegiatan matematika untuk memecahkan masalah dalam matematika, masalah dalam ilmu lain, dan masalah dalam kehidupan sehari-hari”. Menurut (Harahap & Surya, 2017 dalam jurnal kemampuan pemecahan masalah matematis), “kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan suatu aktivitas kognitif yang kompleks, sebagai proses untuk mengatasi suatu masalah yang ditemui dan untuk menyelesaikannya diperlukan sejumlah strategi.

Pemecahan masalah matematis merupakan bakat yang harus dimiliki siswa setelah mempelajari matematika. Kemampuan pemecahan masalah mengacu pada kapasitas individu untuk secara efektif menuntaskan tantangan yang mereka hadapi. Pemecahan masalah merupakan pendekatan sistematis untuk menuntaskan tantangan dan menggapai hasil yang diinginkan. Pemecahan masalah merupakan proses yang disengaja dan sistematis dimana seorang individu mencoba menemukan solusi atau mengatasi hambatan dalam situasi ketika jawaban tidak tampak jelas. Pemecahan masalah matematis adalah penyelesaian masalah yang belum diketahui solusinya, bisa berupa soal cerita atau mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Polya (Winarti, 2017) menyatakan indikator kemampuan pemecahan masalah sebagai berikut:

- 1) Memahami masalah
- 2) Menyusun strategi atau rencana penyelesaian
- 3) Menyelesaikan permasalahan sesuai rencana yang telah dibuat
- 4) Memeriksa kembali jawaban

Pemecahan masalah menurut definisi Hendriana dan Inayati (2020) yaitu, “seseorang yang berupaya mencari solusi atas masalah yang menghalanginya untuk mencapai tujuan”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah matematis merupakan proses mental tingkat tinggi dan memerlukan proses berpikir yang lebih kompleks. Dimana dengan belajar

pemecahan masalah dalam proses pembelajaran, akan memungkinkan siswa berpikir lebih kritis dalam menyelidiki masalah, sehingga menjadikan siswa lebih baik dalam menanggapi dan menyelesaikan suatu permasalahan. Kemudian siswa dapat menerapkan kemampuan pemecahan matematis ini dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika, pembelajaran lain, maupun dalam menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari.

## **G. Sistematika Skripsi**

Dalam Menyusun skripsi, penulis perlu memperhatikan tata cara atau sistematika penulisan agar tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan secara keseluruhan mengenai materi yang dijadikan pokok pembahasan. Berdasarkan buku panduan penulisan karya tulis ilmiah FKIP UNPAS Tahun 2024, dalam sistematika skripsi ini disajikan ke dalam 5 bab sebagai berikut:

### **1. BAB I Pendahuluan**

Pada bab I memaparkan latar belakang masalah skripsi, tentang masalah yang timbul dikaji dalam bab I ini. Bagian ini terdiri dari; latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

### **2. BAB II Kajian Teori**

Bab II memaparkan mengenai jawaban atas rumusan masalah pertama, yaitu memaparkan konsep *problem based learning* berdasarkan hasil analisis jurnal yang dilakukan secara deduktif dan induktif mengenai pengertian, karakteristik, sintaks *problem based learning*, kekurangan dan kelebihan model *problem based learning* dan analisis penelitian terdahulu.

### **3. BAB III Metode Penelitian**

Bab III ini memaparkan mengenai metode yang digunakan dalam menyelesaikan rumusan masalah, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data, instrument penilaian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

### **4. BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Pada pembahasan ini memaparkan mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Pada pembahasan ini diketahui apakah model *problem based*

*learning* mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar atau tidak.

#### 5. BAB V Simpulan Dan Saran

Pada bab ini menguraikan kesimpulan yang didapatkan peneliti melalui penelitian yang sudah dilakukan apakah penelitian berhasil atau tidak. Saran ditulis untuk pihak-pihak terkait baik itu sekolah, pendidik, siswa, dan untuk peneliti lainnya.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi sumber atau rujukan seorang penulis dalam Menyusun penelitian.