

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, potensi diri dan pola pikir seseorang akan meningkat. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik.<sup>1</sup>

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai didalam masyarakat dan kebudayaan.<sup>2</sup> Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.<sup>3</sup> Allah berfirman pada Q.S. ar-Ra'd ayat 11, sebagai berikut:

---

<sup>1</sup>Anas Salahudin, *Filsafat Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 19.

<sup>2</sup>Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 2009), Cet. ke-3, h. 1.

<sup>3</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2010), Cet. ke-2, h. 1.

لَهُرْ مُعَقَّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِن خَلْفِهِ تَحْفَظُونَهُرْ مِّنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ  
 مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُرْ وَمَا لَهُمْ  
 مِّنْ دُونِهِرْ مِنْ وَآلٍ ﴿١١﴾

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah menyeru manusia agar selalu berusaha mengubah keadaan yang ada dengan memanfaatkan akal dan potensi yang dimiliki sehingga dapat keluar dari situasi yang buruk menuju situasi yang lebih baik atau dengan kata lain dari kemunduran menuju kemajuan. Sehingga, salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut yaitu dengan pendidikan.

Untuk memperoleh pendidikan yang maju, tinggi, dan berkembang perlu suatu perencanaan yang berhubungan dengan tujuan nasional pendidikan bangsa itu. Indonesia dalam Sistem Pendidikan Nasional 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.<sup>4</sup>

Dari tujuan pendidikan nasional tersebut diselenggarakan pendidikan yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi suatu bangsa tidak terlepas dari kemajuan diberbagai bidang pendidikan.

---

<sup>4</sup>Departemen Agama RI, *Undang-undang dan Peraturan Pemerintahan RI tentang Pendidikan* (Jakarta: DJ.II, 2006), h. 8-9.

Salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika akan menjadi bekal bagi siswa untuk memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.<sup>5</sup> Matematika adalah salah satu media untuk melatih kemampuan pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain.

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.<sup>6</sup> Materi yang dalam proses penugasannya memerlukan kemampuan pemecahan masalah adalah geometri. Lingkaran merupakan salah satu materi geometri pada standar kompetensi kelas VIII SMP/MTs. Lingkaran adalah salah satu bentuk geometri datar yang banyak kita temui dan kita manfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Lingkaran berguna dalam banyak bidang kehidupan, misal: olahraga, arsitektur, dan teknologi. Banyak alat olahraga yang memanfaatkan bentuk lingkaran seperti pada bentuk lapangan silat, papan target panahan, dan keranjang basket. Bagi seorang arsitek, bentuk lingkaran dinilai memiliki bentuk yang indah untuk mendekorasi rumah, maupun gedung perkantoran. Seperti bentuk pintu, jendela, dan atap rumah. Kemudian, pada bidang teknologi bentuk lingkaran juga sering kita jumpai, seperti roda mobil, roda motor, setir mobil memanfaatkan bentuk lingkaran. Oleh karena itu, sangat penting sekali bagi siswa untuk bisa memahami

---

<sup>5</sup>Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 2-3.

<sup>6</sup> M. Ali Hamzah dan Muhlissrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), Cet. ke-2, h. 48.

lebih mendalam tentang materi tersebut demi mendukungnya ketercapaian tujuan pendidikan nasional.

Secara umum, pendidikan matematika mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>7</sup>

Berdasarkan tujuan pendidikan matematika tersebut jelas bahwa salah satu tujuan dari pendidikan matematika adalah agar setiap siswa memiliki kecakapan dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Pemecahan masalah merupakan hal yang penting dalam pembelajaran matematika. Pemecahan masalah matematika memuat “pemecahan masalah” sebagai perilaku kognitif dan “matematika” sebagai objek yang dipelajari. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa

---

<sup>7</sup>Ibrahim dan Suparni, *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya* (Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2012), Cet. ke-1, h. 36.

untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

Fadjar Shadiq menyatakan bahwa pemecahan masalah akan menjadi hal yang akan sangat menentukan keberhasilan pendidikan matematika, sehingga pengintegrasian pemecahan masalah (problem solving) selama proses pembelajaran berlangsung hendaknya menjadi suatu keharusan.<sup>8</sup> Pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika. Dalam proses pembelajaran, guru dituntut menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran matematika tersebut tercapai. Maka dari itu perlu bagi kita untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah tersebut. Seperti halnya masalah dalam kehidupan sehari-hari, kita dituntut untuk mencari solusinya sebagaimana dalam Al-Quran yakni surah Al-Insyirah ayat 1-5 sebagai berikut.

أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ ﴿١﴾ وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ ﴿٢﴾ الَّذِي أَنْقَضَ ظَهْرَكَ ﴿٣﴾  
وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ﴿٤﴾ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menjamin setiap orang yang mengalami ujian/masalah pasti akan ada keringanan dan pemecahan masalah kalau semua itu dihadapi dengan sabar dan tawakkal pada Allah. Ayat tersebut juga menegaskan bahwa setiap ada kesulitan pasti akan ada kemudahan yang diberikan oleh Allah. Begitu pula, dalam matematika setiap ada permasalahan maka akan ada solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut asalkan kita mau bersungguh-sungguh dalam memecahkannya.

---

<sup>8</sup>Fadjar Shadiq, *Pemecahan Masalah, Penalaran dan Komunikasi Matematika*, (Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004), h.16.

Branca menegaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah oleh siswa dalam matematika merupakan hal yang penting, yaitu:

1. Kemampuan menyelesaikan masalah merupakan tujuan umum pengajaran matematika.
2. Penyelesaian masalah yang meliputi metode, prosedur dan strategi merupakan proses inti dan utama dalam kurikulum matematika.
3. Penyelesaian masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika.<sup>9</sup>

Mengingat pentingnya pemecahan masalah dalam proses pembelajaran matematika, maka setiap siswa dituntut untuk memiliki kemampuan pemecahan masalah. Pemecahan masalah dalam matematika biasanya berbentuk soal cerita yang tidak hanya mengandalkan hafalan saja melainkan menekankan pada proses berpikir siswa. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. Mereka sulit dalam mengidentifikasi masalah, memahami makna dari bahasa soal, mengambil keputusan dan sulit mengubah soal cerita kedalam model matematika.

MTsN 3 Banjarmasin merupakan salah satu MTs negeri di kota Banjarmasin. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika pada sekolah tersebut cukup tinggi yaitu 75. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru matematika kelas VIII MTsN 3 Banjarmasin, menurut pengalaman tahun sebelumnya peserta didik mengalami kesulitan pada materi lingkaran khususnya pada soal pemecahan masalah yang berbentuk uraian, bahkan nilai ujian akhir semester genap 2016/2017 adalah 45%

---

<sup>9</sup><https://madfirdaus.wordpress.com/2009/11/23/kemampuan-pemecahan-masalah-matematika/>. Diakses pada hari Kamis, 09 September 2018 Pukul 18.59.

peserta didik belum mencapai KKM. Hasil ulangan tengah semester ganjil kelas VIII tahun ajaran 2018/2019 juga masih belum memenuhi standar KKM pada sekolah tersebut.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika pada soal berbentuk uraian adalah siswa kurang pemahaman dalam membaca atau pemahaman linguistik serta menulis, artinya siswa perlu memahami seluruh kalimat yang terdapat dalam soal uraian tersebut dan menuliskan serta menyusun atau mengkomposisikannya kedalam model matematika. Dapat kita pahami bahwa membaca soal matematika tidak hanya membaca secara harfiah saja namun membutuhkan cara berfikir logis. Dengan kata lain, membaca juga harus menekankan pada pemahaman makna serta menganalisis makna yang terkandung dalam kalimat yang dibaca tersebut.

Berkenaan dengan pemecahan masalah, *National Council of Teacher of Mathematic* (NCTM) menyatakan bahwa:

Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, guru harus memperhatikan lima kemampuan matematis yaitu: koneksi (*connections*), penalaran (*reasoning*), komunikasi (*communications*), pemecahan masalah (*problem solving*), dan representasi (*representations*). Oleh karena itu, guru memiliki peranan dalam menumbuhkan kemampuan penalaran matematis dalam diri siswa baik dalam bentuk metode pembelajaran yang dipakai, maupun dalam evaluasi berupa pembuatan soal yang mendukung.<sup>10</sup>

Oleh karena itu guru memiliki peranan dalam menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah dalam diri siswa baik dalam bentuk metode pembelajaran yang dipakai, maupun dalam evaluasi berupa pembuatan soal yang mendukung.

---

<sup>10</sup> Tina Sri Sumartini, "Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis masalah," *Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2015): h. 2.

Maka dari itu untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa perlu didukung oleh model pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam prakteknya guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

Kesulitan siswa dalam belajar matematika disebabkan pola pembelajaran yang sering digunakan adalah pembelajaran konvensional. Penerapan pembelajaran konvensional seperti ini yang mendominasi pembelajaran adalah guru, sedangkan siswa sebagai pendengar, sehingga interaksi antara siswa dengan guru kurang. Pola pembelajaran seperti inilah yang bisa membuat siswa terkadang merasa jenuh, bosan, tidak bersemangat, serta tidak adanya ketertarikan untuk memperdalam pembelajaran matematika karena pola pembelajaran yang monoton dan sedikit variasi, inilah salah satu yang menyebabkan penurunan hasil belajar siswa.

Pembelajaran konvensional ini hanya cocok digunakan untuk materi-materi tertentu yang sifatnya prosedural dan deklaratif sehingga bila pembelajaran ini diterapkan pada materi lingkaran kurang efektif karena pada materi ini siswa dituntut untuk mampu memahami konsep secara matang. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan juga mampu menanamkan konsep dalam diri siswa sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi belajar matematika.



Salah satu cara yang ditempuh yaitu melalui penerapan model pembelajaran *LAPS-Heuristik*. Model pembelajaran LAPS (*logan avenue problem solving*) adalah rangkaian pertanyaan yang bersifat tuntunan dalam solusi masalah dan biasanya menggunakan kata tanya apa masalahnya, adakah alternatif, apakah bermanfaat, apakah solusinya, dan bagaimana sebaiknya mengerjakannya. Nurdin menjelaskan bahwa *heuristik* adalah suatu penuntun berupa pertanyaan yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu masalah. *Heuristik* berfungsi mengarahkan pemecahan masalah siswa untuk menemukan solusi dari masalah yang diberikan.<sup>11</sup> Model pembelajaran *LAPS-Heuristik* merupakan pembelajaran pemahaman masalah, perencanaan, solusi dan pengecekan kembali untuk menyelesaikan masalah. Sehingga, diharapkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik akan lebih baik.

Penelitian dilakukan di MTsN 3 Banjarmasin, karena di sekolah ini model pembelajaran *LAPS-Heuristik* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran matematika maupun penelitian yang menggunakan model pembelajaran tersebut. Berdasarkan wawancara observasi awal pada tanggal 29 oktober 2018 peneliti mendapatkan informasi bahwa guru matematika disana sering menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan kondisi siswa yang tidak memungkinkan dan keterbatasan kemampuan guru dalam menerapkan berbagai macam metode dan model

---

<sup>11</sup>Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), Cet. ke-II. h. 96.

pembelajaran. Sehingga, tidak sedikit siswa disana mengaku kesulitan dalam memahami materi yang berkaitan dengan matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti termotivasi untuk meneliti kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran *LAPS-Heuristik* dan model pembelajaran konvensional pada materi Lingkaran. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul tentang: “**Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Laps-Heuristik* pada Materi Lingkaran dikelas VIII MTsN 3 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2018/2019**”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti dapat merumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII MTsN 3 Banjarmasin setelah diajar dengan model pembelajaran *LAPS-Heuristik*?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII MTsN 3 Banjarmasin setelah diajar dengan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *LAPS-Heuristik* dengan pembelajaran konvensional terhadap pemecahan masalah siswa?

## C. Definisi Operasional dan Lingkup Pembahasan

### 1. Definisi Operasional

#### a. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan.<sup>12</sup> Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan menyelesaikan masalah rutin, non-rutin, rutin terapan, rutin non-terapan, non-rutin terapan, dan masalah non-rutin non-terapan dalam bidang matematika.<sup>13</sup> Jadi, kemampuan pemecahan masalah yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kemampuan pemecahan masalah yang diperoleh dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa.

#### b. Penerapan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penerapan artinya “proses, perbuatan menerapkan, perihal mempraktekkan atau mengenakan”.<sup>14</sup> Jadi, maksud penerapan di sini adalah perihal mempraktekkan atau menggunakan model pembelajaran *LAPS- Heuristik*. pada saat pembelajaran matematika berlangsung.

#### c. Model Pembelajaran *LAPS- Heuristik*.

Model pembelajaran *LAPS- Heuristik*. (*Logan Avenue Problem Solving*) adalah model pemecahan masalah matematika yang menekankan pada pencarian alternatif-alternatif yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi, kemudian menentukan alternatif yang akan diambil sebagai solusi, dan memberikan kesimpulan dari

---

<sup>12</sup> Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h. 671

<sup>13</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013...*, h. 84.

<sup>14</sup> Tim dari Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 1056.

masalah tersebut. Adapun indikator kemampuan pemecahan masalah, yaitu: memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan perhitungan, dan memeriksa kembali hasil perhitungan

#### d. Lingkaran

Lingkaran merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran matematika SMP/MTs kelas VIII semester genap dengan sub materi yang akan diajarkan dalam penelitian ini adalah pengertian lingkaran, bagian-bagian lingkaran, keliling lingkaran, luas lingkaran, dan panjang lintasan dari perputaran roda kendaraan.

## 2. Lingkup Pembahasan

Adapun lingkup pembahasan yang diambil adalah:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIII D dan VIII E MTsN 3 Banjarmasin.
- b. Model pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *LAPS-Heuristik*.
- c. Penelitian dilakukan dengan mengambil data dari hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi lingkaran.
- d. Dalam penelitian ini, indikator yang digunakan yaitu ada 4 indikator kemampuan pemecahan masalah matematis, yaitu:
  - 1) Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan.
  - 2) Merumuskan masalah matematis atau menyusun model matematis.
  - 3) Menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah.

- 4) Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil penyelesaian masalah.

Jadi, yang dimaksud judul diatas yaitu penelitian ilmiah untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal lingkaran melalui penerapan model pembelajaran *LAPS- Heuristik* dikelas VIII D dan VIII E MTsN 3 Banjarmasin.

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

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII MTsN 3 Banjarmasin setelah diajar dengan model pembelajaran *LAPS- Heuristik*.
2. Mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII MTsN 3 Banjarmasin dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *LAPS-Heuristik*. dengan pembelajaran konvensional terhadap pemecahan masalah siswa.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

1. Secara Teoritis

Penulisan skripsi ini dapat dijadikan sebagai informasi untuk menambah wacana keilmuan dalam dunia pendidikan tentang kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Laps-Heuristik* pada materi lingkaran khususnya UIN Antasari Banjarmasin.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Guru

Menambah pengalaman dan referensi bagi guru tentang model pembelajaran sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran matematika.

### b. Bagi Siswa

Membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik yang diterapkan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Laps-Heuristik*.

### c. Bagi Sekolah

Memberikan informasi tentang model-model pembelajaran inovatif sehingga dapat digunakan untuk kedepannya dalam pembelajaran matematika.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai model pembelajaran *Laps-Heuristik* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi lingkaran kelas VIII MTsN 3 Banjarmasin.

### e. Bagi pembaca

Untuk para pembaca, karena keterbatasan yang dimiliki peneliti kiranya terdapat kesalahan dalam hal pengetikan, maupun bahasa yang digunakan peneliti memohon maaf dan perlu diambil pelajaran

agar penelitian selanjut nya lebih baik lagi, semoga karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

#### **F. Alasan Memilih Judul**

Ada beberapa faktor yang mendorong peneliti untuk mengangkat judul tersebut yaitu:

1. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah matematika dalam pembelajaran matematika.
2. Mengingat pentingnya penerapan pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran matematika dengan harapan model pembelajaran *Laps-Heuristik* ini dapat memotivasi siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sehingga pembelajaran akan tercapai.
3. Mengingat materi lingkaran banyak sekali permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan materi tersebut, dan materi ini juga merupakan materi yang cukup membutuhkan pemahaman konsep matematika yang baik untuk bisa memecahkan permasalahan pada soal-soal yang terkait khususnya pada soal-soal berbentuk cerita, sehingga peneliti tertarik untuk mencoba pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Laps-Heuristik* pada materi lingkaran.
4. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di MTsN 3 Banjarmasin, belum ada penelitian yang membahas tentang model

pembelajaran *Laps-Heuristik* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi lingkaran.

5. Sepengetahuan penulis, belum ada yang meneliti masalah ini khususnya di UIN Antasari Banjarmasin.

## **G. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### 1. Anggapan Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- c. Digunakan model pembelajaran *LAPS-Heuristik* dalam pembelajaran akan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
- d. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- e. Distribusi jam belajar antara kelas VIII D dan VIII E relatif sama.
- f. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

### 2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran *LAPS-Heuristik* dan pembelajaran konvensional.



H<sub>1</sub> : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan model pembelajaran *LAPS-Heuristik* dan pembelajaran konvensional.

## H. Sistematika Penulisan

Bab I pendahuluan terdiri dari berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, serta sistematika penulisan.

Bab II landasan teori berisi tentang pembelajaran matematika, model pembelajaran, model pembelajaran *LAPS-Heuristik*, pembelajaran, konvensional, kemampuan pemecahan masalah, dan lingkaran.

Bab III metode penelitian berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen tes, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV laporan hasil penelitian berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol, analisis kemampuan awal, deskripsi pemecahan masalah siswa, analisis pemecahan masalah siswa, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V penutup berisi tentang simpulan dan saran-saran.