BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.

> Menurut Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, pendidikan pada hakikatnya adalah suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus.[1]

Pendid ikan merupakan suatu aspek yang perlu dikembangkan terhadap kemajuan suatu bangsa. Bangsa yang maju terlihat dari pembangunan dalam bidang pendidikan yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Pendidikan yang berdaya saing tinggi dapat mencerdaskan kehidupan bangsa yang menjadi salah satu tujuan pendidikan nasional.

Mengingat pentingnya pendidikan dalam pembangunan bangsa dan negara, maka setiap bangsa di dunia berupaya untuk memperbaiki mutu pendidikan khususnya Indonesia. Perbaikan mutu pendidikan merupakan upaya peningkatan proses pendidikan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas produk pendidikan, termasuk dalam hal ini pendidikan matematika.

---

[1] Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h.70

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Matematika diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan sebuah permasalahan. Mata pelajaran matematika yang sering ditemukan dikehidupan sehari-hari ialah pembahasan aritmatika sosial yang di dalamnya membahas beberapa bagian diantaranya keuntungan dan kerugian. Berdasarkan penelitian Abu Bakar dalam Jurnal Daya Matematis menyebutkan bahwa Aritmatika sosial adalah salah satu materi dalam matematika sekolah yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Aktivitas terkait arimatika sosial dalam masyarakat antara lain adalah untung dan rugi yang di dalamnya menjadi salah satu konsep yang diajarkan dalam pembelajaran aritmatika sosial khususnya pada siswa kelas VII sekolah menengah pertama.[2]

Berdasarkan penelitian Solaikah, Afifah dan Suroto dalam Jurnal Pendidikan Matematika ada dua alasan aritmatika sosial menjadi hal penting untuk dibahas, pertama materi aritmatika sosial tidak hanya di sekolah saja tetapi materi ini juga berkaitan dengan lingkungan masyarakat dan lebih khusus lagi dalam lingkungan kehidupan siswa sehari-hari. Kedua, materi aritmatika sosial merupakan salah satu materi yang memungkinkan untuk memunculkan masalah, mengingat penggunaan materi aritmatika sangat banyak ditemukan dalam masalah sehari-hari.[3]

---

[2]Wardah Abu bakar," *Analytical Problem Solving Skills AT Social Arithmetich In Project Based Learning*", dalam *Jurnal Daya Matematis*, Vol. 4 No. 3 Desember, 2016, h. 382.

[3]Solaikah, dkk, "Indentifikasi Kemampuan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial Ditinjau dari Perbedaan Kemampuan Matematika*",* dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. 2 April, 2013, h. 47.

Demi menuju pemahaman dan pemecahan masalah pada materi keuntungan dan kerugian, maka diperlukan teknik dan model yang membuat siswa aktif, kreatif dan inovatif dalam belajar. Maka, hal ini sangat diperlukan cara belajar yang dapat memberikan kebebasan kepada siswa sesuai dengan minat dan kebutuhannya sehingga siswa mampu memecahkan permasalahan dengan cara aktif dan kreatif [4].

Pemecahan masalah merupakan salah satu metode yang tepat untuk mempelajari dan mengerjakan permasalahan yang berkaitan dengan matematika. Siswa yang memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah, akan memiliki beberapa keuntungan, diantaranya mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan memperkuat keterampilan matematika.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-Insyirah ayat 5-6 sebagai berikut:

فَاِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ، اِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرً

Ayat tersebut menggambarkan bahwa ketika memiliki kesulitan maka pasti ada jalan keluarnya, Allah SWT tidak akan memberikan masalah kepada manusia di luar kemampuan manusia itu sendiri. Ayat tersebut sangat erat kaitannya dengan penelitian ini bahwa ketika siswa memiliki suatu permasalahan dalam belajar matematika hendaklah agar bisa diselesaikan dengan berbagai macam teknik dan model pembelajaran.

Teknik yang digunakan berupa teknik yang harus bisa dikuasai siswa untuk mengembangkan kreativitas pada dirinya yaitu salah satunya ialah teknik

[4]Sri Pajriah, "Pemanfaatan Metode *Resource Based Learning* pada Pembelajaran Sejarah", dalam *Jurnal Artef*ak, Vol. 3, No. 2 Agustus, 2015, h .150.

SCAMPER. Teknik *SCAMPER* yaitu teknik yang menunjukkan pertanyaan-pertanyaan untuk menghasilkan ide-ide baru dan berbeda melalui objek yang telah ada. *SCAMPER* merupakan akronim dari *Subtitute, Combine, Adapt, Modify, Put To Other Uses, Eliminate* dan *Rearrange*.[5] Memecahkan permasalahan pada materi aritmatika sosial pembahasaan keuntungan dan kerugian dengan teknik *SCAMPER* diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan proses pembelajaran aktif dan kreatif. Aktif dan kreatif dalam belajar aritmatika sosial dalam kemampuan pemecahan masalah dengan teknik *SCAMPER* dapat menciptakan suasana belajar lebih menarik serta pembelajaran yang menyenangkan dan lebih ditekankan pada keterlibatan siswa secara optimal dalam memilih dengan berbagai sumber belajar sesuai kemampuan dan minat siswa.

> Menurut Suryosubroto dari Sri Pajriah mengatakan bahwa *Resource Based Learning* adalah satu pendekatan yang dirancang untuk memudahkan siswa dalam mengatasi keterampilan siswa tentang luas dan keanekaragaman sumber-sumber informasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar. Sumber-sumber informasi tersebut dapat berupa buku, jurnal, surat kabar, multi media, dan sebagainya. [6]

Resource Based Learning merupakan model pembelajaran siswa yang dapat mengurangi kecemasan dan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Melalui model pembelajaran ini juga membuat siswa tidak hanya menguasai bahan yang

[5]Hani Cahyati, dkk, "Efektivitas Teknik *SCAMPER* dalam Mengembangkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa", dalam *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, Vol. 2 No. 2 Juli, 2018, h. 175.

[6]Sri Pajriah, *Pemanfaatan Metode Resource Based Learning*…, h.150.

sama tetapi mementingkan kemampuan untuk meneliti, mengembangkan minat, konsep-konsep dan keterampilan.[7]

Teknik *SCAMPER* dan model pembelajaran *Resource Based Learning* merupakan teknik dan model yang dapat membantu siswa dalam memecahkan permasalahan aritmatika sosial pembahasaan keuntungan dan kerugian. Adapun pada pembahasaan ini lebih dominan berisikan tentang soal-soal cerita, dari soal cerita tersebut menimbulkan banyak kesulitan dari siswa.

Rini Nuraeni, Ardiansyah dan Zanthy, dalam penelitiannya menyebutkan pokok bahasan aritmatika sosial akan memberikan manfaat bagi siswa pada saat menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari pada masa yang akan datang, namun kebanyakan siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan aritmatika sosial.[8] Berdasarkan data tersebut kesulitan siswa dapat diatasi dengan mengajukan pertanyaan kepada guru. Pertanyaan tersebut dapat dilakukan melalui (*Subtitute, Combine, Adapt, Modify, Put To Other Uses, Eliminate, Rearrange) SCAMPER*, dan menggunakan model pembelajaran *Resource Based Learning* dengan pembelajaran belajar terbuka, belajar jarak jauh, belajar fleksibel sehingga siswa terlihat lebih aktif dan kreatif dalam kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan.

---

[7]Muhammad Ade Luthfie Septialamsyah, "Pengaruh Kecemasan dan Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Memahami Konsep Melalui Model Pembelajaran RBL Materi Prisma dan Limas", dalam *Jurnal Selta*, Vol. 2 No. 2 Juli, 2014, h.59.

[8]Rini Nuraeni, dkk, "Permasalahan Matematika Aritmatika Sosial dalam Bentuk Cerita", dalam *Jurnal Teorema*, Vol. 5 No. 1 Maret, 2020, h.62.

Berdasarkan uraian di atas, tentang pentingnya kemampuan pemecahan masalah pada pembahasan aritmatika sosial soal cerita dalam kehidupan sehari-hari maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang disajikan dalam bentuk skripsi yang berjudul: "Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Teknik *SCAMPER* dengan Model Pembelajaran *Resource Based Learning* pada Materi Aritmatika Sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin".

B. Definisi Operasional dan Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

   a. Kemampuan pemecahan masalah yang dimaksud peneliti adalah suatu aktivitas untuk mencari penyelesaian masalah yang dihadapi dengan menggunakan pengetahuan matematika yang telah dimiliki siswa. Adapun indikator pemecahan masalah yang peneliti gunakan mengacu pada penelitian Polya dalam Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains yaitu memahami masalah, merencanakan masalah, menyelesaikan masalah sesuai rencana, melakukan pengecekan kembali.[9]

   b. Teknik *SCAMPER* yang dimaksud peneliti adalah teknik dimana siswa dapat berpikir kreatif dalam kemampuan pemecahan masalah melalui serangkaian pertanyaan yang diarahkan kepada siswa untuk menjawab pada dirinya sendiri dalam menemukan pendapat baru. Teknik *SCAMPER* dapat menghasilkan ide baru dan menghasilkan kemampuan

[9]Syaiful, dkk, "Peningkatan kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Pendekatan Matematika Realistik", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains* Vol. 16 No. 1 Januari, 2011, h.10.

berpikir kreatif pada siswa, dari semua akronim *SCAMPER* akan peneliti letakkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam kegiatan inti pembelajaran. Berikut merupakan tahapan yang terdapat dalam teknik *SCAMPER* yaitu:

Subtitute, Combine, Adapt, Modify, Put to other uses, Elimatite, Rearrange.[10]

c. Model Pembelajaran *Resource Based Learning* adalah suatu model pembelajaran siswa dengan suatu atau sejumlah sumber belajar secara individual atau kelompok.[11] Model Pembelajaran *Resource Based Learning* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menghadapkan siswa dengan berbagai sumber belajar. Adapun peneliti menggunakan sumber belajar video pembelajaran dalam melihat kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

d. Aritmatika sosial adalah salah satu materi dalam matematika sekolah yang sangat berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan jual beli dalam masyarakat dengan salah satu unsur untung dan rugi di dalamnya menjadi salah satu konsep yang diajarkan dalam pembelajaran aritmatika sosial khususnya pada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) sesuai dengan kurikulum 2013, materi pada aritmatika sosial dijenjang sekolah menengah pertama tidak dicantumkan dik3

[10]Hani Cahyati, dkk, *Efektivitas Teknik* …, h. 175

[11]Muhammad Ade Luthfie Septialamsyah, *Pengaruh Kecemasan*…,h.61

(kognitif) melainkan langsung pada k4 (afektif).[12] Adapun aritmatika sosial yang dimaksud dalam penelitian ini ialah pembahasan keuntungan dan kerugian. Keterampilan yang dimaksud yaitu mampu menyelesaikan permasalahan yang terkait untung dan rugi yang harus siswa pahami agar ketika menghadapi persoalan dimasyarakat dapat mereka selesaikan. Persentase keuntungan dapat ditentukan dengan rumus $PU = \frac{HJ-HB}{HB} X100\%$ dan persentase kerugian dapat ditentukan dengan rumus $PR = \frac{HB-HJ}{HB} X100\%$.

2. Ruang lingkup Penelitian
   a. Siswa yang akan diteliti adalah siswa kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin, tahun pelajaran 2021/2022.
   b. Penelitian yang dilakukan menggunakan teknik *SCAMPER* dengan model pembelajaran *Resource Based Learning*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengemukakan rumusan masalah yang akan diteliti:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan teknik *SCAMPER* dengan model pembelajaran *Resource Based Learning* pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin ?

[12]Wardah Abu bakar, *Analytical Problem Solving Skills AT Social Arithmetich in Project Based Learning*…h.382.

2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan pembelajaran konvensional pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin ?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan teknik *SCAMPER* dengan model pembelajaran *Resource Based Learning* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan pembelajaran konvensional pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dibahas, maka tujuan peneliti yaitu:

1. Mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan teknik *SCAMPER* dengan model pembelajaran *Resource Based Learning* pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin.
2. Mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan pembelajaran konvensional pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin.
3. Mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan teknik *SCAMPER* dengan model pembelajaran *Resource Based Learning* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan pembelajaran konvensional pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Alasan yang mendasari peneliti ingin mengadakan penelitian ini adalah:

1. Mengingat pentingnya mata pelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari.
2. Matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa pada umumnya.
3. Mengingat ada sebagian siswa yang hanya menggunakan sebuah solusi dalam menyelesaikan matematika.
4. Teknik *SCAMPER* dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk menciptakan ide-ide baru yang berbeda antara satu dengan yang lain.
5. Model pembelajaran *Resource Based Learning* ialah model yang mengajarkan kepada siswa bahwa belajar matematika tidak hanya kepada guru, tetapi bisa dari media lainnya.

F. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi atau manfaat yang diharapkan dari peneliti ini adalah:

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan pemikiran untuk menambah referensi program pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

2. Bagi Siswa

Hasil peneliti ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpikir kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diupayakan dapat menambah dan memperluas pengetahuan tentang teknik *SCAMPER* dengan model pembelajaran *Resource Based Learning* pada materi aritmatika sosial di kelas VII MTsN 3 Kota Banjarmasin.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil tinjauan penelitian tentang kemampuan pemecahan masalah tentang teknik *SCAMPER* dengan model *Resource Based Learning* yaitu:

1. Hani Cahyati melakukan penelitian tentang Efektivitas Teknik S*CAMPER* dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas IX SMP Muhamadiyah 22 Pamulang. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi efektivitas teknik *SCAMPER* dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada aspek kemampuan berpikir kreatif matematis dan untuk menganalisis perbedaan efektivitas teknik *SCAMPER* dan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada aspek kemampuan berpikir kreatif matematis. Hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa teknik *SCAMPER* efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Selain itu, ditunjukan bahwa teknik *SCAMPER* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam

mengembangkan kemampuan berpikir matematis siswa.[13] Berdasarkan skripsi ini ada memiliki persamaan dan perbedaan antara Hani Cahyati dan peneliti, persamaan dan perbedaannya yaitu dalam berpikir kreatif pada teknik *SCAMPER* peneliti juga memberikan model pembelajaran *Resource Based Learning* untuk mengembangkan kreatif siswa dalam kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi aritmatika sosial.

2. Aryo Putro Hadiningtyas melakukan penelitian tentang Penerapan *Resource Based Learning* sebagai upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan kepada siswa SMKN 2 Depok Yogyakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kualitas proses pembelajaran teknik perbaikan bodi otomotif yang ditinjau dari keaktifan siswa, kreativitas siswa, rasa senang belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian *body reapair and painting.* Hasil penelitian menunjukan penerapan *Resource Based Learning* lebih kreatif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional dengan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran yang ditandai dengan peningkatan ketercapaian nilai KKM oleh siwa pada siklus I sebesar 50% selanjutnya meningkat pada siklus II 65% dan pada siklus III meningkat 80%. [14] Berdasarkan skripsi ini terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian Aryo Putro Hadiningtyas dengan peneliti yaitu peneliti tidak hanya melihat dari aktif dan kreatif siswa dalam

[13]Hani Cahyati, "Efektivitas Teknik SCAMPER dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa", *Skripsi*, UIN Syarif Hidayatullah, 2017, h.77.

[14]Aryo putro Hadiningtyas, "Penerapan *Resource Based Learning* Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa", *Skripsi*, UNY, 2010, h.73.

pembelajaran dengan model *Resource Based Learning* tetapi dari aktif dan kreatif tersebut peneliti mengembangkan pemikiran siswa dalam kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berpaduan dengan teknik *SCAMPER* .

3. Sabrina Ayunda Maulidania melakukan penelitian tentang Studi Komparatif Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Teknik *SCAMPER* dengan Pembelajaran Konvensional pada Materi Pola Bilangan di Kelas VII SMPN 2 Jorong. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan teknik *SCAMPER* pada pembelajaran konvensional, serta melihat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran teknik *SCAMPER* dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa dengan teknik *SCAMPER* termasuk dalam kategori sangat baik, dan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran konvensional termasuk dalam kateogori baik. Adapun kesimpulan dari penelitian ini terdapat hasil yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran dengan teknik *SCAMPER* dengan pembelajaran konvensional.[15] Berdasarkan skripsi ini terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian Sabrina Ayunda Maulidania dengan peneliti yaitu selain menggunakan teknik *SCAMPER* dalam pembelajaran peneliti juga memadukan teknik *SCAMPER* dengan model pembelajaran *Resource*

[15]Sabrina Ayunda Maulidania, "Studi Komparatif Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Teknik *SCAMPER* dengan Pembelajaran Konvensional pada Materi Pola Bilangan di Kelas VII SMPN 2 Jorong", *Skripsi*, UIN Antasari Banjarmasin, 2019, h. 94.

Based Learning melalui video pembelajaran yang membuat pembelajaran lebih aktif dan kreatif dalam kemampuan pemecahan masalah matematis.

H. Sistematika Penulisan

1. Anggapan Dasar

   Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah:

   a. Guru mengetahui tentang teknik *SCAMPER*, model pembelajaran *Resource Based Learning* dan mampu menjelaskan kepada siswa.
   b. Siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat pengembangan intelektual dan usia relatif sama.
   c. Materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum 2013.

2. Hipotesis

   Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

   H_0: Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan teknik *SCAMPER* dengan model *Resource Based Learning* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan pembelajaran konvensional.

   H_a: Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan teknik *SCAMPER* dengan model *Resource Based Learning* dengan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan pembelajaran konvensional.