

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa sangat bergantung pada dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan kebutuhan mendasar untuk meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia guna menghasilkan generasi yang cerdas dan kreatif yang diperlukan untuk tercapainya keberhasilan dan kelangsungan pembangunan nasional.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001, pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, dan juga keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, dan negara.¹

Menurut ahli yang terus berkembang, John Dewey mengatakan bahwa pendidikan adalah komitmen dalam keberadaan manusia atau sekolah sebagai kebutuhan hidup, dan itu menyiratkan bahwa pendidikan adalah kebutuhan manusia yang mendasar karena orang tidak dapat diisolasi atau bahkan hidup biasanya tanpa instruktif.²

Melalui pendidikan, seseorang dapat melanjutkan kehidupan yang unggul karena ia telah memperoleh informasi melalui penemuan yang ditujukan pada tujuan yang ingin dicapai oleh orang atau masyarakat. Oleh karena itu,

¹ Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 38.

² Mahfud Junaedi, *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam* (Depok: Kencana, 2017), 101.

pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa yang maju.

Pendidikan di sekolah harus dilandasi dengan peningkatan rasa ingin tahu siswa dan harus memiliki sistem pembelajaran yang baik. Prestasi atau kegagalan sekolah bergantung pada apa yang diberikan dan ditunjukkan oleh pendidik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa, guru harus mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Besar kemungkinan hasil belajar siswa akan meningkat jika seorang guru berhasil menumbuhkan lingkungan yang mendorong belajar aktif di kalangan siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu diajarkan dengan berbagai cara. Mulai dari sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan. Matematika adalah cara untuk mempraktikkan pengetahuan lain.³ Selanjutnya penguasaan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa merupakan tujuan yang harus dicapai.

Sementara itu, Soedjadi mengklaim bahwa matematika adalah berdasarkan kesepakatan, memiliki pola pikir deduktif, dan memiliki objek objektif yang abstrak. Tujuan materi pembelajaran matematika, seperti aritmatika, geometri, dan aljabar adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar siswa secara logis. Siswa harus dapat mengaitkan apa yang sudah mereka miliki dalam desain penalaran mereka sebagai ide numerik dengan masalah

³ Rifka Agustianti, dkk., *Filsafat Pendidikan Matematika* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 10.

yang mereka hadapi.⁴ Tujuan pembelajaran matematika pada kurikulum 2013 meliputi pengorganisasian kemampuan berpikir siswa, penalaran, pemecahan masalah, mengkomunikasikan, dan mengasosiasikan materi matematika dengan situasi dunia nyata.⁵

Selain itu, penting untuk memiliki pola pikir penghayatan nilai matematika dalam kehidupan, rasa ingin tahu, kepedulian, dan minat terhadap matematika, serta keuletan dan keyakinan terhadap kemampuan pemecahan masalah.

Branca berpendapat bahwa kemampuan memecahkan masalah sangat penting karena merupakan dasar dari matematika.⁶ Russefendi juga mengatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah sangat penting dalam matematika, tidak hanya bagi orang yang akan mempelajarinya di masa depan tetapi juga bagi orang yang akan menggunakannya dalam bidang studi lain dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Kemampuan siswa untuk bernalar dan memecahkan masalah dari soal-soal yang diberikan merupakan tujuan dari pendidikan matematika. Dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis perlu difokuskan pada kemampuan pemecahan masalah dari tujuan tersebut.

Melalui pemecahan masalah, siswa dapat menggunakan pengetahuan matematika mereka untuk memecahkan suatu masalah. Kemampuan siswa

⁴ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 1.

⁵ Nita Rahayu, Karso, dan Sendi Ramadhani, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Keaktifan Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *LAPS-Heuristik*," *IndoMath: Indonesia Mathematics Education* 2, no. 2 (Agustus, 2019): 85, <https://doi.org/10.30738/indomath.v2i2.4536>.

⁶ Yusuf Hartono, *Matematika: Strategi Pemecahan Masalah* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 3.

⁷ Gilang Azwardi dan Rani Sugiarni, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis melalui Model Pembelajaran *LAPS-Heuristik*," *Pi: Mathematics Education Journal* 2, no. 2 (Oktober, 2019): 63, <https://doi.org/10.21067/pmej.v2i2.3335>.

untuk memilih cara memecahkan masalah dari soal yang diberikan dapat membantu mereka belajar berhitung dengan bernalar tentang rumus, langkah-langkah, dan cara menyelesaikannya antara menambah, mengurangi, mengalikan, ataupun membagi. Akibatnya, kemampuan siswa untuk belajar berhitung dapat ditingkatkan dengan menyelesaikan soal-soal.

Berhitung merupakan hal yang penting dalam matematika, yang diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berhitung yang sangat mendasar dalam kehidupan sehari-hari, khususnya konsep bilangan yang juga menjadi alasan peningkatan kemampuan berhitung dan status untuk menempuh pendidikan dasar.⁸

Berhitung adalah cara paling umum untuk menambah, mengurangi, menggandakan, dan memisahkan angka sesuai strategi yang telah ditentukan sebelumnya dan harus sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Karena berhitung merupakan bagian dari matematika yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak, maka tujuan berhitung adalah untuk mengajarkan kedisiplinan, memecahkan masalah, dan melanjutkan ke tingkat berikutnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa memiliki minat yang tinggi terhadap masalah yang diperkenalkan adalah model *LAPS-Heuristic*. Kegiatan pembelajaran cenderung berpusat pada siswa dalam model *LAPS-Heuristic*, dimana siswa diberi kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, mulai dari memahami masalah,

⁸ Ririn Marlina dan Purwadi, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Marta 'Ush Shibyan Singocandi Kudus,'" *Jurnal Penelitian PAUDIA*, (Oktober, 2014): 67-68, <https://doi.org/10.26877/paudia.v3i2%20Oktober.514>.

alternatif, kegunaannya, solusinya, dan cara mengimplementasikannya.⁹ sehingga tanggapan siswa dapat digunakan untuk membangun konsep dari apa yang mereka ketahui.

Heuristik adalah serangkaian pertanyaan yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Gunakan fungsi heuristik untuk membantu siswa memecahkan masalah dan menemukan solusi.¹⁰ Terdapat empat langkah yang harus dilakukan dalam model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving Heuristic*: (1) memahami masalah; (2) Rencanakan solusinya; 3) Mengikuti rencana langkah kedua, menyelesaikan masalah; 4) mengevaluasi kembali hasil yang diperoleh.¹¹

Model pembelajaran *LAPS-Heuristic* diharapkan dapat mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif dan menekankan pencarian alternatif melalui serangkaian pertanyaan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang sulit.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran *LAPS-Heuristic* secara efektif meningkatkan penalaran matematis, pemikiran kritis, meningkatnya belajar berhitung siswa, dan kreativitas penting untuk keterampilan pemecahan masalah pada siswa.¹²

⁹ Oktaviana Nirmala Purba dan Syahriani Sirait, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Model *LAPS-Heuristik* di SMA Shafiyatul Amaliyah," *Jurnal Matematis Paedagogic* 2, no. 1 (September, 2017): 33, <https://doi.org/10.36294/jmp.v2i1.119>.

¹⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 96.

¹¹ Nindya Tifa Novitasari dan Ali Shodikin. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving (LAPS-Heuristic)* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Soal Cerita Barisan dan Deret Aritmatika," *Jurnal Tadris Matematika* 3, no. 2 (November, 2020): 158, <http://dx.doi.org/10.21274/jtm.2018.1.1.153-162>.

¹² Ibid. 155.

Studi pendahuluan yang terjadi bahwa masih rendahnya minat belajar matematika siswa kelas 3 di SDN Polagan 3, hal itu dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengerjakan soal matematika yang diberikan oleh pendidik. Siswa masih kebingungan dalam memecahkan masalah dan cara menghitungnya antara menjumlahkan, mengurangi, mengalikan, ataupun membongkarnya. Siswa di SDN Polagan 3 masih merasa takut untuk belajar matematika, dikarenakan siswa beranggapan bahwasanya belajar matematika itu sulit dan membosankan. Bahkan ada salah satu siswa yang menyatakan bahwasanya matematika itu ilmu yang mematikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Faridatun, S. Pd. Selaku wali kelas 3 di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan, pada saat proses belajar mengajar Ibu Farida masih menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah. Selain itu tidak adanya variasi gaya belajar dan media pembelajaran membuat proses belajar mengajar menjadi membosankan dan peserta didik juga menjadi pasif dan kurang berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga sangat berpengaruh pada tingkat pemahaman materi oleh peserta didik terutama pada mata pelajaran matematika. Banyak peserta didik kurang menyukai mata pelajaran matematika karena mereka menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit. Sehingga belajar berhitung siswapun masih rendah.¹³

Berdasarkan uraian di atas, penulis termotivasi melaksanakan penelitian berjudul **“Upaya Meningkatkan Belajar Berhitung Siswa Kelas 3 dalam Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran**

¹³ Faridatun, Wali Kelas 3 SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan, wawancara langsung tahap pralapangan (09 Februari 2023)

***Logan Avenue Problem Solving Heuristic* di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving Heuristic* pada mata pelajaran matematika kelas 3 di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan?
2. Bagaimana peningkatan belajar berhitung siswa kelas 3 dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving Heuristic* di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasar pada latar belakang dan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving Heuristic* pada mata pelajaran matematika kelas 3 di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan belajar berhitung siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving Heuristic* di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Dari Segi Teori

Secara teoritis, penelitian ini menjelaskan dan mendeskripsikan bagaimana penerapan model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving Heuristic* dalam upaya meningkatkan belajar berhitung siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan. Selain itu, manfaat dari penelitian ini yaitu memberikan atau menambahkan wawasan ilmu pengetahuan yang lebih luas khususnya pada model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving Heuristic* dalam meningkatkan belajar berhitung siswa pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Dari Segi Praktik

a. Bagi Siswa

Melatih siswa untuk lebih mengembangkan keterampilan belajar berhitung siswa sehingga siswa tidak lagi merasa bahwa berhitung itu sulit. selain itu, juga dapat mendongkrak motivasi belajar untuk mencegah kebosanan dalam kegiatan pendidikan.

b. Bagi Guru

Untuk Pendidik dapat dijadikan sebagai inspirasi atau pilihan untuk lebih mengembangkan kemampuan berhitung siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan referensi baru untuk metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam meningkatkan kemampuan belajar berhitung siswa.

d. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving Heuristic* dalam upaya meningkatkan belajar berhitung siswa.

E. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah solusi sementara untuk masalah penelitian yang kebenarannya belum diverifikasi secara empiris. Hipotesis merupakan tanggapan terhadap masalah pemeriksaan yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan memiliki tingkat kehadiran yang paling tinggi. Hipotesis merupakan ikhtisar dari tujuan teoritis yang didapat dari survei penulisan. Ada dua macam hipotesis, yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol adalah rumusan hipotesis yang menyatakan tidak ada saling hubungan antara dua variabel atau lebih. Sedangkan hipotesis alternatif adalah rumusan hipotesis yang menyatakan ada saling hubungan antara dua variabel atau lebih.¹⁴

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving Heuristic* dapat meningkatkan belajar berhitung siswa kelas 3 pada mata pelajaran matematika di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.
2. Model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving Heuristic* tidak dapat meningkatkan kemampuan belajar berhitung siswa kelas 3 pada

¹⁴ IAIN Madura, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Pamekasan: Institut Agama Islam Negeri Madura, 2020), 18.

mata pelajaran matematika di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.

F. Ruang Lingkup

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan dan untuk menghindari meluasnya permasalahan tersebut, maka masalah yang akan dikaji akan dibatasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving Heuristic*.
2. Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan belajar berhitung siswa pada mata pelajaran matematika.
3. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas 3 SDN Polagan 3 tahun ajaran 2022/2023.

G. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran *LAPS Heuristic*

Model pembelajaran yang inovatif dan cenderung berpusat pada siswa merupakan model pembelajaran *LAPS Heuristic*. Model pembelajaran *LAPS Heuristic* juga merupakan model pembelajaran yang membantu siswa memecahkan masalah dengan cara bertanya kepada mereka tentang masalah, solusi, dan cara terbaik untuk melakukannya. Sintaks pembelajaran pada model pembelajaran ini adalah mencari tahu masalah, rencana, jawaban untuk mengatasi masalah, dan memeriksa

kembali.¹⁵ Model pembelajaran LAPS Heuristik menggaris bawahi perkembangan pertanyaan terarah untuk melacak jawaban atas masalah.

2. Matematika

Matematika merupakan bidang ilmu yang diajarkan oleh semua jenjang pendidikan, dimulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Diharapkan dengan belajar matematika akan memudahkan dalam mengerjakan tugas sehari-hari, terutama yang melibatkan perhitungan seperti jual beli menjadi lebih mudah.

Matematika adalah ilmu yang diperoleh dari pengalaman yang berkembang, yang diperoleh dengan berpikir. Matematika merupakan tongkat pengukur utama untuk memperkirakan tingkat pengetahuan seseorang.¹⁶

3. Berhitung

Berhitung merupakan premis dari beberapa ilmu yang digunakan dalam setiap keberadaan manusia. Signifikansi matematika tidak dapat dipisahkan dari aktivitas manusia. Salah satu cara yang menyenangkan untuk belajar tentang angka adalah dengan berhitung.

Selain itu, berhitung juga merupakan upaya untuk melakukan perhitungan matematis seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian, serta manipulasi angka. Diberdayakan pentingnya berhitung,

¹⁵ Oktaviana Nirmala Purba dan Syahriani Sirait, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dengan Model *LAPS-Heuristik* di SMA Shafiyatul Amaliyah," *Jurnal Matematics Paedagogic* 2, no. 1 (September, 2017): 34, <https://doi.org/10.36294/jmp.v2i1.119>.

¹⁶ Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Bogor: Guepedia, 2021), 66.

maka harus dididik sejak dini, dengan teknik yang berbeda dan media yang tepat.¹⁷

H. Kajian Penelitian terdahulu

Peneliti berusaha membuat perbandingan dan menghasilkan ide-ide baru untuk penelitian selanjutnya melalui studi penelitian sebelumnya. Beberapa judul skripsi saya ambil dari penelitian sebelumnya yang hampir mirip dengan penelitian yang akan saya lakukan, seperti:

1. Skripsi yang ditulis oleh Ratna Kartika Sari pada tahun 2016 yang berjudul “Keefektifan Model LAPS-Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Tanggung Jawab Siswa Kelas VII pada Pembelajaran Geometri.” Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Pamotan tahun pelajaran 2015/2016. Hasil dari penelitian tersebut yaitu penerapan model pembelajaran pada kelas uji coba dapat mencapai ketuntasan belajar sesudah tiga kali uji coba. Pada kelas eksperimen diperoleh hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran geometri secara individual dapat mencapai KKM minimal 72 dan KKM klasikal $\geq 75\%$ yaitu 87,5%, dan banyaknya siswa yang memperoleh skor tanggaung jawab dengan kategori minimal cukup baik adalah $\geq 75\%$ yaitu 94,1%. Kesimpulan dari peneiltian tersebut adalah bahwa LAPS-Heuristik efektif terhadap kemampuan pemecahan maslah matematis dan tanggung jawab siswa kelas VII SMP Negeri Pamotan pada pembelajaran geometri.

¹⁷ Prosiding Seminar Nasional, *Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid 3* (Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018), 14.

Berdasarkan skripsi di atas memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan saya teliti. Persamaannya yaitu serbagai berikut:

- a. Sama-sama menerapkan atau menggunakan model pembelajaran LAPS-Heuristic.
- b. Dalam pengumpulan data juga sama menggunakan metode dokumentasi, tes, dan observasi.
- c. Uji hipotesis menggunakan uji rata-rata.

Sedangkan perbedaannya yaitu sebagai berikut:

- a. Dalam penelitian tersebut tujuannya adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran LAPS-Heuristik terhadap kemampuan pemecahan masalah. Sedangkan penelitian yang akan saya teliti bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan belajar berhitung siswa dengan menggunakan model Pembelajaran LAPS-Heuristik.
- b. Dalam penelitian tersebut desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* bertipe *one shot case study*. Sedangkan desain penelitian yang saya gunakan yaitu desain PTK model Kemmis dan Mc. Taggart.
- c. Dalam penelitian tersebut subjek penelitiannya adalah tingkat sekolah menengah yaitu kelas VIII SMP Negeri 1 Pamotan tahun ajaran 2015/2016. Sedangkan subjek penelitian yang akan saya teliti yaitu tingkat sekolah dasar yaitu kelas 3 SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Skripsi yang ditulis oleh Mailan Ali pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran LAPS-Heuristik dengan *Time Token Arends* (TTA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Peserta Didik.” Penelitian ini dilakukan di MTs Da’arul Ma’arif. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka kesimpulan penelitian ini adalah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran LAPS-Heuristik dengan TTA dan model pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep peserta didik kelas VII MTs Da’arul Ma’arif. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan menggunakan uji MANOVA diperoleh tingkat signifikan $0,000 < \alpha = 0,05$.

Berdasarkan skripsi di atas memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan saya teliti. Persamaanya yaitu sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran LAPS-Heuristic.
- b. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berbentuk uraian.

Sedangkan perbedaanya yaitu sebagai berikut:

- a. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode *Quasy Experimental Design*. Sedangkan penelitian yang akan saya teliti menggunakan jenis penelitian PTK model Kemmis dan Mc. Taggart.

- b. Subjek penelitian dalam penelitian tersebut adalah tingkat sekolah menengah kelas VIII MTs. Da'arul Ma'arif. Sedangkan subjek penelitian yang akan saya teliti yaitu tingkat sekolah dasar kelas 3 SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.
 - c. Pada penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Sedangkan penelitian saya dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar matematika siswa kelas 3 di SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan dan siswa juga merasa takut untuk belajar matematika dikarenakan siswa beranggapan bahwasanya matematika itu merupakan mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan mematikan.
 - d. Dalam penelitian tersebut teknik analisis data yang digunakan adalah uji MANOVA. Sedangkan teknik analisis data yang saya gunakan adalah uji rata-rata.
3. Skripsi yang ditulis oleh Maya Cahyanti pada tahun 2021 yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran LAPS-Heuristik Menggunakan Strategi Heuristik Krulik dan Rudnick Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Gaya Belajar Peserta Didik." Dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pesawaran. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII Semester ganjil SMP Negeri 2 Pesawaran. Berdasarkan analisis data penelitian ini, ditemukan beberapa hasil yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran

LAPS-Heuristik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, terdapat pengaruh gaya belajar peserta didik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis, dan terdapat interaksi antara model pembelajaran LAPS-Heuristik menggunakan strategi *heuristik krulik* dan *Rudnick* dan gaya belajar terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.

Berdasarkan skripsi di atas memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan saya teliti. Persamaanya yaitu sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran LAPS-Heuristik.
- b. Pengumpulan data menggunakan metode berupa tes, wawancara, dokumentasi, dan angket.
- c. Mata pelajaran yang diteliti adalah matematika.

Sedangkan perbedaanya yaitu sebagai berikut:

- a. Dalam penelitian di atas bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran LAPS-Heuristik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis. Sedangkan penelitian yang akan saya teliti bertujuan mendeskripsikan peningkatan belajar berhitung siswa dengan menggunakan model pembelajaran LAPS-Heuristik.
- b. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian di atas adalah tingkat menengah yaitu kelas VII SMP Negeri 2 Pesawaran. Sedangkan subjek penelitian yang saya gunakan dalam penelitian

yang akan saya teliti adalah tingkat sekolah dasar yaitu kelas 3 SDN Polagan 3 Kecamatan Galis Kabupaten Pamekasan.

- c. Pada penelitian di atas, teknik analisis data yang digunakan adalah uji ANOVA dua jalan. Sedangkan pada penelitian yang akan saya teliti yaitu menggunakan uji rata-rata.

Jenis penelitian dalam penelitian di atas adalah *true experimen design*. Sedangkan jenis penelitian yang saya gunakan yaitu jenis penelitian PTK model Kemmis dan Mc. Taggart.