

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat berkembang, menuntut dunia pendidikan untuk dapat mengimbangi perkembangan tersebut. Hal ini disebabkan karena kualitas sumber daya manusia sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Perkembangan pendidikan menjadi tolok ukur kemajuan suatu bangsa dalam proses pembangunan negeri. Pendidikan selalu mengalami perkembangan dan perbaikan guna mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik. Perbaikan ini meliputi berbagai aspek, diantaranya, pelaksana teknis (kompetensi dan kualitas tenaga pendidik), pendekatan, model, metode, alat dan strategi pembelajaran yang semakin produktif, kreatif dan inovatif. Upaya tersebut dilakukan karena dunia pendidikan dituntut mampu memberikan kontribusi nyata berupa peningkatan kualitas hasil dan pelayanan kepada masyarakat.

Untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas maka perlu diadakan suatu lembaga pendidikan baik formal maupun non formal. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi di sekitarnya. Dalam pendidikan terdapat suatu proses belajar. Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha dengan sengaja dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negaranya.

Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan suatu aturan-aturan sebagai dasar pelaksanaan yang termuat dalam kurikulum. Sugiono (2013:111) menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana, dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam hal ini, kurikulum dapat digunakan sebagai tolok ukur dalam peningkatan kualitas pendidikan.

Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan menerapkan kurikulum 2013 sebagai penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 diawali dari kegelisahan melihat sistem pendidikan yang diterapkan sekarang ini hanya berbasis pada pengajaran untuk memenuhi target kemampuan siswa. Dalam hal ini yang diutamakan hanya ranah kognitif saja, tanpa memperhatikan ranah afektif dan psikomotor yang berpengaruh dalam perkembangan moral.

Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi paedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Fadlillah (2013:11) menyatakan bahwa pendekatan ilmiah atau *scientific approach* (selanjutnya akan disebut pendekatan saintifik) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, dan membentuk jejaring untuk semua mata pelajaran. Berdasarkan definisi diatas, maka siswa dituntut aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga lebih mengutamakan ketrampilan proses yang meliputi mengamati, mengumpulkan data, menganalisis, dan menarik kesimpulan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang dipelajari siswa di sekolah. Matematika menjadi bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan secara umum. Gagasan-gagasan matematika seperti bilangan, ruang dan pengukuran telah digunakan beribu-ribu tahun sebagai ilmu untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan matematika diterapkan dalam bidang ilmu lainnya, misalnya bidang ekonomi, sains, desain, teknologi informasi, komunikasi dan sebagainya. Matematika bertujuan mendidik siswa berpikir kritis, logis, sistematis, analitis, serta kreatif. Mengacu pendapat Soedjadi (dalam Mahmudi,

2010:469), obyek kajian matematika adalah benda-benda pikiran yang bersifat abstrak. Hal inilah yang sering menjadi penyebab kesulitan bagi siswa dalam mempelajari matematika. Di satu sisi objek kajian matematika bersifat abstrak, sementara di sisi lain siswa belum mampu berpikir secara abstrak, sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa akan makna dalam pembelajaran matematika. Dalam hal ini siswa akan menganggap pembelajaran matematika sangat sulit dan menakutkan, terutama bagi siswa yang mempunyai kemampuan matematis yang rendah. Anggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit akan mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Maka dari itu guru harus berupaya mengubah anggapan para siswa, dengan menciptakan suatu suasana belajar siswa aktif dan tidak hanya guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran.

Permasalahan dalam pembelajaran matematika tidak hanya disebabkan dari sisi guru dan siswa. Sarana dan prasarana yang kurang menunjang kegiatan belajar dan tingkat kerumitan materi juga dapat memunculkan masalah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sebuah model pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sehingga memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari serta mencapai hasil belajar yang maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran matematika adalah model pembelajaran berbasis masalah. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003) ciri utama pembelajaran berbasis masalah meliputi mengorientasikan siswa kepada masalah atau pertanyaan yang autentik, multidisiplin, menuntut kerjasama dalam penyelidikan, dan menghasilkan karya. Dalam pembelajaran berbasis masalah situasi atau masalah menjadi titik tolak pembelajaran untuk memahami konsep, prinsip dan mengembangkan keterampilan memecahkan masalah.

Menurut Arends (dalam Trianto, 2007:68) menyatakan, “pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berfikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri”. Pembelajaran ini

membantu siswa untuk memproses informasi yang dimilikinya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang kehidupan sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok digunakan untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan pada berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Dengan model pembelajaran ini peserta didik sejak awal sudah dihadapkan pada berbagai masalah yang mungkin akan ditemuinya kelak pada saat mereka sudah lulus sekolah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan diidentifikasi dalam usaha mencari pemecahan atau solusi yang tepat dari masalah yang disajikan. Permasalahan itu dapat diajukan atau diberikan guru kepada siswa, dari siswa bersama guru atau dari siswa itu sendiri, kemudian dijadikan pembahasan dan pemecahannya sebagai kegiatan belajar siswa. Kegiatan belajar ini menekankan proses pembelajaran pemecahan masalah dengan fokus pembelajaran pada siswa, bukan lagi pada pengajaran guru. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk memecahkan masalah yang disajikan pada awal pembelajaran dengan cara menggali informasi sebanyak-banyaknya dari berbagai sumber, kemudian dianalisis dan dicari alternatif solusi dari permasalahan yang ada. Solusi yang ditemukan bisa beragam cara sesuai dengan kreatifitas siswa.

Dengan demikian untuk melibatkan siswa agar aktif dalam pembelajaran maka guru dapat menggunakan model yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Matematika. Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada sub pokok Persamaan dan Fungsi Kuadrat. Karena siswa dirasa kurang memahami materi ini. Sehingga hasil belajar belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu peneliti akan meneliti “**Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Matematika Siswa di SMKN 1 Trenggalek**”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka peneliti memberikan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah, fokus, dan tepat. Adapun pembatasan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI TPM 2 SMKN 1 Trenggalek.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning*.
3. Pengamatan dalam penelitian ini hanya melihat aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran.
4. Dalam penelitian ini yang diukur adalah hasil belajar siswa aspek kognitif setelah pembelajaran.
5. Pengamatan dalam penelitian ini hanya melihat respon siswa setelah mengikuti pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* di kelas XI TPM 2 SMKN 1 Trenggalek tahun ajaran 2018/2019?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* di kelas XI TPM 2 SMKN 1 Trenggalek tahun ajaran 2018/2019?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* di kelas XI TPM 2 SMKN 1 Trenggalek tahun ajaran 2018/2019?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* di kelas XI TPM 2 SMKN 1 Trenggalek tahun ajaran 2018/2019.

2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* di kelas XI TPM 2 SMKN 1 Trenggalek tahun ajaran 2018/2019.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* di kelas XI TPM 2 SMKN 1 Trenggalek tahun ajaran 2018/2019.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang jelas tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran matematika. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa
 - a. Memperoleh pengalaman belajar baru yang menyenangkan dan mengesankan pada pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
 - b. Melalui model pembelajaran *problem based learning* dapat memberikan motivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.
 - c. Melalui model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat mengembangkan kemampuan dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning*.
 - b. Tidak menjadikan guru sebagai fokus pembelajaran, namun siswa yang menjadi fokusnya, dalam hal ini guru sebagai fasilitator pembelajaran.
 - c. Dapat menambah wawasan guru dalam menyusun strategi pembelajaran aktif yang tidak monoton.
3. Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan bagi peneliti tentang penerapan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran matematika.

b. Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan melakukan penelitian langsung di lapangan sehingga dapat mengamati dan memaknai bagaimana praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif.

4. Bagi Sekolah

a. Memberikan kontribusi dalam perbaikan dan kemajuan sekolah dalam proses pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *problem based learning*.

b. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena adanya peningkatan hasil belajar siswa.

c. Sebagai refleksi dalam kegiatan pembelajaran yang telah diterapkan.

