

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 54 tahun 2013 tentang standar kompetensi lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan, bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah yaitu memiliki keterampilan dalam berfikir dan tindak yang efektif memecahkan masalah serta dapat mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Permasalahan yang sering dijumpai pada peserta didik khususnya pada matematika adalah prestasi matematika rendah. Kenyataan masih banyak kita jumpai siswa yang prestasi matematikanya rendah, salah satu ukuran dalam melihat prestasi matematika siswa rendah adalah hasil TIMSS (*Trends in Mathematics and Scienci Study*) yang diikuti oleh 600.000 siswa yang dites dari 63 negara menyebutkan bahwa Indonesia berada di urutan ke-38 dengan skor 386 dari 42 negara untuk bidang matematika. TIMSS matematika tersebut, peringkat pertama diraih siswa korea dengan skor 613, skor Indonesia ini turun 11 poin (Berita Terkini, 17 Desember 2012:13).

Berbagai upaya yang telah ditempuh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model Pembelajaran, perubahan sistem penilaian, dan lain sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat kepada guru, sehingga siswa cenderung kurang aktif. Banyak cara yang dapat dilaksanakan agar siswa menjadi aktif, salah satunya yaitu dengan merubah paradigma pembelajaran. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswalah yang dituntut untuk aktif sehingga guru tidak menjadi peran utama pembelajaran. Oleh karena itu, perlu

dikembangkan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Keefektifan dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran. Selama ini model pembelajaran yang sebagian besar digunakan oleh guru di sekolah dalam mengajar adalah model pembelajaran langsung. Pada pembelajaran dengan model pembelajaran langsung, guru merupakan subyek utama kegiatan pembelajaran. Siswa selama kegiatan pembelajaran hanya mendengarkan semua hal yang dijelaskan oleh guru, mencatat materi yang telah diberikan, dan mengerjakan segala sesuatu yang diperintahkan oleh guru. Sehingga selama pembelajaran siswa menerima suatu materi yang sudah jadi, siswa tidak ikut berfikir dan menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks belajarnya.

Menurut kline (1973) “Matematika bukanlah pengetahuan yang dapat menjadi sempurna untuk dirinya sendiri, tetapi matematika terutama untuk membantu orang memahami dan mengatasi masalah sosial, ekonomi dan alam. Ini tumbuh dan berkembang karena proses berpikir, oleh karena itu, logika adalah dasar untuk pembentukan matematika”. Melalui pembelajaran matematika di sekolah, siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalahnya secara mandiri dalam kehidupannya. Dari menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran matematika tersebut, sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa dalam mata pelajaran matematika pelajaran yang sulit bahkan secara realistis menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidak berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan yang sebenarnya. Dengan model yang sesuai diharapkan siswa tertarik dengan pembelajaran matematika, selain itu diharapkan juga hasil belajar yang dicapai akan menjadi lebih maksimal. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004 : 22).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penilaian yang dilakukan diakhir pembelajaran dapat mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai. Dengan adanya hasil belajar yang baik dan memuaskan merupakan bukti dari pembelajaran yang efektif. Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul penelitian “**Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMK Mamba’ul Ihsan Gresik**”.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian dapat lebih terarah, maka permasalahan dibatasi pada eksperimentasi model Pembelajaran Problem Based Learning dalam pembelajaran Matematika siswa Kelas X SMK Mamba’ul Ihsan Gresik materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Mamba’ul Ihsan Gresik?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMK Mambaul Ihsan Gresik pada materi sistem persamaan linier dua variabel tahun 2018-2019.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut:

1. Dari segi teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran Matematika.

2. Adapun kegunaannya

a. Memberikan masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian ini yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran.

b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya peningkatan proses pembelajaran.