

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang diarahkan untuk perubahan tingkah laku di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Akan tetapi masih banyak permasalahan yang sering dihadapi bangsa Indonesia dalam dunia pendidikan adalah lemahnya siswa dalam memahami konsep untuk menyelesaikan suatu masalah. Lemahnya siswa dalam memahami konsep untuk menyelesaikan masalah dapat dilihat dari prestasi belajar siswa, terutama pada pelajaran matematika.

Pembenahan diri dalam penyelenggaraan pendidikan kini terus diupayakan agar penyelenggaraan tersebut dapat menghasilkan manusia yang berkualitas. Pembentukan diri diantaranya mengenai kurikulum yang disesuaikan dengan berkembangnya zaman. Keberhasilan pembentukan diri seorang siswa bukan hanya tanggung jawab lembaga pendidikan tetapi tanggung jawab bagi semua orang yang ada disekitarnya.

Pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang termasuk materi yang mencakup pada semua kurikulum. Nyatanya, pendidikan matematika mendorong masyarakat untuk berpikir lebih maju, terbukti dengan adanya perkembangan teknologi modern yang mengikuti zaman. Maka dari itu, mempelajari dan menguasai pendidikan matematika adalah suatu keharusan bagi semua masyarakat. Matematika memiliki peranan penting dalam segala aspek kehidupan terutama dalam meningkatkan daya pikir manusia, sehingga matematika merupakan salah satu mata

pelajaran yang diwajibkan di setiap jenjang sekolah mulai dari SD sampai SMA.

Menurut James (dalam Sariningsih dan Purwasih, 2017: 164) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak dan terbagi kedalam tiga bidang yaitu: aljabar, analisis dan geometri. Belajar matematika adalah aktivitas yang disengaja untuk mendapatkan suatu pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung melalui lingkungan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku.

Salah satu pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah pembelajaran berbasis masalah. Purwanti (dalam Prihatin, 2015: 80) mengemukakan model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan memecahkan masalah.

Sariningsih dan Purwasih (2017: 165) mengemukakan pemecahan masalah merupakan tujuan umum dalam pembelajaran matematika, bahkan sebagai jantungnya matematika artinya kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah dan menafsirkan solusinya.

Nurhasanah (dalam Sumartini, 2016: 150) berpendapat pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran.

Menurut Sumartini (2016: 150) adapun karakteristik dari pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based*

Learning) adalah (1) ketergantungan pada masalah, masalahnya tidak mengetes kemampuan, dan masalah tersebut membantu pengembangan kemampuan itu sendiri, (2) masalahnya benar-benar *ill-structured*, tidak setuju pada sebuah solusi, dan ketika informasi baru muncul dalam proses, persepsi akan masalah dan solusi pun dapat berubah, (3) siswa menyelesaikan masalah, guru bertindak sebagai pelatih dan fasilitator, (4) siswa hanya diberikan petunjuk bagaimana mendekati masalah dan tidak ada suatu formula bagi siswa untuk mendekati masalah, dan (5) keaslian dan penampilan.

Permana dalam (Ikma, dkk, 2017: 188) mengemukakan bahwa pada PBL, siswa dituntut aktif untuk mendapatkan konsep yang dapat diterapkan dengan jalan memecahkan masalah, siswa akan mengeksplorasi sendiri konsep-konsep yang harus mereka kuasai, dan siswa diaktifkan untuk bertanya dan berargumentasi melalui diskusi, mengasah keterampilan investigasi, dan menjalani prosedur kerja ilmiah lainnya. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa SMP

B. Batasan Masalah

Pada hakikatnya penelitian ini menfokuskan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada bidang studi matematika untuk siswa SMP penulis mengambil batasan penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya mengkaji tentang penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada bidang studi matematika untuk siswa SMP Negeri 43 Surabaya kelas VIII-D Tahun Ajaran 2018/2019
2. Pengamatan pada penelitian ini adalah hanya mengamati aktivitas siswa, hasil belajar, dan respon siswa selama proses pembelajaran matematika pada materi persamaan garis lurus

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran penerapan model PBL (*Problem Based Learning*) ?
2. Bagaimana hasil belajar setelah diterapkan pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dikelas selama proses pembelajaran penerapan model PBL (*Problem Based Learning*)
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar setelah diterapkan pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*)
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap kegiatan dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*)

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa menjadi lebih menguasai materi dan prestasi belajar dapat meningkat.
 - b. Memberikan kesan baru dalam pembelajaran matematika dan memudahkan siswa untuk memahami konsep matematika
2. Bagi Guru
 - a. Penelitian dapat menjadi masukan berharga bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya.

- b. Dapat memberikan alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi Sekolah
- a. Menjadi informasi berharga bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran.
 - b. Dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan
4. Bagi Peneliti
- a. Menjadi informasi berharga bagi para peneliti bidang pendidikan, untuk meneliti aspek atau variabel lain yang di duga memiliki kontribusi terhadap konsep-konsep dan teori-teori tentang pembelajaran.
 - b. Memberikan pengalaman yang berharga untuk membangun inovasi dalam dunia pendidikan

