

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu upaya untuk mengembangkan pengetahuan yang baik secara formal melalui sekolah maupun informasi dari Pendidikan di dalam rumah dan masyarakat. Sesuai dengan tujuan yang ada dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar 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, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Tujuan pendidikan ditegaskan dalam pembukaan UUD 1945 alenia keempat disebutkan salah satu tujuan Negara RI adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapainya diperlukan komponen yang saling berkaitan satu sama lain diantaranya adalah siswa, guru, metode mengajar, sarana dan lingkungan yang paling utama dalam komponen Pendidikan adalah materi dan kurikulum.

Kurikulum disebutkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 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 Nasional”. Didalam kegiatan kurikulum 2013, siswa dituntut untuk lebih berperan aktif dan kreatif dalam kelas serta membentuk pelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau dituntut, sedangkan “pembelajaran” berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Heryandi (2018) pembelajaran adalah serangkaian

kegiatan suatu usaha yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Pembelajaran matematika berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif. Menurut Oktaviarini (2016) pembelajaran matematika bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan dalam mengomunikasikan gagasan dengan gambar dan media serta memiliki sikap menghargai matematika dalam kehidupan sehari-hari. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Tiga masalah pokok di dalam belajar, yaitu : (1) masalah mempengaruhi terjadinya belajar, (2) masalah mengenai bagaimana belajar itu berlangsung dan prinsip mana yang dilaksanakan, (3) masalah mengenai hasil belajar.

Proses pembelajaran yang menekankan berbagai tindakan dan kegiatan adalah pembelajaran dengan menggunakan model tertentu. Salah satu model pembelajaran yang memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu 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 untuk memecahkan masalah.

Menurut Happy dan Bondan (2014) *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, *problem based learning* di pilih karena : (1) menyediakan masalah yang dekat dengan kehidupan nyata dan mungkin terjadi dalam kehidupan nyata, (2) mendorong siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran, (3) mendorong penggunaan berbagai pendekatan, (4) memberi kesempatan siswa membuat pilihan bagaimana dan apa yang akan dipelajarinya, (5) mendorong pembelajaran kolaboratif, (6)

membantu mencapai Pendidikan yang berkualitas. Dalam pembelajaran konvensional siswa akan diberikan materi secara monoton dengan gaya ceramah yang membosankan. Keadaan ini dapat diatasi dengan mencoba siswa dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari maka siswa akan lebih tertantang dan terpicu dalam berkreatifitas belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa”.

## **B. Ruang lingkup dan Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini tidak semua teridentifikasi masalah. Akan tetapi ada tahap-tahapan yang menjadi variabel dalam ruang lingkup dan pembatasan masalah sebagai berikut

### **1. Ruang lingkup**

Berdasarkan latar belakang serta mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti baik waktu, biaya dan tenaga serta untuk menghindari ketidak jelasan dan memudahkan pelaksanaan penelitian maka ruang lingkup yang peneliti fokuskan adalah lingkup pembelajaran matematika dalam lingkungan sekolah SMP N 48 Surabaya.

### **2. Batasan masalah**

Berdasarkan ruang lingkup di atas maka peneliti akan memfokuskan Model pembelajaran *Problem Based Learning* dan pokok pembahasan

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang diajukan : “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 48 Surabaya?”

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari peneliti ialah untuk mengetahui. Ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar matematis siswa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis
  - a. Peserta didik lebih aktif saat proses belajar serta mendapatkan pengalaman baru dari model pembelajaran *Problem Based Learning*.
  - b. Memperkaya wawasan ilmu secara teori yang diharapkan dapat meningkatkan mutu belajar matematis.
2. Secara praktis
  - a. Bagi siswa

Siswa dapat merasakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang menyenangkan dan bermanfaat, pembelajaran bisa di terima dengan baik.
  - b. Bagi guru

Menambah wawasan bagi guru mengenai pembelajaran yang efektif, salah satunya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), dengan adanya pembelajaran yang aktif materi pembelajaran bisa di terima dengan baik oleh siswa sehingga peran guru dapat dinilai sukses sekaligus sebagai masukan bagi guru khususnya guru matematika dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
  - c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini, mampu memberikan serta wawasan bagi sekolah mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), apabila penelitian ini dirasa memberi dampak yang baik bagi peserta didik, maka sekolah tersebut menjadi lebih berkualitas.
  - d. Bagi peneliti

Menambah pengalaman peneliti serta penyusunan karya ilmiah, melalui penelitian ini peneliti dapat mengetahui

keadaan pendidikan yang ada di Indonesia yang sebenarnya serta bisa melakukan perbaikan dengan tepat.