

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah dan di rumah. Di sekolah matematika sebagai pelajaran wajib dan di rumah matematika digunakan alat hitung untuk pemecahan masalah yang ada di sekitar. Matematika digunakan sebagai alat bantu untuk mengatasi masalah-masalah yang lainnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu penguasaan konsep matematika harus ditanamkan kepada siswa sejak dini dibangku Sekolah Dasar, sehingga penerapan konsep matematika dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan baik. Matematika merupakan muatan pelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang Sekolah Dasar dari kelas awal sampai kelas tinggi. Pendapat diatas diperkuat dalam Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) Pasal 37 ditegaskan bahwa “Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah”. Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih tergolong lemah. Dimana dalam proses pembelajarannya masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa kurang aktif dan menjadi pasif saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut juga dikatakan oleh Febriyanto, Haryanti, dan Komalasari (2018) banyak muncul persepsi yang mengatakan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit dipahami dan sangat membosankan untuk dipelajari. Dengan pola pikir seperti itulah yang seringkali matematika dipandang dan dianggap sebagai pelajaran yang sulit bagi para siswa yang mempelajarinya. Hal ini sesuai dengan pernyataan bahwa matematika adalah pembelajaran yang wajib dan harus dilakukan disekolah maka artinya matematika merupakan bagian dari kehidupan manusia yang harus dilakukan selama

seseorang itu masih berstatus pelajar maka wajib untuk belajar matematika baik itu di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan dan harus dimiliki oleh setiap siswa baik itu dikelas awal maupun siswa dikelas tinggi yang statusnya masih sebagai seorang pelajar. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi kemampuan berpikir dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah pada siswa dengan berpendapat ataupun yang lainnya. Dengan kata lain pembelajaran matematika lebih menekankan pada proses pembentukan konsep daripada hasil atau produk.

Kegiatan pembelajaran matematika disekolah lebih didominasi oleh guru sehingga keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran pun sangat minim. Siswa kurang menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran dikelas, baik dalam hal mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru ataupun merespon dan menanggapi jawaban dari teman lainnya. Proses pembelajaran seperti ini hanya akan menghasilkan siswa yang kurang mampu mengapresiasi ilmu pengetahuan, takut berpendapat, tidak berani mencoba hingga akhirnya cenderung menjadi pembelajaran yang pasif dan miskin kreativitas. Salah satu dampak yang tidak dapat dipungkiri adalah hasil belajar yang didapat oleh siswa kurang optimal dan kurang memuaskan. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah melakukan perubahan pada model pembelajaran matematika dari yang biasanya pembelajaran yang menyenangkan dan pusat pada siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam menyelesaikan masalah matematis siswa. Selain itu diperlukan suatu model pembelajaran yang menyajikan tugas-tugas dalam bentuk masalah. Hal ini dikarenakan dengan adanya masalah, maka siswa akan berusaha untuk mencari solusinya dengan berbagai

ide sehingga kemampuan berpikir siswa benar benar di optimalkan melalui proses pemecahan masalah tersebut.

Latar belakang inilah yang mendorong peneliti untuk menguji cobakan suatu model pembelajaran inovatif guna melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dalam hal ini, peneliti menggunakan suatu model pembelajaran yang relevan yaitu *Model Problem Based Learning*. Menurut Supinah dan Titik (2010), *Model Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan masalah dimulai dengan pemberian suatu permasalahan yang terkait dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari. Masalah yang disajikan merupakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar baik itu di rumah maupun di sekolah. Hal ini sesuai dengan tahapan kognitif anak yang berada pada tahapan operasional konkret karena siswa secara tidak langsung telah melihat, merasakan atau bahkan mengalami sendiri. Pemecah masalah bersifat terbuka, artinya dapat dilakukan secara individu ataupun kelompok. Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa mendapat pengalaman secara langsung seperti kerja sama, mencari penyelesaian dari permasalahan, mengumpulkan data pendukung untuk solusi yang ditetapkan, mempresentasikan solusi dari suatu masalah yang telah ditentukan, bertanya, menanggapi atau merespon solusi atau pemecah masalah yang dilakukan oleh teman. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* memberikan banyak pengalaman nyata kepada siswa. Seperti pada pembahasan sebelumnya bahwa pada pengalaman secara nyata akan membantu anak dalam mengembangkan kemampuan tingkat tinggi, yaitu kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Dengan demikian, masalah rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pelajaran matematika dapat teratasi dengan baik.

Berhubung penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran matematika, maka penelitian yang dilakukan ini berjudul

“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, batasan masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilakukan untuk mencari solusi dalam permasalahan belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
- b. Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu : Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2009:60) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lebih lanjut sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian dapat ditarik sebuah kesimpulan. Terdapat 2 macam variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Variabel bebas

Menurut Sugiyono (2010:4) Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab adanya perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan proses pembelajarannya berorientasi pada masalah dimana siswa dituntut untuk belajar berpikir kritis secara mandiri dalam mencari solusi untuk memecahkan masalah dengan mengaitkan di kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari) yang terdiri dari 5 langkah, yaitu orientasi masalah pada siswa, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing pengalaman individu, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis, mengevaluasi proses pemecahan masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadi variabel bebas karena dipandang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2010:2), Variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya pengaruh dari variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Aspek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa. Hasil belajar siswa menjadi variabel terikat karena dipandang hasil belajar siswa dapat dipengaruhi atau berubah karena adanya proses pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi siswa

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (*PBL*) mendorong siswa agar bisa memecahkan atau persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan mata pelajaran Matematika.

2. Manfaat bagi guru

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada saat Daring terutama pada mata pelajaran Matematika.

3. Manfaat bagi sekolah

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* membantu sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran Matematika.

4. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat menggunakan hasil penelitian sebagai acuan untuk menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.