

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pemertabatan manusia menuju puncak optimis potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimilikinya. Pendidikan adalah proses membimbing, melatih dan memandu manusia terhindar atau keluar dari kebodohan dan pembodohan (Danim, 2010: 2). Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala permasalahan dengan sikap terbuka dan mempunyai peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan.

Matematika adalah salah satu ilmu dasar yang mempelajari peranan penting dalam berbagai ilmu pengetahuan. Salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Ditinjau dari tujuan pengajaran matematika tersebut, diketahui bahwa salah satu aspek yang ingin dicapai adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika serta mampu mengaplikasikannya kedalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, setiap guru sangat menginginkan siswanya memiliki prestasi belajar yang baik, dalam arti jika diukur dalam bentuk angka diharapkan siswa dapat mencapai standar ketuntasan yang diharapkan oleh guru. Namun untuk mewujudkan hal tersebut tidaklah mudah, karena secara umum prestasi belajar dan aktivitas siswa terhadap mata pelajaran matematika tergolong rendah. Berdasarkan fakta tersebut, maka

diperlukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan memacu aktivitas belajarnya. Meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, akan membuat pelajaran lebih bermakna dan berarti dalam kehidupan anak. Dikatakan demikian, karena, (1) adanya keterlibatan siswa dalam menyusun dan membuat perencanaan proses belajar-mengajar, (2) adanya keterlibatan intelektual emosional siswa melalui dorongan dan semangat yang dimilikinya, (3) adanya keikutsertaan siswa secara aktif dalam mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru (Kunandar, 2011: 267).

Pemilihan judul ini dilatar belakangi bahwa aktivitas dan kemampuan siswa dalam pembelajaran berbasis masalah masih rendah dan kegiatan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran matematika belum dijadikan sebagai kegiatan utama. Padahal pemecahan masalah merupakan kegiatan yang penting. Selain itu, kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan dasar matematika yang perlu dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan pra riset melalui observasi pada saat Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Juli 2014 yang dilakukan di SMP Negeri 1 Boyan Tanjung, diperoleh bahwa sering kali siswa masih merasa kesulitan dalam belajar karena pada pembelajaran masih didominasi oleh guru. Hal ini terjadi dikarenakan proses pembelajaran dan aktivitas belajar yang kurang maksimal dan berdampak pula pada hasil ulangan. Hasil belajar matematika siswa yang rata-rata nilai ulangan harian pada materi lingkaran di bawah 60, belum mencapai KKM yaitu 62. Indikatornya siswa kurang mampu menyelesaikan

soal-soal yang berkaitan dengan aplikasi matematika pada masalah sehari-hari ini terasa kurang dipahami oleh siswa. Banyak persoalan yang dapat diselesaikan dengan menggunakan kaidah lingkaran misalnya, menghitung keliling roda sepeda, menghitung luas suatu bangunan yang berbentuk lingkaran. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan pada soal tersebut, khususnya dalam menghitung keliling dan luas lingkaran, kurangnya peran aktif siswa untuk berkontribusi dalam proses pembelajaran sehingga membuat pelajaran matematika terasa sulit dan membosankan.

Berdasarkan masalah tersebut tentunya harus diberikan suatu solusi yang dapat membuat suasana belajar yang lebih efektif, nyaman dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran menjadi salah satu kunci dari keberhasilan guru dalam mengajar. Pada kenyataannya guru rata-rata menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga guru dalam melakukan pembelajaran tidak mengembangkan strategi yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Interaksi pembelajarannya tidak efektif, guru hanya menerangkan materi, kemudian mencatatkannya dipapan tulis, memberikan contoh dan latihan. Sedangkan siswa mempunyai cara yang berbeda beda dalam menerima pelajaran. Oleh karena itu perlu diterapkannya model pembelajaran yang sesuai sebagai alternatif keberhasilan belajar siswa.

Salah satu model yang dapat diterapkan sebagai alternatif untuk tercapainya hasil belajar yang diharapkan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dalam PBL belajar berpusat pada siswa, peran siswa dalam

belajar lebih memfokuskan siswa sendiri untuk mencari permasalahan yang telah diberikan secara autentik dengan mengaitkan pemahaman konsep, masalah membentuk fokus pengetahuan sebagai wahana pengembangan keterampilan dalam memecahkan masalah dan masalah sebagai cermin dari apa yang akan mereka temukan dalam kehidupan nyata, siswa yang mempunyai pengalaman belajarnya, kemudian dapat berbagi pengetahuannya sebagai tutor mengajar sebaya.

Menurut Ibrahim dan Nur (Cahyo, 2013: 283) model pembelajaran ini berbeda dengan pembelajaran penemuan (*inkuiri-discovery*) yang lebih menekankan pada masalah akademik. Dalam pembelajaran berbasis masalah, pemecahan masalah didefinisikan sebagai proses atau upaya untuk mendapatkan suatu penyelesaian tugas atau situasi yang benar-benar nyata sebagai masalah dengan menggunakan aturan-aturan yang sudah diketahui. Jadi, pembelajaran berdasarkan masalah lebih memfokuskan pada masalah kehidupan nyata yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan pengalaman pengajaran terpadu (PPL) tersebut, peneliti ingin mengetahui aktivitas dan hasil belajar matematika siswa diterapkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi lingkaran. Oleh karena itu peneliti ingin tuangkan dalam penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Materi Lingkaran di Kelas VIII SMP Negeri 1 Boyan Tanjung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang telah diuraikan sebelumnya maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah ”Bagaimana upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 1 Boyan Tanjung”.

Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi Lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 1 Boyan Tanjung?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi lingkaran dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Boyan Tanjung?
3. Apakah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi lingkaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Boyan Tanjung?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya peningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 1 Boyan Tanjung.

Adapun sub-sub tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 1 Boyan Tanjung.
2. Peningkatan aktivitas belajar matematika siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 1 Boyan Tanjung.
3. Peningkatan hasil belajar matematika siswa dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi lingkaran di kelas VIII SMP Negeri 1 Boyan Tanjung.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini sebagai masukan, kelebihan dan kekurangan hasil penelitian ini dapat menjadi informasi dalam penerapan di lapangan dengan model *Problem Based Learning* sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

2. Praktis

- a. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara aktif terlibat dalam belajar dan menimbulkan kesenangan terhadap matematika sehingga matematika tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang membosankan.

b. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, dapat menerapkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* sehingga dampaknya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas meliputi tiga hal, yaitu:

1. Materi penelitian

Materi penelitian berkaitan dengan aktivitas dan hasil belajar menggunakan model *Problem Based Learning*, yang terdiri dari satu pokok bahasan yaitu Lingkaran. Materi Lingkaran hanya dibatasi pada sub materi unsur-unsur, keliling dan luas lingkaran.

2. Tempat penelitian

Tempat penelitian adalah SMP Negeri 1 Boyan Tanjung. Tempat tersebut dipilih karena peneliti pernah melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah tersebut.

3. Batasan penelitian

Batasan dalam penelitian ini hanya khusus melakukan penelitian terhadap proses pembelajaran, aktivitas dan hasil belajar matematika yang terjadi pada siswa.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Iskandar (Musfiqon, 2012: 46) hipotesis

merupakan pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empiris. Sebab, hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah peneliti. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* di Kelas VIII SMP Negeri 1 Boyan Tanjung.

G. Definisi Operasional

Untuk memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional terhadap beberapa istilah yang digunakan di dalam kegiatan penelitian sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran berdasarkan masalah (*Problem Based Learning*) adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada prinsip menggunakan masalah sebagai titik awal akuisisi dan integrasi pengetahuan baru. PBL dalam proses pembelajaran siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang kemampuannya heterogen, pada tiap kelompok melibatkan siswa untuk lebih aktif sebagai tutor mengajar sebaya dalam menggali kemampuan agar pengalaman belajarnya lebih bermakna dan sekaligus agar siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah.

2. Upaya meningkatkan

Meningkatkan adalah suatu upaya yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memperbaiki dari aktivitas pasif menjadi aktif

yang berdampak pada hasil ketuntasan siswa yang rendah sehingga mencapai KKM.

3. Aktivitas belajar

Aktivitas belajar adalah suatu proses kegiatan belajar yang menimbulkan perubahan yang positif atau serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa untuk saling berinteraksi dan memiliki kepekaan siswa terhadap hal-hal baru yang akan mereka pelajari. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses pembelajaran seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, menjawab pertanyaan guru dan bekerjasama dengan siswa lain.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan skor tes yang diperoleh siswa pada materi Lingkaran sesudah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* pada setiap siklus.

5. Lingkaran

Lingkaran adalah materi pelajaran kelas VIII disekolah Menengah Pertama pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada materi ini terdapat sub pokok bahasan yang akan dipelajari yaitu menentukan unsur-unsur, keliling dan luas lingkaran.