

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan aspek pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, baik pendidikan formal, informal, maupun non-formal yang dilakukan secara sistematis, terprogram dan berjenjang akan dihasilkan manusia-manusia berkualitas seperti yang dikehendaki dalam tujuan pendidikan nasional di Indonesia, yaitu bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang mandiri serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, berbagai upaya telah dilaksanakan oleh pemerintah, salah satunya yaitu mengupayakan peningkatan mutu pendidikan. Dari segi proses belajar mengajar, mutu pendidikan dapat dilihat dari terselenggaranya proses belajar mengajar secara efektif dan peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna. Yang dimaksud dengan pembelajaran bermakna adalah guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat, sehingga proses

pembelajaran berlangsung alamiah \dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa, maka guru yang semula sebagai sumber otoritas harus bergeser menuju perannya sebagai fasilitator atau mediator yang kreatif. Untuk itu, dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang dapat membantu guru dan murid dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pembelajaran Matematika di SMP yang ada di kota Gorontalo khususnya di SMP Negeri 3 Gorontalo yang mana pembelajaran yang masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan pemberian tugas. Pada dasarnya pembelajaran tersebut sudah cukup bagus, guru sebagai fasilitator sudah berperan sebagaimana mestinya. Namun, siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Itu dapat dilihat banyaknya siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan di kelas, dimana saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang ribut dan saling mengganggu satu sama lain, berpindah tempat duduk, mengerjakan tugas dari mata pelajaran lain, keluar masuk kelas tanpa ijin. itu dimungkinkan karena model pembelajaran yang sudah membuat siswa bosan. Contohnya, ketika satu kelompok di bimbing, maka kelompok lain masih ribut berbicara dengan teman kelompoknya. Selain itu dapat juga dilihat dari rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.

Untuk mengatasi berbagai masalah dan rendahnya minat belajar siswa SMP dalam pemecahan masalah mata pelajaran Matematika khususnya di SMP N 3

Gorontalo, maka dipandang perlu memilih suatu metode yang tepat guna sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu masalah. Dari berbagai masalah yang muncul dalam proses belajar-mengajar mata pelajaran Matematika di SMP N 3 Gorontalo, maka peneliti mencoba untuk menggunakan masalah-masalah dunia nyata yang dialami siswa sebagai suatu wahana bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis untuk melatih siswa dalam memecahkan suatu masalah sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran Matematika maka digunakanlah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata yang biasanya disebut pembelajaran berbasis masalah atau pemecahan masalah Polya

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengangkat sebuah judul permasalahan yaitu “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keliling dan Luas Segitiga Melalui Metode Pemecahan Masalah Polya”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Guru kurang efisien dalam memilih model pembelajaran yang diterapkan.
2. Adanya kejenuhan siswa dalam menerima pembelajaran matematika.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas segitiga.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian difokuskan pada meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas segitiga melalui metode pemecahan masalah Polya

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah "Apakah hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas segitiga dapat ditingkatkan melalui metode pemecahan masalah Polya?"

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas segitiga melalui metode pemecahan masalah Polya.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Membantu pemahaman konsep peserta didik pada materi keliling dan luas segitiga.
- b. Memperbaiki dan meningkatkan efektifitas pembelajaran matematika.
- c. Bagi Guru, Sebagai Informasi sehingga guru bisa meningkatkan atau memperbaiki kegiatan belajar mengajar dikelas dan Sebagai bahan pertimbangan bagi guru matematika dalam memilih model pembelajaran yang lebih efektif untuk dipergunakan dalam mengajarkan mata pelajaran matematika.
- d. Bagi guru dan peneliti, dapat dijadikan pedoman pengembangan wawasan dalam melakukan kegiatan yang bersifat ilmiah termasuk pengembangan profesionalisme guru.