

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelajaran matematika mempunyai peranan yang sangat penting di dalam pendidikan. Hal ini disebabkan matematika sangat dibutuhkan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari bagi sains, perdagangan dan industri. Tujuan mata pelajaran matematika adalah memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, dalam pembelajaran matematika hendaklah mengaitkan ke masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari, secara rinci mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep, secara akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan suatu masalah. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Serta mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas masalah, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta memiliki sikap ulet, teliti dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dengan mengetahui beberapa tujuan pelajaran matematika diatas diharapkan para guru matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Akan tetapi dalam praktek pembelajarannya, siswa menganggap bahwa pelajaran

matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan kurang menarik, pada akhirnya anggapan tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena siswa kurang tertarik belajar matematika.

Hasil Ujian Akhir Semester Ganjil 2015/2016

Di kelas VII SMP N 2 Limboto

Kelas	Nilai Rata-Rata
VII-1	65
VII-2	67
VII-3	65
VII-4	60
VII-5	65
VII-6	62

Nilai hasil ujian semester diatas belum termasuk nilai tugas, ujian tengah semester dan perbaikan, berdasarkan hasil belajar diatas maka terlihat jelas bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Rata-rata nilai kelas VII adalah 64, sedangkan kriteria ketuntasan matematika (KKM) adalah 70. Ini disebabkan karena penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan kurang dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran masih kurang. Penyebab siswa cepat bosan dengan pelajaran matematika karena guru kurang memberikan motivasi saat pembelajaran berlangsung, dan kurangnya model pembelajaran yang bervariasi dan hanya terfokus pada model pembelajaran langsung.

Dalam pembelajaran matematika sebagian guru masih menerapkan model Pembelajaran Langsung. Proses pembelajaran yang diterapkan dikelas cenderung bertumpu pada aktivitas guru. Guru berperan aktif sedangkan siswa hanya duduk

diam mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, proses pembelajarannya cenderung menonton. Dimulai dari guru menjelaskan materi, memberikan contoh soal dan menerangkan penjelasan penyelesaiannya, serta diakhiri dengan guru memberikan latihan soal untuk pekerjaan rumah. Dari kegiatan tersebut dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran masih dominan. Guru menjadi pusat ilmu dan informasi, sedangkan siswa hanya menerima pasif transfer ilmu pengetahuan dan informasi dari guru. Dalam hal ini proses pembelajaran matematika masih belum bisa melibatkan siswa secara aktif, walaupun pada dasarnya tidak dapat dipungkiri lagi bahwa profil kompetensi guru berpengaruh besar terhadap prestasi siswa.

Segitiga salah satu materi dalam pelajaran matematika memahami jenis-jenis segitiga, sifat-sifat segitiga, menentukan keliling dan luas segitiga adalah topik yang akan di bahas pada materi ini, untuk itu siswa harus memiliki keterampilan berpikir yang tinggi dan kreatif untuk menyelesaikan soal-soal pada materi segitiga dan harus mengetahui langkah-langkah dan cara menyelesaikannya.

Untuk menanggulangi permasalahan tersebut diperlukan suatu upaya agar siswa bisa memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam mengerjakan soal-soal khususnya pada materi segitiga. Selain itu guru harus memiliki berbagai macam kemampuan diantaranya membekali diri dengan berbagai macam ilmu pengetahuan, keterampilan mengajar, mengelola kelas, penggunaan media serta penggunaan model-model pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat belajar siswa, dan menumbuhkan sifat kebersamaan dan tanggung jawab yang

besar terhadap apa yang dikerjakan, memotivasi siswa agar bisa memecahkan masalah-masalah yang dihadapi disekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu guru hendaknya memberikan kebebasan berpikir dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain guna untuk mengumpulkan pendapat, kesimpulan atau menyusun alternatif pemecahan suatu masalah.

Adapun solusi dari permasalahan diatas adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. Berdasarkan pendapat Arends pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasikan keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual. (warsono, hariyanto 2013 : 147) . Dalam pembelajaran berbasis masalah, guru tidak menyampaikan banyak informasi kepada siswa, akan tetapi siswa dapat mengembangkan pemikiran mereka dalam memecahkan suatu masalah, dan belajar lebih mandiri, peran guru dalam pembelajaran ini hanyalah sebagai fasilitator dan mentor yang membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah diatas, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Segitiga di kelas VII SMP Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran kurang.
2. Siswa berpandangan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang kurang baik.
3. Proses pembelajaran yang diterapkan dikelas cenderung bertumpu pada aktivitas guru.
4. Dominannya penggunaan model Pembelajaran Langsung

1.3 Pembatasan Masalah

Adanya keterbatasan dalam hal waktu, dana, tenaga, teori-teori dan agar penelitian bisa dilaksanakan dengan lebih mendalam, maka tidak seluruh masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti, untuk itu peneliti membatasi pada Hasil Belajar Matematika dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah.

1.4 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah maka rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan hasil belajar matematika yang diajarkan dengan model pembelajaran berbasis masalah dan hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung pada materi segitiga dikelas VII SMP Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika yang diajarkan dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan hasil belajar yang diajarkan dengan

model pembelajaran langsung pada materi segitiga dikelas VII SMP Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti yaitu:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi matematika mengenai model Pembelajaran Berbasis Masalah yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah bisa membantu siswa dalam pembelajaran.
3. Bagi peneliti, menambah wawasan dan menjadi pedoman sebagai calon guru dalam meningkatkan proses belajar mengajar yang lebih baik.
4. Bagi pihak sekolah, sebagai bahan masukan dalam mengatasi berbagai masalah dalam proses pembelajaran dan bisa meningkatkan mutu pendidikan.