

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini menuntut manusia untuk memiliki keahlian dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Oleh karena itu, pendidikan merupakan hal yang sangat penting sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena pendidikan merupakan salah satu indikator negara maju dan berkembang.

Tujuan Pendidikan Nasional adalah memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal (Standar Isi Madrasa Tsanawiyah, 2006 :1). Merealiasikan tujuan pendidikan nasional diperlukan berbagai ilmu pengetahuan diantaranya matematika, karena matematika merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam menunjang ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, matematika menjadi mata pelajaran wajib disetiap jenjang pendidikan karena merupakan ilmu yang bersifat logis, rasional dan eksak sehingga banyak mendukung cabang-cabang ilmu pengetahuan yang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada masa Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) yang berlangsung pada tanggal 3 sampai 10 Agustus 2017 di SMP Negeri 1 Kota Kupang diperoleh informasi bahwa di SMP Negeri 1 Kota Kupang sudah menerapkan kurikulum 2013, namun pada kenyataannya

pembelajaran masih berpusat pada guru serta siswa hanya menerima semua penjelasan akibatnya, siswa kesulitan dalam menjawab soal-soal latihan yang diberikan guru, karena kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih rendah.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa di SMP Negeri 1 Kota Kupang, menyatakan bahwa siswa kurang minat belajar matematika karena tidak menguasai konsep yang di sampaikan guru, hanya menerima saja materi pelajaran matematika yang diajarkan disekolah tanpa mengetahui untuk apa sebenarnya matematika dipelajari. Dalam proses pembelajaran, sebagian besar informasi pengetahuan hanya bersumber pada guru, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi, siswa tidak terbiasa diperhadapkan dengan masalah matematis sehingga sering kesulitan ketika diberi soal-soal ulangan harian yang berupa soal-soal terapan. Siswa hanya mampu menghafal konsep matematika dan kurang menggunakannya jika menemui masalah yang berhubungan dengan konsep matematika yang telah dipelajari bahkan mereka kurang mampu dalam menentukan dan merumuskan masalah sehingga mereka kesulitan dalam memecahkan masalah matematika.

Sulitnya siswa dalam memecahkan masalah matematika dapat mempengaruhi hasil yang dicapai siswa. Sebab belajar matematika tidak mampu memahami konsep saja, melainkan mampu menerapkan konsep-konsep tersebut dalam memecahkan masalah matematika. Siswa dituntut untuk berpikir yang sistematis untuk memecahkan masalah matematika, dalam pembelajaran matematika sehingga

menciptakan suasana belajar yang mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, diperlukan model atau strategi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *Problem Based Learning* (PBL).

Suprihatiningrum (2013:215) menyatakan bahwa “PBL adalah suatu model pembelajaran, yang mana siswa sejak awal dihadapkan pada suatu masalah, kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat student centered”. Melalui pembelajaran berbasis masalah siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi siswa juga mampu mempelajari metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Bern dan Erickso (2001 :5) menegaskan bahwa PBL merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dan berbagai disiplin ilmu. Dengan demikian, penerapan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran matematika dimungkinkan dapat mendorong siswa mempunyai ide sendiri, untuk belajar mandiri, karena model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari pengetahuannya sendiri, sehingga siswa akan memperoleh pengalaman dari pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pembelajaran dengan judul **“PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA SISWA SMP NEGERI 1 KOTA KUPANG PADA POKOK BAHASAN SEGIEMPAT TAHUN AJARAN 2017/2018”**

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model *Problem Based Learning* pada pokok bahasan segiempat dalam pembelajaran matematika siswa SMP Negeri 1 Kota Kupang tahun ajaran 2017/2018?
2. Bagaimana kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada pokok bahasan segiempat siswa SMP Negeri 1 Kota Kupang tahun ajaran 2017/2018?
3. Adakah pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika pada pokok bahasan segiempat siswa SMP 1 Kota Kupang tahun ajaran 2017/2018?

### **C. Tujuan**

Tujuan yang ingin di capai dari hasil penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan model *Problem Based Learning* pada pokok bahasan segiempat dalam pembelajaran matematika siswa SMP Negeri 1 Kota Kupang tahun ajaran 2017/2018.
2. Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada pokok bahasan segiempat siswa SMP Negeri 1 Kota Kupang tahun ajaran 2017/2018.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika pada pokok bahasan segiempat siswa SMP Negeri 1 Koita Kupang tahun ajaran 2017/2018.

### **D. Batasan Istilah**

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dan pemahaman terhadap penelitian ini, maka peneliti membatasi beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. Model *Problem Based Learning* merupakan merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pembelajaran, dimana siswa dituntut untuk berfikir kritis dan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah matematika yang diberikan dengan demikian siswa dapat memperoleh pengetahuan baru.

3. Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.
4. Pemecahan masalah merupakan usaha nyata dalam rangka mencari jalan keluar atau ide berkenaan dengan tujuan yang ingin dicapai.
5. pemecahan masalah matematika adalah sebagai upaya mencari jalan keluar yang dilakukan dalam mencapai tujuan. Juga memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

#### **E. Manfaat penelitian**

Dengan diadakan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika siswa, membantu siswa bagaimana mengkontruksi sendiri pengetahuannya untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, dapat memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku saja.

2. Bagi guru, sebagai masukan bagi guru tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.
3. Bagi peneliti, penelitian untuk mencari solusi terhadap permasalahan dalam belajar matematika melalui model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan pemecahan masalah siswa.