

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan selalu mengupayakan kehidupan manusia kearah yang lebih baik dan diperlukan untuk kehidupan di masa yang akan datang. Berbagai upaya telah dilakukan bangsa ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah. Kualitas pendidikan dilihat pada proses pembelajaran.

Dalam suatu lembaga pendidikan, keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Skinner melalui *Teori Operant Conditioning* dan salah satu hukum belajar dari Thorndike "*Law of Effect*" (Aunurrahman, 2011:127) menyebutkan pengenalan seseorang terhadap prestasi belajarnya adalah penting, karena dengan mengetahui hasil-hasil yang sudah dicapai maka siswa akan lebih berusaha meningkatkan prestasi belajarnya. Dengan demikian peningkatan prestasi belajar dapat lebih optimal karena siswa tersebut merasa termotivasi untuk meningkatkan prestasi belajar yang diraih sebelumnya.

Berdasarkan survei *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) untuk matematika pada tahun 2015, lebih dari 50% siswa Indonesia berada di level *below low* dan 30% siswa berada di level *low* (Kemendikbud, 2015:2). Rata-rata persentase yang paling rendah adalah

domain kognitif yang menempatkan Indonesia pada urutan ke 45 dari 50 negara dengan skor rata-rata 397. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi matematis terutama kemampuan pemecahan masalah ini, maka praktisi pendidikan matematika perlu mencari berbagai alternatif solusi yang baik agar kualitas pembelajaran matematika dapat diperbaiki, sehingga melalui kemungkinan-kemungkinan solusi yang dikembangkan diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi Di SMPK St. Theresia “Disamakan” Kota Kupang, pemahaman konsep siswa kelas VIII pada pokok bahasan lingkaran sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal, sehingga masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya pemahaman konsep siswa, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran, pembelajaran masih di dominasi oleh guru. Proses pembelajaran umumnya diawali dengan definisi, menghafal rumus-rumus kemudian memberikan contoh soal dan selanjutnya siswa diberi latihan yang serupa dengan contoh soal yang diberikan. Siswa hanya menerima apa saja yang disampaikan oleh guru, siswa dituntut untuk mampu menyelesaikan soal dengan benar dan mendapat nilai yang memuaskan. Akibatnya materi yang dijelaskan oleh guru tidak dimengerti siswa, konsep-konsep yang diajarkan kurang dipahami dan terjadi kesalahan dalam memecahkan masalah pada soal latihan yang diberikan oleh guru.

Salah satu cara alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi kelemahan ini yaitu memilih model pembelajaran yang diharapkan dapat

membantu para siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran matematika di kelas. Pemilihan model pembelajaran dimaksud agar siswa dapat menjadi *student centre* dan guru tetap menjadi pembimbing sebagai fasilitator dalam perkembangan siswa mengemukakan pengetahuan pendapatnya.

Salah satu model yang dinilai efektif yaitu model *Problem Centered Learning* adalah salah satu model pembelajaran matematika yang dalam kegiatan belajar mengajarnya dapat merangsang siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui serangkaian kegiatan eksplorasi dan diskusi. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi kedalam kelompok kecil yang dibentuk secara heterogen, dengan mempertimbangkan kemampuan siswa dan bahan diskusi yang diberikan kepada siswa. Dalam pembelajaran dengan model *Problem Centered Learning*, siswa tidak hanya duduk, memperhatikan, menerima pembelajaran dan memahami apa yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa lebih aktif membangun pemahaman yang berkaitan dengan materi pelajaran matematika yang sedang dipelajarinya. Selain itu siswa juga didorong untuk mengemukakan argumentasi dan bertukar pikiran dengan temannya mengkomunikasi ide matematikanya.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “PENGARUH MODEL *PROBLEM CENTERED LEARNING* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMPK ST.THERESIA “DISAMAKAN” KUPANG.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang di kaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan model *Problem Centered Learning* pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII SMPK St. Theresia “Disamakan” Kupang tahun ajaran 2018 / 2019?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Problem Centered Learning* pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII SMPK St. Theresia “Disamakan” Kupang tahun ajaran 2018/2019?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan model *Problem Centered Learning* terhadap prestasi matematika siswa pada pokok bahasan lingkaran di kelas VIII SMPK St. Theresia “Disamakan” Kupang tahun ajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan pembelajaran matematika dengan model *ProblemCentered learning* pokok bahasan lingkaran di kelas VIII SMPK St. Theresia “Disamakan” Kupang tahun ajaran 2018/2019.
2. Untuk mendeskripsikan Prestasi belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Problem Centered learning* pokok bahasan

lingkaran di kelas VIII SMPK St. Theresia “Disamakan” Kupang tahun ajaran 2018/2019.

3. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Centered Learning* pokok bahasan lingkaran di kelas VIII SMPK St. Theresia “Disamakan” Kupang tahun ajaran 2018/2019.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dan mempermudah pemahaman terhadap tulisan ini, maka perlu adanya penjelasan atau defenisi beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Pengaruh adalah daya yang timbul atau ada dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
2. Model *Problem Centered Learning* adalah upaya siswa untuk dapat berinteraksi dengan dirinya sendiri, dengan temannya, maupun gurunya dalam memecahkan suatu masalah.
3. Prestasi belajar matematika adalah tingkat penguasaan pengetahuan matematika yang dicapai siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, dalam penelitian ini prestasi matematika yang dimaksud adalah prestasi matematika siswa pada materi lingkaran untuk aspek kognitif.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diterapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Manfaat bagi siswa

Membantu siswa untuk mengembangkan prestasi matematikanya sehingga dapat memahami konsep matematika yang dipelajari dan menerapkan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2. Manfaat bagi guru

Memberikan informasi pada guru dan diharapkan dapat memvariasikan strategi dalam menyajikan materi pelajaran matematika.

3. Manfaat bagi sekolah

Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran Matematika sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

4. Manfaat bagi peneliti

Menerapkan pengetahuan dan pengalaman serta membantu dalam memecahkan masalah pembelajaran matematika.