

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia yang harus di penuhi yang mempunyai tujuan lebih tinggi dari sekedar untuk hidup, Sehingga manusia lebih terhormat dan mempunyai kedudukan yang lebih tinggi daripada tidak berpendidikan. Pendidikan juga merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa kemudian manusia mengalami proses pendidikan yang di dapat dari orang tua, masyarakat maupun lingkungannya.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Sistem Pendidikan Nasional:

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan tidak luput dengan proses pembelajaran di kelas, dengan adanya pembelajaran yang baik bagi peserta didik dan sekolah maka akan tercapainya tujuan pendidikan. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No 32 tahun 2013, pasal 19 ayat 1 proses pembelajaran pada satuan pendidikan yang diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi.

Menurut Depdiknas (2006, hlm. 147) dalam standar isi tertulis “Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia”. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan,

aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar Matematika siswa adalah gaya kognitif. Kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya, ada yang cepat, sedang, dan ada pula yang sangat lambat. Kesulitan dalam memahami pelajaran Matematika ini berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, diantaranya: (1) kurang siapnya siswa dalam mengkaji setiap permasalahan yang diberikan, (2) pembelajaran yang diterapkan bersifat satu arah, (3) siswa kurang diberikan kesempatan untuk bertanya, (4) siswa kurang diberikan kesempatan untuk membuat jawaban sendiri dan guru yang selalu memberikan jawaban benar, (5) siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, (6) dalam pembelajaran guru cenderung kurang memperhatikan gaya kognitif yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai macam. Salahsatunya dengan cara model pembelajaran, dimana didalamnya terdapat strategi dan metode pembelajaran yang memudahkan bagi guru dalam menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti mendapatkan informasi, bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah, dikarenakan proses pembelajaran yang masih bersifat monoton tidak inovatif, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dan pasif. Model yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan *model Problem Based Learning*. Menurut Hung dalam Shofiyah, N., (dkk 2018 hlm. 34), “*Problem Based Learning* adalah sebuah kurikulum yang merencanakan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan instruksional. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menginisiasi siswa dengan menghadirkan sebuah masalah agar diselesaikan oleh siswa”.

Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang membuat peningkatan hasil belajar siswa dengan lebih baik lagi selama proses pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya difokuskan pada pembelajaran pembekalan pengetahuan yang bersifat teoritis saja akan agar dapat memberikan pengamalan belajar yang dimiliki oleh siswa, apalagi dalam memecahkan suatu masalah yang menantang dalam pengerjannya yang menjadikan hasil belajar siswa. Berkaitan dengan hal tersebut

salah satu model pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam mengatasi permasalahan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model *Problem Based Learning*.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hambatan pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya pada materi Bangun Datar oleh karena itu peneliti tertarik mengangkat judul “Pengaruh *model problem based learning* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Dalam pembelajaran matematika hasil belajar siswa masih rendah.
2. Model *problem based learning* jarang digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu :

1. Adakah perbedaan antara pembelajaran model *problem based learning* dengan model konvensional terhadap hasil belajar ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar yang menggunakan model *problem based learning* dengan yang menggunakan model konvensional ?
3. Adakah Pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dikelas V Sekolah Dasar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui perbedaan antara pembelajaran model *problem based learning* dengan model konvensional terhadap hasil belajar ?
2. Mengetahui peningkatkan hasil belajar yang menggunakan *model problem based learning* ?
3. Mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar ?

## E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

### 1. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai suatu pembelajaran karena pada penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang di dapatkan selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan.

### 2. Manfaat bagi Guru

Guru dapat menerapkan berbagai variasi model-model pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran. Sehingga dengan model yang diterapkan tersebut siswa dapat menggunakan kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah.

### 3. Manfaat bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman baru karena melalui model problem based learning siswa harus mencari cara tertentu untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan sehingga siswa dapat menggunakan kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah.

## F. Definisi Operasional

Untuk mengetahui perluasan pengertian dari beberapa masalah yang ada pada penelitian ini, maka penelitian mengemukakan beberapa istilah berikut :

### 1. Model *Problem Based Learning*

Menurut Hung dalam Shofiyah, N., dkk(2018, hlm. 34), “ *Problem Based Learning* adalah sebuah kurikulum yang merencanakan pembelajaran untuk men capai suatu tujuan instuksional. Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menginisiasi siswa dengan menghadirkan sebuah masalah agar diselesaikan oleh siswa”. Problem Based Learning merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar Daryanto dalam Nuraini(F. 2017, hlm. 372) “*Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru”. Metode ini juga menitikberatkan pada keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan para peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa *Problem*

*Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai titik awal untuk mengetahui sisi pengetahuan siswa.

## **2. Hasil Belajar**

Nurrita, T. (2018, hlm. 175) menjelaskan bahwa "hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku".

## **3. Mata Pelajaran Matematika**

Rahmah (2013, hlm. 2) menyebutkan matematika secara empiris, sebagai berikut:

Matematika secara empiris terbentuk dari pengalaman manusia di dunia. Pengalaman-pengalaman dalam dunia relasi kemudian diolah melalui analisis dengan penalaran dalam struktur kognitif, yang berpuncak pada pembentukan konsep matematika yang menggunakan bahasa atau notasi matematika yang bernilai global (universal) sehingga konsep matematika yang terbentuk dapat dengan mudah dipahami dan dimanipulasi secara akurat oleh orang lain. Logika merupakan dasar pembentukan matematika, karena konsep matematika muncul melalui proses berpikir.

## **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Menurut buku panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (2020, Hlm. 26-36) :

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

- a. Latar belakang masalah.
- b. Identikasi masalah.
- c. Rumusan masalah.
- d. Tujuan penelitian.
- e. Manfaat penelitian.
- f. Definisi operasional.
- g. Sistematika skripsi.

### **2. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR**

- a. Model pembelajaran problem based learning.
- b. Hasil belajar.

- c. Pelajaran matematika
- d. Hasil penelitian terdahulu yang relevan.
- e. Kerangka pemikiran.
- f. Asumsi dan hipotesis.

### **3. BAB III METODE PENELITIAN**

- a. Metode penelitian.
- b. Desain penelitian.
- c. Populasi dan sampel.
- d. Pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- e. Teknik analisis data.
- f. Prosedur penelitian.

### **4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- a. Hasil penelitian.
- b. Pembahasan.

### **5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

- a. Simpulan.
- b. Saran.