

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap manusia agar dapat meningkatkan kualitas kesejahteraan hidupnya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang pesat sehingga menuntut manusia untuk mempelajarinya. Sebaliknya manusia yang tidak menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dia tidak dapat mengikuti kemajuan dan persaingan di berbagai bidang. Karena teknologi merupakan sarana terpenting untuk belajar matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat berperan penting dalam membangun suatu negara didalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin modern ini. Karena matematika merupakan jembatan dari ilmu-ilmu lain yang menyebabkan matematika menempati ruang spesial di bidang ilmu pendidikan, khususnya ilmu eksak. Sehingga untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi di masa mendatang, matematika sangat perlu untuk dikuasai siswa sejak kecil.

Sejak siswa Sekolah Dasar dan menengah matematika sudah diajarkan, ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar mampu untuk peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Setiap anak diberikan pendidikan oleh orang tuanya sejak dini hingga dewasa, dengan tujuan agar anak memiliki wawasan yang luas. Guru juga berperan penting dalam dunia pendidikan di sekolah, sehingga pemilihan metode yang tepat akan berpengaruh terhadap kualitas siswanya.

Namun, fakta dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa masih belum maksimal. Berdasarkan hasil wawancara kelas VIIC SMP Negeri 1 Balong bahwa jika tidak dipaksa guru, siswa masih kurang aktif dalam mengerjakan soal yang diberikan. Guru juga mengungkapkan bahwa prestasi belajar matematika siswa masih rendah, dengan nilai rata-rata yaitu ≤ 75 (KKB).

Selain wawancara, juga telah dilaksanakan observasi kelas. Dari hasil observasi terhadap proses belajar matematika kelas VII-C SMP Negeri 1 Kecamatan Balong terdapat beberapa masalah nyata yaitu siswa hanya diam saja saat ada materi yang belum dipahami, siswa juga terlihat asyik mengobrol dengan temannya, beberapa siswa juga terlihat bicara sendiri dan asyik dengan kegiatannya sendiri. Dalam proses pembelajaran sebagian siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru, sehingga menyebabkan perhatian dan keaktifan siswa kelas VII-C SMP Negeri 1 Kec. Balong dalam mengikuti proses belajar matematika juga masih kurang.

Salah satu model pembelajaran aktif yang dipakai peneliti adalah *Problem Based Learning* yang diharapkan dapat memperbaiki permasalahan yang ada. *Problem Based Learning* merupakan

suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan informasi dan pengetahuan baru. Guru menggunakan model pembelajaran ini dengan konsep pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan ketrampilan dengan menempatkan siswa dalam berperan aktif dalam pemecahan masalah sehari-hari. Dalam model pembelajaran ini dapat melihat beberapa poin keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan berbantuan alat peraga yang dapat menarik siswa agar lebih aktif dalam proses belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk diperhatikan oleh pendidik dan gaya belajar yang berbeda tentunya juga akan berpengaruh terhadap keaktifan dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan masalah yang ada maka penulis melakukan penelitian tentang **“Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Negeri 1 Kecamatan Balong Tahun Ajaran 2015/2016”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

1. Jika tidak dipaksa guru, siswa masih kurang aktif dalam mengerjakan soal yang diberikan
2. Siswa hanya diam saja saat ada materi yang belum dipahami.
3. Siswa juga terlihat asyik mengobrol dengan temannya, beberapa siswa juga terlihat bicara sendiri dan asyik dengan kegiatannya sendiri.
4. Prestasi belajar matematika siswa masih rendah, dengan nilai dibawah rata-rata yaitu ≤ 75 (KKB).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIIC SMP Negeri 1 Kec. Balong?
2. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIIC SMP Negeri 1 Kec. Balong pada materi bilangan bulat?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan diteliti agar penelitian terarah dan fokus dengan baik. Adapun batasan masalahnya adalah:

1. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas VIIC SMP Negeri 1 Kec. Balong tahun ajaran 2015/2016
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.
3. Keaktifan dan prestasi belajar matematika siswa pada materi pokok Bilangan Bulat

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIIC SMP Negeri 1 Kec. Balong.
2. Untuk mengetahui model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIIC SMP Negeri 1 Kec. Balong pada materi bilangan bulat.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya:

1. Bagi siswa
Model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar sehingga siswa dapat berfikir kreatif dalam memecahkan masalah.
2. Bagi guru
Sebagai referensi untuk menciptakan suasana belajar yang aktif serta bermakna bagi siswa.
3. Bagi sekolah
Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan model pembelajaran khususnya pelajaran matematika.
4. Bagi peneliti
Dapat menambah pengetahuan dan melatih diri agar lebih tanggap terhadap permasalahan yang sering dihadapi untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menjadi pertimbangan dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan.