

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah banyak mengubah cara pandang dan gaya hidup masyarakat Indonesia dalam menjalankan kegiatannya. Keberadaan dan peranan teknologi dalam pendidikan telah membawa era baru perkembangan dunia pendidikan, tetapi perkembangan tersebut belum diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia yang menentukan keberhasilan dunia pendidikan khususnya di Indonesia. Peningkatan sumber daya manusia merupakan senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing di pasar global.

Salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan yang berkualitas. Pendidikan sebagai suatu kegiatan yang di dalamnya melibatkan banyak orang, diantaranya peserta didik, pendidik, orang tua peserta didik, dan lain-lain. Melalui pendidikan diharapkan dapat tercapai peningkatan kehidupan manusia kearah yang lebih sempurna sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang lebih baik.

Mengingat pendidikan selalu berkenaan dengan upaya pembinaan manusia, maka keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada unsur manusianya. Unsur manusia yang paling menentukan berhasilnya pendidikan adalah pelaksana pendidikan, yaitu Guru. Gurulah ujung tombak pendidikan

sebab guru secara langsung berupaya mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang cerdas, terampil dan bermoral tinggi. Sebagai ujung tombak, guru dituntut memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik dan pengajar. Mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran akan tetapi suatu proses mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting karena matematika merupakan dasar dari pelajaran yang lainnya dan digunakan untuk pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam kenyataannya, pelajaran matematika seringkali dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan menakutkan. Ironisnya, terdapat suatu kenyataan dilematis bahwa matematika menjadi fobia bagi para siswa serta nilai untuk mata pelajaran matematika selalu dibawah rata-rata.

Rendahnya prestasi belajar matematika tidak hanya karena kesalahan siswa tetapi juga disebabkan penyampaian guru yang kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut, seorang guru harus mempunyai strategi dalam mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional, dimana guru menerangkan dan siswa mencatat. Siswa hanya dijadikan sebagai objek sehingga siswa menjadi pasif, enggan atau malu mengungkapkan ide-ide ataupun menyelesaikan soal yang diberikan. Oleh karena itu, seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai

strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran.

Dari uraian permasalahan diatas, maka untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan diperlukan suatu metode pembelajaran yang menarik yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *Problem Solving* (pemecahan masalah) dan metode *Mind Mapping* (peta pikiran). *Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang merangsang siswa untuk mau berfikir, menganalisa suatu permasalahan sehingga dapat menentukan pemecahaannya. Metode *Problem Solving* merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pelaksanaan kurikulum yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyesuaian, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan dalam pemecahan masalah. Dengan adanya *Problem Solving* siswa tidak hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pembelajaran yang diberikan guru, tetapi siswa dapat aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

Sedangkan metode *Mind Mapping* yakni model pembelajaran yang berupa cara mencatat yang kreatif, efektif, dan memetakan pikiran-pikiran kita, secara menarik, mudah dan berdaya guna. *Mind mapping* merupakan suatu pendekatan yang lebih efektif, membantu otak untuk berfikir secara teratur,

memasukkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi dari otak. Ini merupakan cara yang paling kreatif dan inovatif dalam membuat catatan. Siswa dapat menganalisis ide-ide, mencatat pelajaran atau merencanakan penelitian baru sehingga dapat mengidentifikasi secara jelas dan kreatif apa yang telah dipelajari dan apa yang telah direncanakan. Metode *Mind Mapping* juga dapat menghilangkan kebosanan dalam mencatat cara tradisional, sehingga dalam hal ini otak akan lebih cepat mencerna serta mengingat catatan yang telah dibuat.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode pembelajaran saja, tetapi juga kemampuan awal siswa. Kemampuan awal siswa merupakan prasyarat yang harus dimiliki siswa agar dapat mengikuti pelajaran yang baik sehingga dimungkinkan siswa yang mempunyai latar belakang kemampuan awal yang baik akan dapat mengikuti pelajaran yang mudah.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengadakan penelitian tentang penerapan metode pembelajaran *Problem Solving* dan *Mind Mapping* ditinjau dari kemampuan awal siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi suatu masalah antara lain :

1. Kurang tepatnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu.
2. Kemampuan awal siswa secara tidak langsung berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

3. Masih rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini bisa terfokuskan lebih efektif, efisien dan terarah, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Metode pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *problem solving* untuk kelas eksperimen dan *mind mapping* untuk kelas kontrol. *Problem Solving* adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa dalam menghadapi berbagai masalah baik itu perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau bersama-sama. *Mind Mapping* adalah suatu teknik mencatat yang mengembangkan gaya belajar visual
2. Kemampuan awal siswa adalah kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pembelajaran yang akan diberikan. Kemampuan awal dalam penelitian ini dilihat dari nilai mid semester genap pada materi sebelumnya dalam pelajaran matematika.
3. Prestasi belajar matematika siswa dalam penelitian ini adalah keberhasilan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar berupa nilai matematika pada pokok bahasan kubus dan balok.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan efek penggunaan metode pembelajaran *Problem Solving* dan *Mind Mapping* terhadap prestasi belajar matematika.
2. Apakah ada perbedaan efek prestasi belajar ditinjau dari kemampuan awal.
3. Apakah ada interaksi antara metode pembelajaran dan kemampuan awal siswa terhadap prestasi belajar matematika.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan metode pembelajaran *Problem Solving* dan *Mind Mapping* terhadap prestasi belajar matematika.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan prestasi ditinjau dari kemampuan awal.
3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis interaksi antara metode pembelajaran dan kemampuan awal siswa terhadap prestasi belajar matematika.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada pembelajaran matematika, terutama pada peningkatan prestasi belajar matematika siswa melalui metode problem solving dan metode mind mapping.

### **2. Manfaat Praktis**

#### a. Bagi sekolah dan guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi sekolah dan guru dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, dapat dijadikan sebagai masukan guru untuk dapat memilih model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar.

#### b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa agar lebih termotivasi untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih baik.

#### c. Bagi peneliti

Penelitian ini untuk mengetahui ke efektifan model pembelajaran *Problem Solving* dan *Mind Mapping* ditinjau dari kemampuan awal siswa.

#### d. Bagi peneliti selanjutnya.

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbandingan ataupun referensi bagi penelitian yang relevan.