

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Menurut Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan adalah 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. (Depdiknas, 2003: 5).

Sedangkan fungsi dan tujuan pendidikan sesuai pasal 3, dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003: 6). Belajar matematika bukan sekedar mengenal angka, dan menghafal saja, namun bagaimana siswa dapat bereksplorasi dan ikut berperan aktif. Untuk menumbuhkan cinta siswa pada matematika adalah membiasakan mereka menemukan konsep materi sehingga siswa merasa penasaran apa yang telah didapatkan dalam pembelajaran, bukan

hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, tapi juga menciptakan situasi yang membuat siswa lebih mandiri dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Pada umumnya proses pembelajaran matematika masih bersifat konvensional, dimana guru lebih sering menjelaskan pelajaran menggunakan metode ceramah, siswa lebih pasif dan pelajaran lebih berpusat pada guru. Aktifitas belajar siswa lebih sering menyalin dan mencatat daripada bertanya, mencoba dan mengerjakan. Siswa menerima begitu saja apa yang disampaikan oleh guru, tanpa memahami dan mengerti makna yang termuat dalam setiap pelajaran.

Kesiapan dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil yang akan dicapai dan berdampak pada aktifitas siswa di kelas. Siswa yang sudah mempersiapkan semuanya sebelum pembelajaran dimulai akan lebih terlihat aktif dalam pembelajaran. Berbeda dengan siswa yang kurang meminati matematika, mereka akan acuh tak acuh dalam waktu pembelajaran. Sebagai contoh adalah ketika waktu pembelajaran beberapa siswa akan memainta ijin ke kamar kecil, tidak memperhatikan penjelasan guru dan lain-lain.

Ketertarikan siswa pada matematika di SMA Negeri 1 Susukan masih sangat kurang. Mereka memandang matematika adalah suatu yang membebani dan sulit dimengerti, intinya mereka masih kurang dalam rasa percaya diri akan kemampuan memecahkan masalah yang dihadapi sewaktu pembelajaran. Kata yang sering diucapkan untuk matematika

yaitu membosankan, menakutkan, membingungkan dan menyebalkan. Hanya sedikit yang berpendapat matematika itu sungguh mengasyikkan dan menantang. Misalkan ketika kita ikut andil dalam pembelajaran matematika di sekolah pasti akan menjumpai banyak siswa yang merasa jenuh, sama sekali tidak tertarik bahkan mereka malas belajar.

Kualitas dan proses pembelajaran merupakan faktor pemicu akan minat siswa dalam mempelajari matematika. Hal ini erat kaitanya bagaimana seorang guru dituntut bisa membawa suasana kelas yang kondusif sehingga siswa bisa ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seorang guru harus pandai memilih strategi. Dengan penerapan *problem solving* diharapkan keaktifan dan kemandirian dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dalam mata pelajaran matematika maupun dalam pelajaran lainnya.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya didukung oleh faktor guru dan hasil pembelajaran, tetapi keaktifan dan kemandirian dari masing-masing siswa juga perlu diperhatikan. Dengan keaktifan dan kemandirian belajar yang tinggi setiap siswa mempunyai peluang besar dalam mencapai keberhasilan dalam belajarnya karena dari kemandirian belajar tersebut dapat dilihat sejauh mana usaha yang ditempuh siswa dalam meningkatkan prestasi belajar. Setiap siswa memiliki cara sendiri dalam menyelesaikan permasalahan, sehingga hasil yang diperoleh juga berbeda. Maka siswa yang memiliki keaktifan dan kemandirian tinggi akan berbeda dibandingkan siswa dengan keaktifan dan kemandirian rendah.

Berdasarkan uraian maka peneliti akan melakukan penelitian tentang seberapa besar pengaruh strategi *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari keaktifan dan kemandirian siswa dalam memecahkan masalah matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Susukan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penguasaan pembelajaran matematika dirasa masih kurang dalam konsep pemikiran siswa.
2. Keinginan siswa dalam mempelajari matematika masih kurang, sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran.
3. Kurangnya rasa percaya diri siswa dalam penyelesaian masalah matematika.
4. Metode pembelajaran *problem solving* dapat digunakan oleh siswa agar mempunyai pola pikir yang terstruktur dan sistematis melalui tahap-tahap pemecahan yang tepat.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar masalah yang dikaji lebih fokus dan terarah, maka peneliti membatasi masalah-masalah pada penelitian ini:

1. Objek penelitian adalah siswa kelas X semester Gasal SMA Negeri 1 Susukan.

2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *problem solving*.
3. Kemandirian belajar siswa dibatasi pada percaya diri, kemampuan pemecahan tugas dan tanggung jawab.
4. Keaktifan belajar siswa dibatasi pada tanya-jawab dan diskusi kelompok.
5. Hasil belajar yang dimaksud adalah prestasi belajar siswa yang diukur dengan tes akhir.

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

Dari identifikasi masalah dan perumusan masalah dapat dirumuskan permasalahan:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar matematika?
2. Apakah terdapat pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika?
3. Apakah terdapat pengaruh kemandirian siswa terhadap hasil belajar matematika?
4. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari keaktifan siswa matematika?
5. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari kemandirian siswa matematika?

6. Apakah terdapat pengaruh keaktifan dan kemandirian siswa terhadap hasil belajar matematika?
7. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari keaktifan dan kemandirian siswa matematika?

#### **E. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat terarah dan ada batasan-batasannya tentang objek yang diteliti. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar matematika.
2. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan siswa terhadap hasil belajar matematika.
3. Untuk mengetahui pengaruh kemandirian siswa terhadap hasil belajar matematika.
4. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari keaktifan siswa matematika.
5. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari kemandirian siswa matematika.
6. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan dan kemandirian siswa terhadap hasil belajar matematika.
7. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar ditinjau dari keaktifan dan kemandirian siswa matematika.

## **F. Manfaat penelitian**

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam pembelajaran matematika, secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang upaya meningkatkan keaktifan dan kemandirian terhadap hasil belajar siswa dengan strategi *problem solving*. Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran matematika di sekolah serta mampu mengoptimalkan kemampuan siswa dan sebagai dasar penelitian yang sejenis.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Manfaat bagi guru yaitu dapat meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran serta referensi baru dalam pembelajaran matematika.
- b. Manfaat bagi siswa yaitu untuk meningkatkan keaktifan dan kemandirian terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- c. Sebagai informasi baik bagi calon guru maupun guru seluruhnya.