

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 bab 1, pasal 1 (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritiual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menentukan tinggi rendahnya sumber daya manusia dalam suatu negara. Hamdani (2011: 21) menyatakan pendidikan adalah sebuah sistem yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan yang baik dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Semakin baik penyelenggaraan proses pendidikan maka semakin tinggi kualitas sumber daya yang dihasilkan.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa selama proses pembelajaran. Ketertarikan siswa selama proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai.

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Menurut Jihad (2013: 15) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar-

mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Selain itu, menurut Rusmono (2012: 10) menyatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan itu diupayakan untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar matematika merupakan perubahan perilaku siswa dalam segala aspek pembelajaran matematika setelah proses pembelajaran.

Akan tetapi kenyataannya hasil belajar matematika belum sesuai harapan. Menurut survey *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2015 menyatakan bahwa kemampuan matematika Indonesia menduduki peringkat ke 64 dari 72 negara peserta. Rendahnya hasil belajar matematika terlihat dari turunnya rerata hasil Ujian Nasional Matematika Tahun Pelajaran 2016/2017 sebesar 3,6 poin pada siswa SMP. SMP Negeri 2 Baki mendapat peringkat 41 dari 69 sekolah negeri dan swasta se-Kabupaten Sukoharjo dengan nilai rata-rata Ujian Nasional Matematika 43.59.

Rendahnya hasil belajar matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yaitu kreativitas, motivasi, minat, sikap, kebiasaan belajar. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu model pembelajaran yang kurang menarik, fasilitas dan sumber belajar yang kurang memadai, kualitas pengajaran, dan suasana pembelajaran yang kurang menarik.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika adalah kreativitas siswa selama proses pembelajaran yang masih kurang. Berdasarkan penelitian Priyanto (2015) menyatakan bahwa kreativitas siswa membantu siswa dalam mengembangkan gagasan baru, lebih menekankan pada pengembangan berpikir logis dan divergen sampai pada menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan. Uno (2013: 13) menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat atau menciptakan hal-hal baru atau kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada. Menurut Aini (2015) kreativitas siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat dalam beberapa hal yaitu; 1) Kesabaran dalam menghadapi

cobaan; 2) Keberanian menanggung resiko; 3) Keinginan untuk berkembang; 4) Toleransi terhadap perbedaan; 5) Keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan 6) Keteguhan terhadap pendirian.

Sedangkan menurut Uno (2013: 252) menyatakan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dapat ditunjukkan dengan: 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot; 3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; 4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; 5) Mempunyai atau menghargai rasa keindahan; 6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain; 7) Memiliki rasa humor tinggi; 8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat; 9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan, pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal); 10) Dapat bekerja sendiri; 11) Senang mencoba hal-hal baru; dan 12) Mampu mengembangkan atau merinci suatu kegiatan (kemampuan elaborasi).

Selain kreativitas siswa, faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar matematika adalah model pembelajaran yang kurang menarik sehingga materi pembelajaran yang disampaikan tidak dapat tersampaikan dengan baik. Oleh sebab itu perlu diadakan suatu inovasi pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas siswa secara optimal selama proses pembelajaran.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diberikan adalah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hamdani (2011: 87) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* menekankan masalah kehidupannya yang bermakna bagi siswa dan peran guru dalam menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Menurut Putra (2013: 82-84) model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki kelebihan sebagai berikut; 1) Siswa lebih memahami konsep yang diajarkan lantaran ia menemukan konsep tersebut; 2) Melibatkan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir siswa yang lebih tinggi; 3) Pengetahuan tertanam berdasarkan skemata yang dimiliki oleh siswa,

sehingga pembelajaran lebih bermakna; 4) Siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata; 5) Menjadikan siswa lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, serta menanamkan sikap social yang positif dengan siswa lainnya; 6) Pengkondisian siswa dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap pembelajar dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar siswa dapat diharapkan; 7) PBL dapat menumbuhkan kemampuan kreativitas siswa, baik secara individual maupun kelompok, karena hampir setiap langkah menuntut adanya keaktifan siswa.

Kelana (2013) menyatakan indikator dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* mencakup beberapa hal yaitu; 1) Belajar dimulai dengan satu masalah; 2) Memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata siswa; 3) Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, bukan seputar disiplin ilmu; 4) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri; 5) Menggunakan kelompok kecil; 6) Menuntut siswa untuk mendemonstrasikan yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Berdasarkan uraian tersebut alternatif solusi yang dapat ditawarkan adalah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan memperhatikan kreativitas siswa sehingga diharapkan hasil belajar matematika akan lebih baik. Oleh karena itu penulis ingin mengadakan penelitian tentang model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kreativitas siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi :

1. Hasil belajar matematika siswa cenderung belum sesuai harapan.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru matematika dalam menyampaikan pelajaran kemungkinan mempengaruhi hasil belajar matematika.

3. Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah.
4. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran matematika dan masih terpusat pada guru.

C. Pembatasan Masalah

Fokus penelitian ini adalah hasil belajar matematika. Faktor yang mempengaruhi fokus meliputi:

1. Hasil belajar matematika mengacu pada nilai tes siswa saat proses pembelajaran matematika disekolah.
2. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model *Problem Based Learning* untuk kelas eksperimen dan model konvensional untuk kelas kontrol.
3. Indikator kreativitas siswa dapat ditunjukkan dengan perilaku :
 - a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
 - b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
 - c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
 - d. Keberanian menanggung resiko.
 - e. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
 - f. Senang mencoba hal-hal baru.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika?
2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika?
3. Apakah terdapat interaksi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika
2. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika
3. Untuk mengetahui interaksi model pembelajaran *Problem Based Learning* dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan referensi tentang kajian mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika yang ditinjau berdasarkan kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar matematika.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai referensi dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh kepala sekolah untuk membina siswa dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan rangka meningkatkan hasil belajar matematika.