

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan bagi bangsa Indonesia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan pembangunan di segala bidang serta persaingan di Era Globalisasi yang akan datang, dalam upaya pengembangan pendidikan ini bukanlah hal mudah. Karena untuk mencapai itu semua suatu sekolah harus mempunyai sistem komponen yang baik, yang saling berkaitan sebagai satu kesatuan. Komponen sistem pembelajaran ini antara lain mencakup siswa, guru, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode mengajar, sarana prasarana, evaluasi dan lingkungan pembelajaran. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki ilmu pengetahuan, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya maupun masyarakat bangsa dan Negara (Sagala, 2014:280).

Proses interaksi pembelajaran adalah inti dari kegiatan pendidikan, proses interaksi pembelajaran adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, disinilah peranan guru diperlukan bagaimana menciptakan interaksi pembelajaran yang kondusif. Menurut Hartono (2014:8), bahwa guru yang mampu mengajar dengan baik tentu akan menghasilkan kualitas siswa yang baik pula. Pendidikan tentu tak sekedar menyampaikan materi pelajaran, tapi juga mentransfer nilai-nilai moral.

Berdasarkan hasil observasi yang kami lakukan dengan guru matematika kelas VIII MTs Muhammdiyah 4 Sidayu, menemukan fakta bahwa pembelajaran matematika di kelas VIII siswa kurang terlibat aktif dalam hal pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan, menghafal rumus kemudian mengerjakan latihan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan.

Siswa merasa kesulitan untuk menyelesaikan soal jika diberikan permasalahan yang sedikit berbeda dengan yang diajarkan.

Pada uraian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran belum efektif dan efisien untuk siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Dalam model PBL, fokus pembelajaran ada pada masalah yang dipilih sehingga pelajar tidak saja mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh sebab itu, pelajar tidak saja memahami konsep masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan keterampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis.

Menurut Ngalimun (2014:90-91), bahwa pembelajaran PBL dapat diterapkan bila didukung lingkungan belajar yang konstruktivistik. Lingkungan belajar konstruktivistik mencakup beberapa faktor yaitu: kasus-kasus berhubungan, fleksibilitas kognisi, sumber-sumber informasi, cognitive tools, pemodelan yang dinamis, percakapan dan kolaborasi serta dukungan sosial dan kontekstual. *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah merupakan proses pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu masalah sebelum memulai proses pembelajaran. Siswa dihadapkan pada suatu masalah nyata yang memacunya untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian (Hartono, 2014:114). Peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Pembelajaran berbasis masalah tidak dapat terlaksana jika guru belum mampu memanfaatkan lingkungan sebagai bahan penyelesaian masalah. Secara garis besar pembelajaran berbasis masalah terdiri dari penyajian kepada siswa tentang situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan secara inkuiri.

Selain memilih model pembelajaran matematika yang sesuai, media pembelajarannya juga harus menarik, sehingga siswa merasa senang dan

gembira serta tidak tertekan atau terpaksa belajar matematika. Media pembelajaran matematika dapat meningkatkan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung, memudahkan siswa dalam menguasai materi yang disampaikan guru, serta memudahkan guru dalam merancang pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media GAPIT Pada Materi Garis Singgung Lingkaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 4 Sidayu”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media GAPIT pada materi garis singgung lingkaran?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model *Problem Based Learning* dengan media GAPIT?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan penerapan model *Problem Based Learning* dengan media GAPIT?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar siswa kelas VIII dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media GAPIT pada materi garis singgung lingkaran.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model *Problem Based Learning* dengan media GAPIT.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran dengan penerapan model *Problem Based Learning* dengan media GAPIT.

#### **D. Indikator keberhasilan**

Komponen-komponen yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah :

1. Prestasi belajar dikatakan meningkat bila banyaknya siswa yang tuntas mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75%. Adapun nilai KKM pada pelajaran matematika di kelas VIII adalah 75.
2. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran termasuk kategori aktif.
3. Respon siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan model *Problem Based Learning* dengan media GAPIT termasuk kategori baik.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Untuk Siswa :  
Dapat menjadi motivasi bagi siswa dalam hal belajar mengajar untuk mencapai prestasi yang memuaskan. Selain itu siswa menyadari bahwa disekolah selain belajar akademik juga belajar berhubungan dan saling menghargai antar teman.
2. Untuk Guru :  
Sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk siswa. Serta dapat menambah wawasan tentang penggunaan model-model pembelajaran yang tepat digunakan dalam mengajar matematika.
3. Untuk Peneliti :  
Menambah pengetahuan tentang model pembelajaran, serta efektifitas tentang penggunaan suatu model pembelajaran.