

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik.¹ Pendidikan dapat dikatakan sangat penting untuk mengembangkan pola pikir anak bangsa. Pola pikir anak bisa diubah dan dikembangkan dengan adanya pengajaran dan pelatihan menggunakan proses dan cara yang sistematis. Tujuan pendidikan bukan sekedar untuk mengembangkan pola pikir saja, akan tetapi dengan pendidikan kita juga dapat mengembangkan karakteristik dan meningkatkan kualitas pendidikan di negara ini.

Pentingnya pendidikan di dunia ini sebagaimana firman Allah SWT. Dalam Al-Qur'an Q.S Al-Mujadilah:11 yaitu sebagai berikut,²

... وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ...

Artinya : "... dan apabila dikatakan, "berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat..."

¹Tim Redaksi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa), hal. 352

²Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya Special for Woman*, (Bandung:PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2009), hal. 544

Dalam Q.S Al-Mujadillah:11, pendidikan memiliki peran yang sangat besar dalam mengubah bangsa dengan kualitas yang tinggi. Dengan adanya kualitas yang rendah maka bisa dikatakan bahwa pendidikan bangsa ini juga rendah. Setiap manusia berhak untuk mendapatkan dan menggunakan pendidikan untuk memantaskan diri didunia dan akhiratnya kelak. Dengan adanya pendidikan, tingkat berpikir manusia bisa lebih teratur dan terarah. Dapat lebih dewasa dengan menambah pendidikan yang lebih banyak lagi. Untuk menguatkan firman Allah SWT. tersebut Rasulullah bersabda yaitu sebagai berikut,

وَاللَّهُ فِي عَوْنِ الْعَبْدِ مَا دَامَ الْعَبْدُ فِي عَوْنِ أَخِيهِ. رواه مسلم و ابو داود و الترمذی

Artinya: “Allah akan menolong hamba-Nya selama hamba itu menolong sesama saudara.” (HR. Muslim, Abu Daud, dan Tirmidzi)

Pada hadits tersebut dijelaskan bahwa Allah akan menolong setiap umatnya apabila umatnya juga menolong sesama saudaranya sendiri baik berupa materi maupun fisik, berupa perbuatan maupun perkataan, dan sebagainya. Pendidikan juga perlu keterlibatan antara siswa dan guru untuk mengadakan proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik. Tanpa adanya salah satu dari mereka maka proses pembelajaran akan terganggu dan tidak efektif.

Pendidikan sebagai kebutuhan sumber daya manusia yang memegang peranan penting dalam membentuk manusia sebagai berkemampuan dan potensi yang unggul.³ Inti dari proses dalam pendidikan adalah mengajar. Sedangkan inti

³Dhikka Reka Timur, “Perbandingan Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Metode Konvensional terhadap Hasil Belajar MataPelajaran keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Siswa Kelas XI SMK Batik Perbaik Purworejo”,(Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 08

dari proses pengajaran adalah siswa belajar. Oleh karena itu, mengajar dan belajar mempunyai keterkaitan yang tidak boleh dipisahkansatu sama lainnya. Proses pembelajaran bertumpu pada salah satu persoalan yaitu bagaimana guru dapat mengkondisikan proses belajar yang efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan teratur. Pembelajaran dalam pendidikan sangat diperlukan untuk mempermudah guru untuk memfasilitasi dalam proses belajar mengajar terutama dalam pendidikan matematika.

Menurut Hasratuddin, matematika mempelajari tentang ketentuan, tentang struktur yang terorganisasikan, konsep-konsep matematika tersusun secara hirarkis, berstruktur dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep paling kompleks.⁴ Matematika bisa dikatakan sebagai suatu sarana berpikir untuk mengembangkan sesuatu secara logis, terstruktur dan sistematis. Dengan adanya pengertian tersebut pendidikan matematika perlu ditingkatkan untuk mengembangkan kualitas anak bangsa di masa yang akan datang.

Dalam pendidikan perlu menggunakan pembelajaran agar proses belajar menjadi menarik dan mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh anak didiknya. Khususnya pendidikan matematika untuk mengembangkan potensi anak. Pendidik di haruskan untuk kreatif dan inovatif dalam pembelajaran agar anak dapat tertarik mengikuti pembelajaran dan memberikan pengaruh agar anak didiknya bisa aktif dalam pembelajaran tersebut.

⁴ Hasratuddin, "Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika", dalam *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA*, Vol. 6, No. 2 (2015), hal. 133

Model pembelajaran dimaksud sebagai pola interaksi siswa dengan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.⁵ Dengan adanya model pembelajaran ini mempermudah untuk guru berinteraksi dengan siswanya yang dikaitkan dengan materi yang akan disampaikan. Dalam penelitian ini model pembelajaran akan dibuat agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran tersebut yaitu menggunakan pembelajaran berbasis masalah.

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah model pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada peserta didik, yang berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan.⁶ Dengan adanya pembelajaran berbasis masalah tersebut siswa dituntut untuk aktif dalam berinteraksi dengan siswa yang lain ataupun dengan guru. Adanya pembelajaran berbasis masalah ini peneliti berusaha menyatukannya dengan menggunakan media pohon matematika.

Media adalah suatu bentuk yang dipergunakan untuk mengkonstruksi sebuah masalah yang mungkin dapat memiliki manfaat dan arti yang dapat dipahami penjelasannya.⁷ Media ini dapat dikatakan sebagai alat peraga, alat peragaini berfungsi sebagai alat bantu untuk menciptakan suasana belajar yang efektif. Dengan ini peneliti menggunakan media pohon matematika untuk mengetahui

⁵Ibrahim dan Suparni, *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2016), hal. 50

⁶Hasratuddin, "Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang Akan Datang Berbasis Karakteristik" dalam *Jurnal Didaktik Matematika* Vol. 1, No. 2 September (2016), hal. 35

⁷Ibrahim dan Suparni, *Pembelajaran Matematika...*, hal.111

minat siswa dalam menjalankan proses belajar mengajar. Pohon matematika adalah media berbentuk gambar pohon yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Sama seperti pohon pada umumnya, pohon matematika juga memiliki batang, ranting, dan daun. Dengan batang merupakan materi pokok dalam matematika, ranting merupakan masalah-masalah yang terkait dengan materi pokok, dan daun merupakan jawaban dari masalah-masalah tersebut atau sebaliknya.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas peneliti melihat dari penelitian terdahulu yang dikarang oleh Febriyanti Emilia dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat yang mana ditunjukkan dalam persamaan $Y = 44,587 + 0,226X$ dan uji hipotesis uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,499 > 2,021$. Adapun besarnya pengaruh dari hasil uji koefisien determinasi dengan SPSS 16 adalah sebesar 71% sedangkan 29% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

Dalam hal ini peneliti mengubah pembelajaran agar lebih bervariasi untuk mengetahui tingkat minat siswa terhadap pembelajaran khususnya pendidikan matematika. Dengan adanya minat siswa tersebut dapat mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran tersebut dengan melihat hasil yang dicapai oleh siswa tersebut. Pembelajaran ini akan dipadukan dengan menggunakan media pohon matematika sebagai konsep untuk mempermudah guru memberikan permasalahan yang akan diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan media pohon matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa.”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:
 - a. Melibatkan siswa agar aktif dalam pembelajaran matematika.
 - b. Rendahnya minat belajar siswa.
 - c. Mengatasi permasalahan matematika dengan pemahaman individu serta kemampuan mengatasi permasalahan dengan kelompok.
2. Pembatasan Masalah

Pembatasan dalam penelitian ini adalah :

- a. Subjek

Peneliti mengambil subjek penelitian kelas VIII di MTsN 6 Tulungagung.

- b. Materi

Materi penelitian yang di pakai Bangun Ruang Sisi Datar.

- c. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah terdiri dari lima langkah kegiatan belajar mengajar yaitu sebagai berikut:

- 1) guru membantu siswa mendefinisikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah,
- 2) guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai,
- 3) guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai,

4) guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penemuan mereka.

d. Media Pohon Matematika

Media pohon matematika adalah media berbentuk gambar pohon yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Sama seperti pohon pada umumnya, pohon matematika juga memiliki batang, ranting, dan daun. Dengan batang merupakan materi pokok dalam matematika, ranting merupakan masalah masalah yang terkait dengan materi pokok, dan daun merupakan jawaban dari masalah-masalah tersebut atau sebaliknya.

e. Minat Belajar

Minat belajar diperoleh dari hasil angket yang diberikan peneliti yang meliputi unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik.

f. Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh dari nilai kognitif pembelajaran berbasis masalah yang digunakan peneliti dan dokumentasi dari guru mata pelajaran.

C. Rumusan Masalah

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

1. Adakah pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan media pohon matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa ?

2. Seberapa besar pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan media pohon matematika terhadap hasil belajar siswa ?

D. Tujuan Penelitian

Melakukan penelitian perlu adanya tujuan agar penelitian tersebut lebih terarah. Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan media pohon matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan media pohon matematika terhadap hasil belajar siswa.

E. Kegunaan Penelitian

Dalam setiap penelitian tertentu diharapkan adanya manfaat yang dapat diambil dari penelitian tersebut, sebab besar kecilnya manfaat penelitian akan menentukan nilai dari penelitian tersebut :

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan informasi terkait dengan pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan metode pohon matematika dalam menyampaikan materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk mengetahui hasil belajar siswa dan peneliti memberikan angket untuk mengetahui minat siswa terhadap materi ataupun pembelajaran yang digunakan.

2. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Informasi ilmiah kepada instansi terkait, khususnya para guru Matematika untuk lebih memperhatikan tentang model pembelajaran yaitu berbasis masalah.
- b. Bahan masukan kepada guru, untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan khususnya model pembelajaran berbasis masalah dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi.
- c. Kepada peneliti lainnya, untuk lebih memperhatikan sasaran yang akan diteliti sebelum membahas permasalahan yang sama ataupun serupa.

F. Hipotesis

Sesuai dengan judul diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan media pohon matematika terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.
2. Besar pengaruh pembelajaran berbasis masalah dengan media pohon matematika terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII MTsN 6 Tulungagung lebih besar atau lebih kecil dari 25%.

G. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

Berdasarkan permasalahan diatas, beberapa istilah yang digunakan dibuat definisi operasionalnya demi kejelasan, ketegasan, serta untuk menghindari salah pemahaman pengertian daam mengintreprestasikan masalahnya, diantaranya ialah:

a. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar.⁸Pembelajaran ini digunakan agar siswa dapat lebih aktif menyelesaikan suatu masalah yang telah dihadapkan pada siswa tersebut.

b. Minat

Minat belajar siswa akan timbul apabila terdapat keinginan yang kuat untuk belajar dan pekerjaan tersebut mereka anggap penting.⁹Sesuatu yang berdasarkan pada faktor yang mempengaruhi dirinya yang mengakibatkan kecenderungan menyukai dan mendalami sesuatu tersebut. Minat seseorang dengan orang lain pun pasti berbeda. Dengan demikian, dalam bidang pendidikan khususnya matematika perlu untuk memperbesar minat siswa terhadap pembelajaran matematika.

⁸ Lenti Agustin, "Perbedaan Hasil Belajar Matematika antara Pendekatan Saintifik Model Discovery Learning dan Problem Based Learning pada Siswa kelas XII IIS SMAN 1 Boyolangu", (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 10

⁹Eti Kusnawati, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMPN 2", (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016), hal 13

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran.¹⁰ Hasil belajar ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan masalah yang ada dengan menggunakan pembelajaran-pembelajaran tertentu.

2. Secara Operasional

a. Pembelajaran Berbasis Masalah

Secara operasional, peneliti menggunakan model pembelajaran untuk melihat minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pohon matematika. Peneliti disini menggunakan kelas eksperimen dengan mengambil salah satu kelas untuk diteliti.

b. Minat

Secara operasional, minat siswa dapat diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran di dalam kelas.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar ini diperoleh dari hasil penilaian saat pembelajaran. Peneliti memberikan soal terkait dengan permasalahan yang dihadapi dan penilaian juga diperoleh dari dokumentasi guru mata pelajaran tersebut.

¹⁰Timur, "Perbandingan Pengaruh..." hal. 13

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis.

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama (inti), dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas yaitu tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan bimbingan, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama skripsi ini terdiri dari 5 bab, yang berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya.

Bab I : Pendahuluan yang terdiri dari, (a) Latar Belakang Masalah, (b) Identitas dan Pembatasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Kegunaan Penelitian, (f) Hipotesis Penelitian, (g) Penegasan Istilah, (h) Sistematika Pembahasan

Bab II : Landasan Teori yang terdiri dari, (a) Pembelajaran Berbasis Masalah, (b) Media Pohon Matematika, (c) Minat siswa, (d) Hasil Belajar Siswa.

Bab III : Metode Penelitian yang terdiri dari, (a) Rancangan penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampel, dan Sampling, (d) Kisi-Kisi Instrumen, (e) Instrumen Penelitian, (f) Sumber Data, (g) Teknik Pengumpulan Data, (h) Teknik Analisis Data.

Bab IV : Hasil Penelitian yang memuat, (a) Deskripsi Karakteristik Data, (b) Pengujian Hipotesis

Bab V : Pembahasan, dalam bab ini dijelaskan temuan-temua peneliti yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

Bab VI : Penutup, dalam bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran-saran yang relevan dengan permasalahan yang ada.

Bagian Akhir skripsi ini memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.