

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi sangat penting dalam proses pembangunan suatu bangsa dan negara. Pendidikan harus didapatkan oleh setiap lapisan masyarakat agar pembangunan suatu bangsa dan negara dapat berjalan dengan baik. Hal tersebut terlihat pada UUD 1945 pasal 31 yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan (Amandemen UUD 1945, BAB XIII tentang Pendidikan dan Kebudayaan). Hasil pendidikan yang didapatkan setiap warga negara diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia masa sekarang dan mendatang.¹

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, sebenarnya banyak usaha pemerintah yang telah dilakukan yakni berupa bantuan dana pendidikan, pembaharuan kurikulum, peningkatan pengadaan buku pelajaran dan buku bacaan, serta peningkatan kualitas guru agar meningkatkan kualitas pada semua mata pelajaran.² Namun upaya tersebut kurang dalam hasil belajar siswa guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Seperti yang diamati di lapangan, masih rendahnya hasil belajar matematika siswa di sekolah. Banyak siswa yang kurang tertarik dengan matematika karena sulit. Dengan ini guru berperan penting dalam proses pembelajaran matematika.

¹ Erlando Doni Sirait, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika," dalam *Jurnal Formatif* 6, no. 1 (2016): 35–43,

² I Wayan Guntara, I Nyoman Murda, dan Ni Wayan Rati, "Pengaruh Model pembelajaran pengajuan masalah (*problem posing*) terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD Negeri Kalibukbuk," dalam *Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014),

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Sumbergempol, peneliti menemukan proses pembelajaran yang kurang bervariasi, suasana kelas yang cenderung membosankan dan masih rendahnya ketertarikan, antusias beberapa siswa dengan pelajaran matematika. Hal ini terlihat ketika pembelajaran matematika berlangsung yakni, siswa cenderung mengobrol dengan temannya sendiri, ketika guru menjelaskan materi siswa cenderung pasif hanya mendengarkan, siswa baru menemukan kesulitan dan bertanya ketika mengerjakan soal yang berbeda dengan contoh soal yang diberikan guru. Dengan demikian, dalam pembelajaran matematika di kelas, proses pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa, ide- ide matematika yang bersifat abstrak tersebut dapat dipahami oleh siswa.

Minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai tujuan.³ Menumbuhkan minat belajar pada diri siswa dalam setiap pembelajaran di kelas itu penting, terlebih dalam pembelajaran matematika yang dari sebagian siswa kurang berminat mempelajari matematika. Seorang siswa akan berhasil dalam proses belajar jika pada dirinya terdapat keinginan untuk belajar dengan kata lain minat. Jika siswa kurang minat terhadap belajar matematika maka akan berdampak terhadap kemampuan pemahaman materi dan berdampak pula terhadap hasil belajar siswa.

Rendahnya minat dan hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan

³ Erlando Doni Sirait, "Pengaruh Minat...", hal. 37

observasi awal di lapangan, peneliti menemukan kesulitan dalam pembelajaran dirasakan oleh siswa kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya minat belajar siswa dan hasil belajar siswa masih banyak yang di bawah KKM. Di kelas, siswa cenderung pasif, model pembelajaran yang hampir saat ini masih diterapkan yaitu model pembelajaran konvensional, dimana siswa lebih banyak mendengarkan dan hal tersebut dapat menurunkan antusias siswa belajar dan berdampak pada hasil belajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan model pembelajaran yang menarik disertai inovatif sangat penting, dimana hal tersebut siswa dapat tertarik dalam pembelajaran matematika di kelas. Sehingga siswa tidak merasa bosan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian peneliti menggunakan salah satu cara pendekatan pembelajaran yang inovatif yakni dengan menggunakan pendekatan pengajuan masalah (*problem posing*). Model pembelajaran pengajuan masalah (*problem posing*) merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang sederhana yang mengacu pada penyelesaian soal tersebut.⁴ Dengan model pembelajaran pengajuan masalah (*problem posing*), siswa dituntut aktif dalam mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Pengajuan masalah (*problem posing*) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan merumuskan masalah untuk membina siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan penalaran dalam menyelesaikan masalah. Hal ini berdasarkan Sucan Mentaro dkk yang menyatakan

⁴ I Wayan Guntara, I Nyoman Murda, dan Ni Wayan Rati, "Pengaruh Model ...,"

bahwa model pembelajaran ini dapat mengubah cara berpikir siswa awalnya pasif menjadi lebih aktif dan dapat memfasilitasi pengembangan penalaran pada siswa agar dapat mengembangkan kemampuan dan kesukaan pada pembelajaran matematika.⁵

Pada penelitian ini, selain peneliti menggunakan model pembelajaran pengajuan masalah (*problem posing*), peneliti ingin membuat inovasi agar pembelajaran berbeda dengan sebelumnya. Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran pengajuan masalah (*problem posing*) berbasis alat peraga. Dalam proses pembelajaran terutama pelajaran matematika memerlukan alat bantu sebagai penunjang belajar agar siswa lebih mudah dalam memahami materi. Dengan adanya alat peraga seperti benda konkrit (rill), siswa dapat memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Penggunaan alat peraga agar siswa lebih mengembangkan kemampuan yang dimilikinya melalui alat peraga dan siswa tertarik untuk belajar karena jarang menerima pembelajaran dengan alat peraga. Alat peraga ini dibuat untuk membantu dalam mengembangkan konsep- konsep dalam matematika. Materi lingkaran dalam pembelajaran matematika merupakan materi yang penting. Dengan bantuan alat peraga diharapkan siswa dapat memahami materi lingkaran yang bersifat abstrak dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika, belum pernah menerapkan model pembelajaran pengajuan masalah berbasis alat peraga pada materi lingkaran.

⁵ Sucan Mentaro, Lily Rohanita Hasibuan dan Islamlani Safitri, "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri NA.IX-X Sumberjo", 4, no.1(2018)

Berdasarkan dari uraian di atas, dalam meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar, guru sebaiknya membuat inovasi dalam pembelajaran yakni dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Hal ini yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model pembelajaran Pengajuan Masalah Berbasis Alat Peraga terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol”.

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini mengangkat judul Pengaruh Model pembelajaran Pengajuan Masalah berbasis alat peraga terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol tersebut sekaligus menjadi pembahasan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Pembelajaran matematika yang belum mampu melibatkan siswa secara aktif
- b. Kurangnya minat belajar siswa
- c. Rendahnya hasil belajar siswa
- d. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, masalah yang muncul dibatasi sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol dan sampel diambil sebanyak dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- b. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran pengajuan masalah berbasis alat peraga.
- c. Hasil belajar dalam penelitian ini terbatas pada hasil belajar matematika materi lingkaran pada sub pokok unsur- unsur lingkaran, sudut pusat, sudut keliling, panjang busur dan luas juring lingkaran, serta hubungannya
- d. Minat belajar matematika berupa angket yang diberikan untuk siswa

C. Rumusan Masalah

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

1. Apakah ada pengaruh model model pembelajaran pengajuan masalah berbasis alat peraga terhadap minat belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran pengajuan masalah berbasis alat peraga terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran pengajuan masalah berbasis alat peraga terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran pengajuan masalah berbasis alat peraga terhadap minat belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol .
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran pengajuan masalah berbasis alat peraga terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran pengajuan masalah berbasis alat peraga terhadap minat dan hasil belajar siswa siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁶ Berdasarkan teori dan permasalahan yang dikumpulkan maka hipotesis peneliti ajukan yakni:

1. Ada pengaruh model pembelajaran pengajuan masalah berbasis alat peraga terhadap minat belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal.96

2. Ada pengaruh model pembelajaran pengajuan masalah berbasis alat peraga terhadap hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol.
3. Ada pengaruh model pembelajaran pengajuan masalah berbasis alat peraga terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol.

F. Kegunaan Penelitian

1. Segi teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumbangan dalam dunia pendidikan, memberikan gambaran model pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik, dan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif serta sebagai rujukan dan tambahan pustaka di IAIN Tulungagung.

2. Segi praktis

- a) Bagi siswa

Sebagai sarana dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, memberikan pengalaman baru yang berharga, serta memberikan motivasi bagi siswa agar berupaya menjadi pribadi yang lebih baik, dan rajin belajar.

b) Bagi guru

Dengan penelitian ini, dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran di kelas dalam pelajaran matematika. Guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang efektif.

c) Bagi sekolah

Sebagai acuan model pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang inovatif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika agar siswa dapat memperoleh hasil yang lebih baik.

d) Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pendidikan dan pengalaman baru tentang penulisan.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari persepsi yang salah dalam memahami judul proposal “Pengaruh Model Pembelajaran Pengajuan Masalah Berbasis Alat Peraga terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol.” Yang berimplikasikan pada pemahaman terhadap isi proposal ini, perlu kiranya peneliti memberikan beberapa penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (benda, orang) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.⁷

b. Model pembelajaran pengajuan masalah (*problem posing*)

Pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* adalah pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk membentuk/ mengajukan soal berdasarkan informasi yang diberikan.⁸

c. Alat peraga

Alat peraga merupakan alat yang dapat mempermudah dalam menyampaikan konsep matematika.⁹

d. Minat

Minat merupakan kecenderungan jiwa terhadap sesuatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan untuk mencapai suatu tujuan.¹⁰

⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/ daring (dalam jaringan).

Tersedia : <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengaruh> , Diakses pukul 13.57 tanggal 20 Oktober 2019

⁸ Oktiana Putra Herawati Dwi, Rusdy Siroj, dan H.M. Basir Djahir, "Pengaruh Pembelajaran *Problem Posing* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 6 Palembang," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2010): 70–80.

⁹ Eyus Sudihartinih dan Tia Purniati, "Alat Peraga Irisan Kerucut", (2016)

¹⁰ Sirait, "Pengaruh Minat...", hal.37

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang telah dilakukan berulang-ulang serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.¹¹

2. Secara Operasional

Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan perlakuan dalam kelas untuk mengetahui pengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran pengajuan masalah (*problem posing*) berbasis alat peraga. Minat belajar adalah kecenderungan siswa dalam tertarik, memberikan perhatiannya dalam proses kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah suatu penilaian yang diperoleh dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Sedangkan model pengajuan masalah (*problem posing*) yang digunakan adalah pembelajaran yang mengharuskan siswa mengajukan suatu masalah (soal) kemudian menyelesaikan soal tersebut yang dalam proses penyampaian materi dengan menggunakan alat peraga, dimana alat peraga adalah alat penunjang pembelajaran agar memudahkan siswa memahami suatu konsep matematika.

¹¹ Sulihin B Sjukur, "Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK," dalam *Jurnal Pendidikan Vokasi* 2, (2012): 68–78, <https://doi.org/10.21831/JPV.V2I3.1043>.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini dibuat untuk mempermudah penulisan di lapangan sehingga akan mendapat hasil akhir yang utuh dan sistematis dan menjadi bagian-bagian yang saling terkait satu sama lain dan saling melengkapi.

Sistem penulisan yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah:

BAB I pendahuluan. Pada bab ini akan diuraikan tentang:

- a. Latar belakang masalah
- b. Identifikasi dan pembatasan masalah
- c. Rumusan masalah
- d. Tujuan penelitian
- e. Hipotesis penelitian
- f. Kegunaan penelitian
- g. Penegasan istilah, dan
- h. Sistematika pembahasan.

BAB II Landasan Teori. Pada bab ini akan diuraikan tentang deskripsi teori meliputi;

- a. Model pembelajaran pengajuan masalah
- b. Minat belajar
- c. Hasil belajar
- d. Alat peraga
- e. Materi lingkaran.

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini akan diuraikan tentang;

- a. Rancangan penelitian
- b. Populasi dan sampel penelitian
- c. Variabel penelitian
- d. kisi- kisi instrumen
- e. instrumen penelitian
- f. Data dan sumber data
- g. Teknik pengumpulan data, dan
- h. Analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian. Pada bab ini akan diuraikan tentang;

- a. Deskripsi data dan
- b. Pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan Pada bab ini akan diuraikan tentang pembahasan rumusan masalah I, II, dan III.

BAB VI penutup. Pada bab ini akan diuraikan tentang;

- a. Kesimpulan
- b. Saran