

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut menentukan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, melalui proses yang panjang dan berlangsung sepanjang hayat. Selain itu Pendidikan merupakan suatu rangkaian yang kompleks.<sup>1</sup> Peristiwa tersebut merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia, sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh. Pendidikan memegang peranan amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup Negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.<sup>2</sup>

Belajar dapat membuat manusia melakukan perubahan-perubahan sehingga tingkah lakunya menjadi berkembang bukan sekedar pengalaman belajar saja akan tetapi belajar merupakan proses yang berlangsung secara aktif dengan menggunakan berbagai bentuk perubahan dalam mencapai tujuan akhir pembelajaran. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan mental, psikis, karena pengaruh interaksi sosial dengan lingkungan sekitar.

Menurut Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara

---

<sup>1</sup> Herman Hudojo, *Mengajar Belajar Matematika*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, 1998), hal 1

<sup>2</sup> E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal.15

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>3</sup>

Pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mengarah pada tujuannya, sebagaimana tercantum dalam GBHN dengan Tujuan Pendidikan Nasional.<sup>4</sup> Pasal 3 dalam Tap MPR Nomor IV/MPR/1973 menjelaskan tujuan pendidikan nasional sebagai berikut :

Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia pembangunan ber-Pancasila dan membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohaninya, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya dan sesama manusia dengan ketentuan yang termaktub dalam undang-undang dasar 1945.

Pembelajaran adalah suatu proses serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut unsur cipta, rasa, dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>5</sup> Pembelajaran sebagai pendorong, memfasilitasi dan membimbing peserta didik sehingga dapat belajar secara maksimal.

Seorang siswa yang mempunyai kemampuan penalaran tidak hanya mampu memecahkan masalah-masalah non rutin, tetapi juga mampu melihat berbagai alternatif dari pemecahan masalah.<sup>6</sup> Pada umumnya proses pelaksanaan belajar

---

<sup>3</sup> Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta:Lospindan, 2003), hal.5

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum* , (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2007), hal.130

<sup>5</sup> Syahrir, *Metode Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Naufal Pustaka, 2010), hal. 6

<sup>6</sup> Nur Chasanah, *Peningkatan Penalaran Matematika Melalui Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pokok Bahasan Bangun Datar Siswa Kelas VII Smp Negeri 2 Plered*

mangajar di sekolah hanya mentransfer apa yang dipunyai guru kepada peserta didik dalam wujud pelimpahan fakta-fakta yang dianggap tepat oleh guru. Orientasi pembelajaran hanya berdasarkan dengan istilah “pokoknya” siswa bisa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, meskipun apa yang dikerjakan sebenarnya tidak bermakna.<sup>7</sup> Guru hanya menekankan perhitungan dan bukan penalaran sehingga banyak peserta didik menghafal belaka.

Pembelajaran sering kali dipandang sebagai pembelajaran yang hanya terbatas di sekolah dan kurang menyentuh kehidupan sehari-hari. Peserta didik hanya menghafalkan konsep pelajaran atau yang diajarkan tanpa melihat langsung masalah-masalah yang ada hubungannya dengan konsep tersebut sehingga peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkonstruksikan sendiri ide-ide mereka dalam belajar. Disamping itu aktivitas peserta didik masih kurang dilibatkan secara langsung dalam proses kegiatan pembelajaran. Apabila saat belajar mengaitkan materi dengan pengalaman yang dimiliki peserta didik, maka mereka akan ingat dan paham dengan materi yang disampaikan dan dengan mudah mengaplikasikan pelajaran yang telah mereka dapatkan.

Selama ini Matematika di sekolah di Indonesia lebih diinspirasi oleh pandangan absolut bahwa Matematika dipandang sebagai kebenaran mutlak, sebagai produk yang siap pakai. Selain itu guru-guru tidak mengetahui bahwa

---

*Kabupaten Cirebon*, (Cirebon: Jurnal Matematika IAIN SYEKH NURJATI CIREBON 2012), hlm., 1.

<sup>7</sup> Listian Simanjuntak, Metode Mengajar Matematika, (Malang: Renira Citra, 2005). 38-39

proses terpenting dalam Matematika adalah pemahaman bukan kemampuan berakting.

Solusi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar Matematika peserta didik yaitu dengan model pembelajaran *problem solving*. Model pembelajaran ini berorientasi pada siswa, yaitu dengan memotivasi siswa untuk aktif dan kreatif, berpikir logis dan kritis, menganalisis suatu persoalan dan menemukan pemecahannya atas dasar inisiatif sendiri sehingga mampu mengambil kesimpulan dari konsep matematika yang dipelajari.<sup>8</sup>

Berdasarkan pengamalaman peneliti, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan. Oleh karena itu, peneliti akan malakukan penelitian pada materi pecahan.

Madrasah Ibtida'iyah Negeri 2 Blitar sebagai salah satu MI yang banyak menghasilkan prestasi yang baik se-kecamatan Wonodadi, sehingga diharapkan peneliti mendapatkan hasil yang maksimal dalam penelitian. Proses pembelajaran di MIN 2 Blitar khususnya peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Matematika sudah baik, tetapi terkadang mereka aktif jika diberikan tugas atau disuruh oleh guru dan peserta didik masih takut dalam menyampaikan pendapat. Metode yang digunakan ceramah, mencatat, dan pemberian tugas.<sup>9</sup> Jika tidak dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran, maka sikap peserta didik akan pasif, level berpikirnya pun hanya pada tahap mengingat, hafalan dan jika diberi soal berpikir dan konseptual mereka tidak mampu menyelesaikannya. Oleh karena itu nilai

---

<sup>8</sup> Agung Rokhani, *Peningkatan Penalaran Dan Hasil Belajar Matematika dengan Strategi Pembelajaran Problem Solving*, (PTK Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Surakarta Tahun 2012/2013: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA, 2013).

<sup>9</sup> Observasi pribadi pada tanggal 08 November 2017 pukul 10.30 WIB

yang dicapai rendah, dan keterampilan menghafal dalam mata pelajaran Matematika sangat kurang. Oleh sebab itu, untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, meningkatkan intraksi yang terjadi pada peserta didik, meningkatkan prestasi belajar peserta didik, dan dapat meningkatkan keterampilan menghafal dalam mata pelajaran Matematika, maka perlu ada metode pembelajaran yang tepat di dalam proses pembelajaran.

Hubungannya pembelajaran *Problem Solving* dengan keaktifan dan hasil belajar merupakan keterampilan yang sangat vital dalam masyarakat modern dan lebih khususnya lagi di kalangan akademisi. Keterampilan menghitung tidak mendapat perhatian sebagaimana mestinya dalam pendidikan sehingga banyak masyarakat yang berpendidikan tidak menguasai keterampilan ini dengan baik. Dikatakan bahwa seorang anak yang tidak dapat menghitung dengan baik akan mengalami kesulitan dalam perkembangan pendidikannya dan akhirnya berakibat kesulitan dalam memperoleh pekerjaan nanti. Oleh karena itu, dengan mengacu pada model pembelajaran *Problem Solving* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran khususnya mata pelajaran Matematika pada materi pecahan. Menurut peneliti terdahulu model pembelajaran *Problem Solving* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, yang dulunya peserta didik enggan untuk belajar tetapi dengan menggunakan model ini minat belajar peserta didik menjadi semakin tinggi.

Peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih efektif dan dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving*

peserta didik akan mendiskusikan materi pembelajaran yang diberikan oleh Guru, sehingga peserta didik tidak hanya pasif di dalam menerima pelajaran. Guru yang memberikan pembelajaran hanya dengan metode ceramah dimana peserta didik hanya akan bersikap pasif, peserta didik hanya bisa mengingat dan menghafal.

Seorang guru dituntut dapat memahami serta menggali potensi-potensi keberagaman peserta didik yang mereka aktualisasikan untuk mengetahui perkembangan anak menuju kearah yang positif atau tujuan pembelajaran. Ppotensi-potensi seorang anak hanya mungkin dapat dikembangkan bilamana didalam proses pembelajaran siswa terlibat dalam peran aktivitas intelektual, mental dan fisik anak secara optimal.<sup>10</sup>

Belajar mandiri adalah cara belajar yang bebas menentukan arah, rencana, sumber dan keputusan siswa secara aktif dan partisipatif untuk mengembangkan diri serta mengembangkan ketrampilan dengan cara tersendiri. Guru hanyalah fasilitator dan bukan stu-satunya sumber ilmu, siswa bisa mempergunakan apa saja sumber dan media untuk belajar. Motivasi, keuletan, keseriusan, kedisiplinan, tanggung jawab, kemauan, dan keingin tahuan sangat dibutuhkan saat belajar secara mandiri demi tujuan untuk berkembang dan maju dalam pengetahuan.<sup>11</sup>

Berdasarkan permasalahan di atas perlu dicari upaya untuk menemukan metode pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Oleh karena itu, penulis mengambil penelitian kuantitatif dengan judul **“Pengaruh Model**

---

<sup>10</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta CV, 2010), hal.119-120

<sup>11</sup> Yamin, Martinis, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta, 2008), hal.115-116

## **Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 2 Blitar”**

### **B. Identifikasi Dan Pembatasan Masalah**

#### 1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalahnya dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Adanya prestasi siswa dalam pelajaran yang masih rendah.
- b. Kreativitas guru dalam mengajar masih kurang.
- c. Motivasi siswa terhadap mata pelajaran kurang
- d. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran.

#### 2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien, dan terarah. Dalam penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut:

- a. Populasi yang akan digunakan penelitian adalah seluruh siswa MIN 2 Blitar.
- b. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV MIN 2 Blitar.
- c. Ruang lingkup penelitian ini adalah pada kelas IV MIN 2 Blitar. Variabel bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem solving*.
- d. Variabel terikat (*dependent variable*) adalah dalam penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar.

### C. Rumusan Masalah

Rumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar ?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar ?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar?

### D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar.
2. Untuk menjelaskan pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar.
3. Untuk menjelaskan adanya pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar.

### E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian:

1. Hipotesis kerja, atau disebut juga hipotesis alternatif, disingkat  $H_a$ . Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok.

Dalam penelitian ini, hipotesis kerja  $H_a$  adalah:



- a. Ada pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar.
  - b. Ada pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar.
  - c. Ada pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar.
2. Hipotesis Nol disingkat  $H_0$ , sering disebut hipotesis statistik, karena biasanya dipakai dalam penelitian yang bersifat statistik, yaitu diuji dengan perhitungan statistik.

Dalam penelitian ini, hipotesis kerja nol ( $H_0$ ) adalah:

- a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar.
- b. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem solving* terhadap hasil belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar.
- c. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika peserta didik MIN 2 Blitar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan informasi dan keilmuan ilmiah khususnya yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Kepala MIN 2 Blitar

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem solving* terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

### b. Bagi Guru MIN 2 Blitar

Hasil penelitian ini untuk bahan informasi bagi guru tentang pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi peserta didik.

### c. Bagi Peserta Didik MIN 2 Blitar

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan wawasan peserta didik sehingga menunjang kualitas pendidikan peserta didik.

### d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut. Juga sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian lainnya.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Secara konseptual

#### a. Model pembelajaran *Problem Solving*

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar setiap mata pelajaran, mulai dari ketrampilan-ketrampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Model Pembelajaran *Problem Solving* adalah suatu proses mental dan intelektual dalam menemukan masalah dan memecahkan berdasarkan data dan informasi yang akurat, sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat.<sup>12</sup>

#### b. Keaktifan Belajar

Keaktifan yaitu segala kegiatan perubahan tingkah laku individu dengan melakukan interaksi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ade sanjaya, Pengertian peranan menurut para ahli, dalam [www.landasanteorimenurutahli.com](http://www.landasanteorimenurutahli.com) diakses pada 19 maret 2017 pukul 03.00 WIB

<sup>13</sup> Asrof Syafi'i, *Contoh Format Proposal Skripsi*, dalam <http://blogspot.co.id> diakses pada tanggal 19 Maret 2017 pukul 18.00 WIB.

### c. Hasil Belajar

Hasil adalah sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan dan sebagainya oleh usaha, pikiran.<sup>14</sup> Belajar adalah berusaha mengetahui, memperoleh kepandaian, Ilmu pengetahuan<sup>15</sup> Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>16</sup> Berdasarkan argumentasi diatas hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha dan pikiran untuk memperoleh suatu ilmu atau pengetahuan yang menyangkut kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik menyelesaikan soal setelah peserta didik diberi pembelajaran model pembelajaran *problem solving*.

## 2. Secara Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan “ Pengaruh model *problem solving* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa” adalah penggunaan model *problem solving* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Efektif tidaknya penggunaan model pembelajaran tersebut dapat diketahui melalui keaktifan peserta didik dan hasil belajar pada saat pre-test dan post test yang kemudian dapat diketahui perbedaan frekuensinya. Semakin tinggi signifikasi perbedaan frekuensi peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model tersebut maka akan semakin efektif penggunaan model pembelajaran *problem solving* dalam proses pembelajaran. Penerapan

---

<sup>14</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (Jakarta: 2008), hlm 513

<sup>15</sup> Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, “*Kamus Besar.....*”, hlm 24

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1991), hlm.22

pembelajaran tersebut diharapkan dapat mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik MIN 2 Blitar.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Secara umum untuk mempermudah dalam membaca, maka dipandang perlu adanya sistematika pembahasan. Pembahasan dalam skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar MIN 2 Blitar ini nantinya dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

Bagian awal terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak

Bagian utama atau Isi meliputi BAB I Pendahuluan terdiri dari, latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian pustaka terdiri dari landasan teori, peneliti terdahulu, dan kerangka berfikir peneliti.

Dalam BAB III Metode penelitian terdiri dari, rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling dan sampel, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Dalam BAB IV Laporan Hasil Penelitian terdiri dari, Penyajian data hasil Penelitian, Analisis data, Rekapitulasi dan Pembahasan hasil Penelitian

Dalam Bagian Akhir yaitu BAB V Penutup terdiri dari, Kesimpulan Saran-saran.