

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru merupakan salah satu komponen dalam dunia pendidikan yang berperan penting dalam pembentukan kualitas dan kuantitas pembelajaran yang dilaksanakannya. Guru membangun pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas berpikir agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, mengontruksi pengetahuan baru dan meningkatkan penguasaan terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia berkualitas dapat dicapai apabila guru menerapkan strategi, pendekatan ataupun metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penerapan metode – metode pembelajaran tersebut akan dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara optimal dan meningkatkan hasil belajar. Guru sudah seharusnya menggunakan metode pembelajaran yang tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkreaitivitas, berimajinasi dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi di kelas V SD IT Permata Sei Bambi, guru kurang dalam menggunakan model – model pembelajaran yang menarik perhatian siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika merupakan satu mata pelajaran dari lima belas mata pelajaran pokok yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar (SD). Pada

kenyataannya sebagian besar peserta didik terutama di tingkat sekolah dasar kurang menyenangi pelajaran matematika tersebut. Alasan siswa sekolah dasar kurang menyenangi dan termotivasi untuk mengikutinya disebabkan mata pelajaran matematika sangat sulit untuk dipahami karena sebagian besar materinya bersifat abstrak, memerlukan penalaran yang sangat baik agar mengerti, sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran ini. Selain itu siswa merasa bahwa pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru selama ini kurang menarik, monoton dan tidak variatif pada kegiatan pembelajarannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD IT Permata Sei Bambi dimana peneliti akan melakukan penelitian ini, dari seorang guru yang mengajarkan matematika, peneliti melihat pada saat guru menyampaikan materi matematika, aktifitas yang dilakukan oleh guru sangatlah kurang menarik dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan yang siswa miliki. Aktifitas yang dilakukan guru adalah guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, dilanjutkan tanya jawab dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang direspon diam oleh siswa, kemudian guru menugaskan siswa untuk mengerjakan latihan dan diakhiri dengan mengoreksi hasil pekerjaan siswa. Proses pembelajaran yang demikian berdampak pada hasil belajar matematika yang sangat rendah. Dari 23 siswa yang mengikuti test hanya 3 siswa yang mendapat nilai diatas KKM, selebihnya 20 siswa belum mencapai KKM. Sehingga bisa dipastikan hasil belajar matematika siswa kelas V SD IT Permata Sei Bambi sangat rendah. Selain itu, dari hasil ujian Matematika dari 23 siswa hanya 5 siswa (21,73%) yang memiliki nilai ≥ 67 (nilai KKM Matematika di sekolah tersebut) dan 18 siswa (78,26%) yang memiliki nilai < 67 , berarti hanya 5

orang siswa yang sudah mencapai standar ketuntasan dan 18 siswa dinyatakan belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

Seperti yang diketahui, didalam pelajaran matematika sering muncul soal cerita yang berhubungan dengan materi pecahan. Soal matematika bentuk cerita merupakan soal terapan dari suatu materi pokok yang dihubungkan dengan masalah sehari – hari. Dalam menyelesaikan masalah matematika (soal cerita), siswa banyak mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya. Beberapa kesulitan yang dialami siswa adalah siswa kurang mampu membuat kalimat matematika serta kurang mampu mengubah kalimat matematika yang ada kedalam bentuk matematika baku, selain itu siswa juga mengalami kesulitan karena dalam penyelesaian soal cerita harus dikerjakan sesuai prosedur atau cara yang berurutan. Oleh karena itu, dalam menyelesaikan soal cerita banyak siswa yang mengalami kesulitan sehingga siswa sering melakukan kesalahan.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan didalam kelas, dimana pada model pembelajaran tersebut lebih menitikberatkan kepada proses penyelesaian masalah oleh siswa sehingga siswa mampu berfikir aktif dan kritis untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas V SD IT Permata Sei Bambi T.A 2015/2016.

1.2. Identikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dijumpai peneliti, adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Cara guru mengajarkan matematika masih konvensional.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.
3. Siswa mengalami kesulitan memecahkan soal cerita materi pecahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari.
4. Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan metode atau model pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, penelitian tindakan kelas (PTK) ini hanya membatasi pada peningkatan hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian pecahan dengan menggunakan model *Problem Based Learning* siswa kelas V SD IT Permata Sei Bamban T.A 2015/2016.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:
“apakah melalui model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa kelas V SD IT Permata Sei Bamban T.A 2015/2016 ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD IT Permata Sei Bambi pada materi pecahan.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan pertanyaan bentuk soal cerita.
3. Meningkatkan kreativitas guru dalam penerapan model pembelajaran di dalam kelas, terutama model *Problem Based Learning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mempunyai 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang sangat berharga pada perkembangan ilmu pendidikan, terutama pada penerapan model – model pembelajaran untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran dan hasil belajar di kelas.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- Penelitian ini bermanfaat bagi siswa karena dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan.

- Membantu siswa berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam mengerjakan soal – soal baik secara individual maupun kelompok.
- Memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif mengembangkan potensi dirinya terutama dalam memberi pendapat – pendapat yang konstruktif positif untuk memecahkan masalah dalam soal – soal pecahan.

2. Manfaat Bagi Guru

- Meningkatkan kualitas guru dalam melaksanakan tugas mengajar terutama dalam mengajar matematika.
- Merangsang guru – guru yang lain untuk melakukan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

3. Manfaat Bagi Sekolah

- Meningkatkan hasil belajar matematika di SD IT Permata Sei Baman, sehingga mampu bersaing dengan sekolah sekolah yang lain.
- Penelitian ini bermanfaat bagi sekolah karena dapat memberi masukan atau sumbangan penelitian bagi peneliti lain yang melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

4.. Manfaat Bagi Peneliti

- Sebagai sarana belajar untuk menintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik – praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.