

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana yang penting untuk membangun dan membentuk potensi-potensi alamiah yang ada di dalam benak setiap individu. Pendidikan juga merupakan sesuatu yang universal dan berlangsung secara terus menerus tidak dibatasi oleh waktu. Pendidikan merupakan satu-satunya aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas.<sup>1</sup>

Pendidikan dalam pengertian luas diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>2</sup> Jadi pendidikan bukan hanya alih pengetahuan (*transfer of knowledge*) dan pembekalan keterampilan, tetapi sebagai upaya pembentukan kepribadian yang baik sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat.

Menurut Redja Mudyahardjo bahwa definisi maha luas pendidikan adalah hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup.<sup>3</sup> Pendidikan dalam agama islam sangat diperhatikan bahkan ada banyak ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang pendidikan, seperti yang tercantum dalam surat Al-Alaq, ayat 1 sampai 5:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (۱) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (۲)  
اِقْرَأْ وَ رَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا  
لَمْ يَعْلَمَ (۵)

Artinya: “Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan (1). Manusia dari segumpal darah (2). Bacalah dan tuhanmulah yang maha pemurah

---

<sup>1</sup>Arif Rahman, *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta : Laksbang Media Tama, 2009), 10.

<sup>2</sup>M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Rineka Cipta, 1997), 5.

<sup>3</sup>Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta : Rajawali Press, 2013), 3.

(3).Yang mengajarkan manusia dengan perantara kalam (4).Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahui (5).” (Q.S Al-‘Alaq : 1-5).<sup>4</sup>

Dalam surat Al-‘Alaq, manusia diharapkan dapat belajar dan dapat mengetahui banyak ilmu sehingga dapat menjadi manusia yang seutuhnya atas dasar keimanan kepada Allah SWT. Dalam menghadapi tuntutan zaman serta pembangunan yang semakin pesat, pendidikan harus dapat menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Hal ini diharapkan yang tercipta bukan hanya kualitas dari segi religiusitas tapi juga segi intelektualnya.

Untuk membentuk manusia yang berkualitas dari segi religiusitas kita dapat menanamkan akhlaqul karimah sejak dini. Sedangkan untuk menjadikan manusia berkualitas dari segi intelektual kita dapat menerapkan pengetahuan pendidikan umum seperti matematika.

Pendidikan matematika merupakan sumber dari semua ilmu, karena hampir semua bidang studi berkaitan dengan matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dari Madrasah Ibtidaiyyah (MI) sampai Perguruan Tinggi. Matematika mempunyai peran penting dalam mengembangkan daya pikir manusia. Keberadaan matematika untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.<sup>5</sup>

Dalam kehidupan sehari-hari matematika sangat diperlukan untuk memecahkan segala permasalahan. Berdasarkan jurnal yang peneliti temukan mengatakan bahwa banyak peserta didik yang tidak menyukai matematika, karena matematika dianggap pelajaran yang sulit rumit, dan membosankan. Selain itu, peserta didik merasa takut terhadap pelajaran matematika karena guru

---

<sup>4</sup> Alquran, al-‘Alaq ayat 1-5, *Al-qur’an dan Terjemahnya* (Bandung: Departemen Agama RI, Yayasan Penyelenggaraan Penterjemah Al-qur’an, 2008), 597.

<sup>5</sup> Hawa Liberna, “Hubungan Gaya Belajar Visual dan Kecemasan Diri terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik Kelas X SMK Negeri 41 Jakarta.” *Jurnal JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* Vol. 2, no. 1 (2018): 98.

matematika yang tegas dalam mengajar, sehingga peserta didik merasa tidak memiliki minat mempelajari pelajaran matematika bahkan cenderung untuk menghindarinya. Hal tersebut menyebabkan kurangnya penguasaan materi matematika bagi peserta didik.<sup>6</sup>

Kurangnya penguasaan materi matematika bagi peserta didik diantaranya karena peserta didik terbiasa menghafal rumus tetapi tidak mengetahui proses pembentukan rumus tersebut. Jika peserta didik tidak memahami materi secara detail maka sangat berpengaruh pada hasil ujian nasional (UN) matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil UN matematika se-Kabupaten Pati yang kurang memuaskan dibandingkan Kabupaten-Kabupaten lainnya, salah satunya adalah MTs Matholiul Huda yang terletak di Kecamatan Gembong Kabupaten Pati. Data hasil UN peserta didik MTs Matholi'ul Huda Pati pada mata pelajaran matematika tahun 2020 dengan tahun 2019 mengalami penurunan sebesar 11%. Rata-rata nilai UN matematika peserta didik MTs Matholi'ul Huda Pati pada tahun 2019 sebesar 42,24 sedangkan pada tahun 2020 sebesar 37,53. Penurunan tersebut jika tidak ada tindak lanjut untuk mengevaluasi dan memperbaiki model pembelajaran dikhawatirkan tidak ada peningkatan untuk tahun-tahun berikutnya.

Untuk meningkatkan penguasaan dan pemahaman materi pada peserta didik maka dibutuhkan model pembelajaran ataupun metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Seorang guru perlu menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat sehingga dapat menciptakan pembelajaran matematika yang lebih melibatkan peran kreatif peserta didik. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai suatu tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para

---

<sup>6</sup>Hawa Liberna, "Hubungan Gaya Belajar Visual dan Kecemasan Diri terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik Kelas X SMK Negeri 41 Jakarta, 98.

pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas pembelajaran.<sup>7</sup>

Model pembelajaran yang dapat diterapkan salah satunya yaitu *problem based learning* karena model ini baik digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika. Model pembelajaran *problem based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik.<sup>8</sup> Model *problem based learning* dapat menyajikan masalah otentik dan bermakna sehingga peserta didik dapat melakukan penyelidikan dan menemukan sendiri. Peranan guru dalam model ini adalah mengajukan masalah, memfasilitasi penyelidikan dan interaksi peserta didik. Model ini berdasarkan pada psikologi kognitif dan pandangan konstruktif mengenai belajar. Model ini juga sesuai dengan prinsip-prinsip *contextual teaching and learning (CTL)*, yakni inkuiri, konstruktivisme, dan menekankan pada berpikir tingkat tinggi.<sup>9</sup>

*Problem based learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang berpikir kritis dan ketrampilan memecahkan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.<sup>10</sup>

Model pembelajaran *problem based learning* adalah serangkaian pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai bahan ajar dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik terhadap pembelajaran dan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah

---

<sup>7</sup>Hilyatin Nisak Sam dan Abd.Qohar, "Pembelajaran Berbasis Masalah Berdasarkan Langkah-Langkah Polya untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika." *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 6, no.2 (2015): 156-163.

<sup>8</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 145.

<sup>9</sup>Sri Hayati, *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang: Graha Cendekia, 2017), 12.

<sup>10</sup>Zulfa Amrina, *Pembelajaran Matematika Kelas Awal* (Padang: Fkip PGSD, 2008), 13

matematika. Sedangkan jika menggunakan Model pembelajaran langsung, pendidik berperan penting dan dominan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif dan kreatif, serta sulit bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka. Model pembelajaran langsung adalah salah satu model yang berorientasi pada peran guru yang aktif, baik sebagai mediator, motivator ataupun fasilitator.

Penerapan model yang tepat akan mempengaruhi pembelajaran peserta didik mulai dari tingkat keaktifan dan kreativitas. Karena keaktifan belajar adalah unsur terpenting untuk keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keaktifan itu suatu kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir.<sup>11</sup> Sedangkan keaktifan peserta didik dalam belajar adalah mengkonstruksi pengetahuan mereka. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran.<sup>12</sup> Seperti firman Allah dalam Q.S An-Najm: 39 yang berbunyi:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ (٣٩)

Artinya: “Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya” (Q.S An-Najm: 39)<sup>13</sup>

Ayat diatas menerangkan bahwa keaktifan belajar peserta didik perlu ditingkatkan. Dengan adanya peserta didik aktif dalam berusaha, berfikir, mencoba dan berbuat sendiri maka peserta didik sudah dapat menerima dan memahami pembelajaran yang telah tersampaikan karena suatu usaha akan mempengaruhi hasilnya.

Selain keaktifan, kreativitas peserta didik juga mempengaruhi pembelajaran peserta didik dalam hal pemahaman. Karena kreativitas peserta didik merupakan

---

<sup>11</sup>Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001), 98.

<sup>12</sup>Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 98.

<sup>13</sup>Al-Qur'an, an-Najm ayat 39, 527.

faktor terpenting untuk menentukan keberhasilan pembelajaran peserta didik.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, yang sebelumnya belum dikenal ataupun memecahkan masalah baru yang dihadapi. Menurut Slameto, “Kreativitas adalah hal yang berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada”.<sup>14</sup> Jadi, kreativitas merupakan kemampuan yang tidak hanya sekedar menjawab soal matematika dengan tepat, akan tetapi merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tak terduga, memiliki keberanian mencoba sesuatu yang tidak lazim dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 13 agustus 2020 terhadap kelas VIII MTs Matholi’ul Huda Pati, khususnya pada mata pelajaran matematika, diperoleh data bahwa keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih kurang optimal. Hal ini ditunjukkan sebanyak 9 peserta didik dari 20 peserta didik cenderung terlihat pasif ketika proses pembelajaran dan sebanyak 11 peserta didik dari 20 peserta didik berani menjawab pertanyaan dari guru saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melihat bahwa hanya ada 11 peserta didik saja yang benar-benar menyelesaikan tugas belajarnya. Hasil lembar kuesioner pada kondisi awal yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas VIII MTs Matholi’ul Huda Pati sebesar 55%, yaitu 11 peserta didik dari 20 peserta didik kelas VIII aktif didalam pembelajaran.<sup>15</sup>

Dari problem tersebut dapat dilihat bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik MTs Matholi’ul Huda masih harus ditingkatkan, karena peserta didik di dalam kelas tersebut kurang memperhatikan pelajaran dan kebanyakan guru terbiasa menggunakan model

---

<sup>14</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, 145.

<sup>15</sup>Hasil observasi pra penelitian pada tanggal 13 agustus 2020 terhadap kelas VIII MTs Matholi’ul Huda Pati.

pembelajaran langsung. Bukan berarti pemilihan model ini salah tetapi jika hanya mengandalkan model pembelajaran ini maka dapat dipastikan bahwa peserta didik akan merasa jenuh dan kurang memperhatikan guru sehingga hasil pembelajaran peserta didik tidak maksimal.

Peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 15 Agustus 2020 terhadap proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas pada mata pelajaran matematika. Peneliti menemukan fakta bahwa guru kelas VIII menggunakan model pembelajaran langsung sehingga membuat peserta didik kurang kreatif dalam pembelajarannya. Berdasarkan fakta tersebut, dapat dikatakan bahwa guru kurang melakukan pembelajaran yang kreatif karena peserta didik hanya diam ditempat duduk untuk mendengarkan guru menyampaikan materi didepan kelas. Kemudian, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal-soal latihan. Hal itu menjadikan pembelajaran kurang menarik dan monoton sehingga membuat peserta didik tidak aktif dan kreatif dalam pembelajaran.<sup>16</sup>

Jadi dengan adanya problem diatas mengenai keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam melakukan pembelajaran harus di tingkatkan. Supaya peserta didik dapat menerima pembelajaran matematika dengan mudah dipahami dan dapat menyelesaikan persoalan matematika dengan tepat. Sehingga kedepannya hasil UN peserta didik MTs Matholi'ul Huda Pati pada Mata Pelajaran Matematika tahun 2020 dengan tahun 2019 yang mengalami penurunan sebesar 11% dapat di atasi dan bisa mengalami peningkatan pada tahun berikutnya.

Dari paparan diatas, maka harapan peneliti mengenai penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dapat menumbuhkan keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian mengenai "Implementasi model pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap keaktifan peserta

---

<sup>16</sup>Hasil observasi pra penelitian pada tanggal 15 agustus 2020 terhadap kelas VIII MTs Matholi'ul Huda Pati.

didik dan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas VIII MTs Matholi'ul Huda Pati tahun ajaran 2020/2021.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas didapat rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah perbedaan keaktifan peserta didik antara yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran matematika?
2. Adakah perbedaan kreativitas peserta didik antara yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran matematika?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan keaktifan peserta didik antara yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui perbedaan kreativitas peserta didik antara yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran matematika.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran matematika.



## 2. Secara Praktis

### a. Bagi sekolah

Penelitian ini memberi manfaat dan memotivasi pihak sekolah dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan kreativitas peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) pada mata pelajaran matematika.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini memberi gambaran yang lebih jelas mengenai proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran matematika.

### c. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi peserta didik untuk mengetahui lebih dalam mengenai pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL), misalnya dalam pembelajaran peserta didik tidak hanya duduk mendengarkan akan tetapi peserta didik dilatih aktif dan kreatif dalam proses belajar.

## E. Sistematika Penulisan

Penelitian ini dilakukan penyusunan dengan memakai uraian yang bersifat sistematis untuk memberikan kemudahan dalam menganalisa serta melakukan pemahaman pada berbagai permasalahan yang ada. Adapun sistematika pada penyusunan skripsi ini ialah sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Dalam bagian ini mencakup sampul, lembar berlogo judul, persetujuan pembimbing skripsi, pernyataan asli, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

### 2. Bagian Isi

Dalam bagian ini yang meliputi 5 bab yang saling berkaitan, bab satu dengan bab yang lainnya

saling mempunyai keterkaitan sebab suatu kesatuan yang utuh, kelima bab ini ialah sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini penulis menyajikan deskripsi teori meliputi keaktifan, kreativitas, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), keterkaitan Model Pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap keaktifan peserta didik, keterkaitan Model Pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap kreativitas peserta didik, dan pembelajaran matematika; penelitian terdahulu, kerangka berfikir, hipotesis.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, identifikasi variable, variable oprasional, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrument, dan analisis data.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis akan menyajikan data dimulai dari gambaran umum objek yang diteliti serta pembahasan.

**BAB V : PENUTUP**

Penutup merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi simpulan hasil penelitian, dan saran-saran yang dapat diberikan baik untuk kepala sekolah, guru maupun peneliti yang lain.

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN-LAMPIRAN**