

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman era modern ini, pendidikan menjadi hal yang terpenting dalam meningkatkan kualitas seseorang untuk kehidupan masa depan, karena dengan adanya pendidikan akan menjadikan sumber daya manusia lebih bermutu sehingga dapat mengetahui seberapa besar manfaat untuk diri individu maupun orang lain (Djonomiarjo, 2020). Pendidikan menjadi salah satu cara dalam mengembangkan potensi siswa untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar yang nyaman (UU RI, 2003). Pentingnya pendidikan tidak terhindar dari proses pembelajaran yang diperoleh siswa dimana dalam menerima pengetahuan akan berbeda-beda tergantung kemauan dan kualitas, sehingga proses pembelajaran siswa menjadi salah satu yang terpenting untuk meningkatkan pengetahuan (Rohana, 2020).

Matematika menjadi mata pelajaran yang penting bagi siswa karena dapat menyelesaikan berbagai permasalahan dalam mendukung kemajuan di berbagai bidang terutama dunia pendidikan (Rohana, 2020). Matematika memuat berbagai konsep, fakta, prinsip, keterampilan yang akurat untuk menjadikan siswa berpikir kritis dan logis (Wati, 2019). Menurut Abdurrahman

(2003), argumen matematika yang wajib diajarkan kepada siswa yaitu: 1) matematika selalu diperlukan dalam semua bidang studi dari segi kehidupan, 2) matematika digunakan untuk menyajikan informasi, 3) matematika menjadi alat komunikasi yang jelas dan universal, 4) matematika dapat digunakan untuk menyajikan kepuasan terhadap usaha memecahkan permasalahan, 5) matematika dapat mengoptimalkan untuk berpikir logis, kesadaran dan ketelitian.

Tujuan pembelajaran matematika menurut Radiusman (2020), yaitu 1) memberitahukan permasalahan secara sistematis, 2) mengetahui konsep matematika, 3) memegang sikap dan perilaku sesuai dengan nilai, 4) mengaplikasikan penalaran matematis, 5) matematika digunakan untuk memecahkan masalah. Seorang pendidik harus dapat memberikan informasi serta pendorong bagi siswa dalam memecahkan permasalahan, penalaran berpikir kritis dan kreatif, serta menjalin komunikasi yang baik selama proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Wati, 2019).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Jayanti dkk (2020), faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal terdiri dari 1) kemampuan penginderaan baik mata minus maupun pendengaran, 2) minat belajar yang berperan penting dalam proses belajar, 3) motivasi belajar dan sikap siswa yang dapat menentukan keberhasilan belajar siswa, 4) perhatian siswa saat mendengarkan dan mengerjakan, 5) kesiapan siswa dalam proses pembelajaran, 6) kebiasaan belajar terhadap pelajaran sedangkan faktor

eksternal yang terdiri atas 1) cara mengajar guru yang kurang menarik siswa, 2) komunikasi antara guru dan siswa, 3) fasilitas sekolah yang kurang memadai berpengaruh pada keberhasilan belajar, 4) teman bergaul berpengaruh terhadap diri dan sifat siswa selama proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dapat dilihat pada hasil PTS di Lampiran 1.12 dimana masih banyaknya siswa yang belum memenuhi KKM.

Pada pembelajaran matematika, kerap terjadi permasalahan hasil belajar siswa terutama dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Aprilia dan Fitriana (2021) mengatakan bahwasanya hasil belajar yang belum optimal dikarenakan adanya anggapan siswa dalam pembelajaran matematika yang membosankan, materi yang diajarkan tersebut sulit, menakutkan, abstrak, terlalu teoritis dalam penyelesaian soal, cara mengajar guru yang monoton mempengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga menurut Juanda (2017), pembelajaran matematika harus memerlukan berbagai macam inovasi dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Salah satu hal yang terpenting dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah minat belajar (Nurhasanah dan Sobandi (2016). Siswa yang memiliki minat pada pelajaran akan bersungguh-sungguh untuk memperhatikan proses pembelajaran sehingga hasil belajar akan semakin baik (Septiorini, 2019).

Hasil belajar merupakan suatu perubahan sikap siswa dimana terdiri atas bidang afektif, kognitif dan psikomotorik yang menjadi kriteria keberhasilan pembelajaran (Sudjana, 2012). Hasil belajar menjadi salah satu

acuan guru dalam mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran (Septiorini, 2019).

Berdasarkan pernyataan tersebut minat dan hasil belajar adalah hal yang terpenting dalam pembelajaran matematika karena dengan adanya minat belajar siswa yang tinggi maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Pada penelitian Fatimah dkk (2022), menyebutkan bahwasannya siswa yang mempunyai minat belajar tinggi cenderung memiliki hasil belajar yang jauh lebih baik berbanding terbalik dengan minat belajar rendah maka hasil belajar matematika siswa akan jauh lebih buruk. Sehingga, anggapan siswa bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan semakin tidak menyukai matematika karena kurangnya minat belajar pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru matematika SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta pada tanggal 4 Oktober 2023, menyatakan bahwa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu kurangnya minat dalam pembelajaran hal ini dapat terlihat pada siswa yang cenderung tidak memperhatikan pembelajaran dikarenakan lelah yang akibat adanya latihan olahraga yang dilakukan sehingga saat pembelajaran siswa lebih sering tidur, kurangnya pemahaman konsep yang disampaikan oleh guru, pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, serta anggapan siswa bahwa matematika itu membosankan. Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan komunikasi yang kurang antara guru dan siswa sehingga diperlukan dorongan dalam menambah minat belajar, sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa yang terlihat

pada nilai siswa yang cenderung rendah. Hal ini sejalan dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti saat observasi yaitu, pembelajaran kurang maksimal ini disebabkan oleh siswa yang cenderung kurang menyimak guru dan asik berbicara dengan teman sebangku selama mengikuti pembelajaran. Bukti lembar hasil wawancara observasi dapat dilihat pada Lampiran 1.11.

Peran guru sangat penting dalam meningkatkan minat dan hasil belajar terhadap siswa, sehingga memerlukan macam-macam model pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran berlangsung dengan semestinya serta melibatkan siswa yang secara aktif dapat menyelesaikan masalah pada pembelajaran matematika. Model pembelajaran yang kurang efektif akan menciptakan suasana tidak menyenangkan sehingga menyebabkan siswa tidak memahami materi, menambah anggapan tidak sukanya siswa pada matematika (Septiorini, 2019).

Model pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pendidikan yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016). Namun, saat ini model pembelajaran konvensional masih digunakan oleh guru sehingga menyebabkan kurang terealisasinya pemahaman masalah serta tidak efektifnya interaksi antara guru dan siswa pada pembelajaran (Rohana, 2020).

Metode dalam proses pembelajaran matematika yang digunakan oleh guru diantaranya yaitu metode inquiry, ceramah, tanya jawab, eksperimen, ekspositori, drill, demonstrasi, permainan, penugasan. Sedangkan pada model

pembelajaran dalam pembelajaran matematika yang sering digunakan yaitu *project based learning* (penerapan pengetahuan dengan penyelesaian proyek dengan hasil berupa produk), *problem based learning* (pemecahan masalah yang kompleks dan nyata dengan hasil berupa solusi), dan *discovery learning* (penemuan dan eksplorasi mandiri untuk memahami konsep dengan penekanan kemandirian) (Tiurlina, 2012). Berbagai macam model dan metode pembelajaran tersebut tidak semua dianggap efektif untuk pembelajaran matematika. Jadi, peneliti menggunakan model *problem based learning* sebagai pendekatan kepada siswa dalam menyajikan masalah kontekstual untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, kolaboratif, merangsang siswa pada minat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan beberapa penelitian menyatakan bahwasanya penerapan model *problem based learning* ini menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Suari, 2018).

Model *Problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada pengalaman belajar dimana diatur untuk memecahkan suatu permasalahan dan menyelidiki kegiatan sehari-hari. Pada model *problem based learning* siswa diajak aktif untuk menyelesaikan permasalahan selama proses pembelajaran yaitu dengan melakukan perumusan masalah, memecahkan permasalahan yang terjadi pertukaran informasi antar siswa pada kelompok sehingga permasalahan dapat diselesaikan untuk menimbulkan rasa

senang dan minat belajar. Peran guru sangat penting sebagai fasilitator untuk mengarahkan permasalahan yang didiskusikan oleh siswa dengan tujuan pencapaian kompetensi, meningkatkan minat siswa dalam memahami materi maupun konsep matematika yang dimana menggunakan bantuan perangkat pembelajaran berupa media *PowerPoint* (PPT) yang dimanfaatkan oleh peneliti dalam mendukung proses pembelajaran matematika (Septiorini, 2019).

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran matematika. Peran guru diharapkan dapat memanfaatkannya sehingga suasana akan lebih menarik dan mengakibatkan siswa merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, mendukung kolaborasi, memfasilitasi pemahaman konsep, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik (Murphy, 2016). Teknologi juga dapat menjadi alat untuk komunikasi dalam pembelajaran *problem based learning*, yang dimana sebagai guru harus dapat mengelola baik platform, web, e-learning, video pembelajaran, aplikasi dll, untuk memungkinkan guru dapat melakukan pembelajaran secara interaktif dan efektif. Namun, penting untuk mengintegrasikan penggunaan teknologi dilakukan secara tepat ke dalam pembelajaran *problem based learning* dan memastikan penggunaannya relevan serta mendukung tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Nuha, 2016).

Pada kesempatan kali ini, peneliti memanfaatkan aplikasi media pembelajaran berupa *PowerPoint* (PPT) untuk model *problem based learning*.

Aplikasi *PowerPoint* yaitu program *Microsoft Office* yang dimanfaatkan untuk kegiatan presentasi yang berbasis multimedia (Mulyawan, 2013). Aplikasi *PowerPoint* menyediakan fitur menarik dan lengkap yaitu mengolah teks, menyisipkan video, gambar, animasi, audio, memuat efek diatur sesuai keinginan untuk menambah tampilan menarik (Misbahudin, 2018). Peneliti memanfaatkan keunggulan dalam aplikasi *PowerPoint* yang dimana aplikasi media pembelajaran tersebut mudah diakses, ukuran file relatif lebih kecil dan lebih praktis tanpa terhubung dengan koneksi internet (Wulandari, 2022).

Peneliti memilih materi matriks, karena materi tersebut merupakan salah satu materi yang menerapkan penggunaan model *problem based learning* dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa dapat lebih mudah memahami materi, lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Yanti (2013), penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *PowerPoint* di kelas XI IPS SMA Bhaktiyasa Singaraja menyatakan keberhasilan dikarenakan setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lastri dkk (2023), penerapan dari model *problem based learning* menggunakan media *PowerPoint* memperlihatkan eksistensi kemampuan pemecahan dan peningkatan minat belajar siswa kelas XI MIPA di MA Plus Nurul Islam Sekarbela.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, peneliti berencana untuk melangsungkan penelitian eksperimen tentang pengaruh model *problem based learning* (PBL) terhadap minat dan hasil belajar siswa. sehingga peneliti mengambil judul penelitian “**Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *PowerPoint* terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Siswa SMA**”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah didasarkan pada latar belakang yang terjadi yaitu sebagai berikut ini:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Anggapan siswa pada pembelajaran matematika yang kurang diminati.
4. Pengaruh lingkungan belajar yang kurang berakibat pada hasil belajar.
5. Model pembelajaran bersifat konvensional dan masih berpusat pada guru.
6. Guru jarang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah.
7. Guru mengandalkan media papan tulis dan kurang memanfaatkan teknologi.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti akan membatasi permasalahan yang akan diteliti berdasarkan pemaparan identifikasi masalah yaitu sebagai berikut ini:

1. Rendahnya hasil belajar dan kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Penelitian ini dibatasi menggunakan model berbasis masalah untuk meningkatkan nilai dan minat siswa.
3. Penelitian ini dibatasi dengan pemanfaatan teknologi berupa *powerpoint* dalam membantu pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berakar pada latar belakang, permasalahan yang akan diuji pada penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh interaksi model *problem based learning* dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *problem based learning* dan hasil belajar siswa menggunakan model konvensional ditinjau dari siswa yang mempunyai minat belajar tinggi?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *problem based learning* dan hasil belajar siswa menggunakan model konvensional ditinjau dari siswa yang mempunyai minat belajar rendah?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh interaksi model *problem based learning* dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *problem based learning* dan hasil belajar siswa menggunakan model konvensional ditinjau dari siswa yang mempunyai minat belajar tinggi.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *problem based learning* dan hasil belajar siswa menggunakan model konvensional ditinjau dari siswa yang mempunyai minat belajar rendah.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Sekolah, yaitu memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan tujuan pendidikan Nasional serta menjadi referensi dalam mengembangkan minat dan hasil belajar siswa.
2. Guru, yaitu bahan kajian strategi pembelajaran menjadi pertimbangan pelaksanaan kegiatan pendekatan siswa untuk memecahkan masalah dengan upaya memperbaiki hasil dan meningkatkan minat belajar siswa.
3. Siswa, yaitu upaya membantu untuk memahami selama proses pembelajaran dengan perubahan minat dan hasil belajar siswa sehingga mempermudah memahami dan memecahkan permasalahan sehari-hari.
4. Peneliti lain, yaitu menjadi referensi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam penelitian yang sejenis.