

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia sudah diatur secara tegas oleh UUD 1945, khususnya pada Pasal 29. Pendidikan merupakan tanggung jawab dan kewajiban negara serta didukung oleh seluruh rakyat. Untuk mencapai pendidikan nasional, pembelajaran merupakan hubungan dua arah antara guru dan siswa. Belajar bukanlah proses guru menyampaikan informasinya kepada siswa atau sebaliknya, dengan demikian belajar adalah suatu kegiatan di mana siswa diberikan banyak kesempatan secara penuh untuk menemukan ide, konsep, gagasan dari pengetahuan siswa itu sendiri. Hal ini berarti siswa terlibat aktif dalam proses pendidikan daripada bertindak secara pasif dalam pembentukan diri dengan memanfaatkan ilmu pengetahuannya dan tetap dengan bantuan guru-guru untuk mengembangkan ide, konsep dan gagasan.

Kurikulum Merdeka adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan keberagaman dalam kegiatan intrakurikuler. Dalam kurikulum ini, materi pembelajaran diatur agar siswa memiliki kesempatan lebih banyak untuk memahami konsep-konsep secara mendalam dan memperkuat kompetensinya (Khoirurrijal dkk., 2022). Para pengajar diberikan fleksibilitas untuk memilih alat dan sumber pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta minat peserta didik. Merupakan penyempurnaan dari Kurikulum 2013, Kurikulum Merdeka atau Kurikulum 2022 ini diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI). Tujuan utama dari kurikulum ini adalah untuk meningkatkan pemerataan pendidikan di Indonesia melalui pendekatan pembelajaran yang bervariasi. Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) berfokus pada penciptaan suasana belajar yang nyaman, mandiri, aktif, berkarakter, bermakna, dan penuh kebebasan. Para guru diberi kebebasan untuk memilih metode ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka berlandaskan pada Keputusan Menristek Dikti Nomor 56 Tahun 2022 yang menetapkan pedoman penerapannya dalam rangka pemulihan pendidikan serta sebagai penyempurnaan dari kurikulum yang ada sebelumnya. Tujuan utama dari kurikulum ini adalah untuk mengatasi permasalahan yang ada pada sistem pendidikan sebelumnya. Kurikulum ini difokuskan pada pengembangan potensi dan kemampuan siswa, di antaranya melalui pendekatan pembelajaran yang lebih relevan, kreatif, dan berbasis interaksi.

Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem based Learning*) adalah pendekatan yang mengutamakan keterlibatan aktif siswa, di mana mereka diberi kebebasan penuh untuk mengeksplorasi dan mengembangkan pengetahuan mereka sendiri dengan berfokus pada masalah nyata yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan siswa dapat terbiasa dalam menghadapi dan menganalisis masalah, sehingga kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dapat berkembang dengan optimal. Pendekatan ini dirancang dengan tujuan agar proses belajar-mengajar mengacu pada situasi atau masalah yang tidak terstruktur, yang relevan dengan kehidupan siswa.

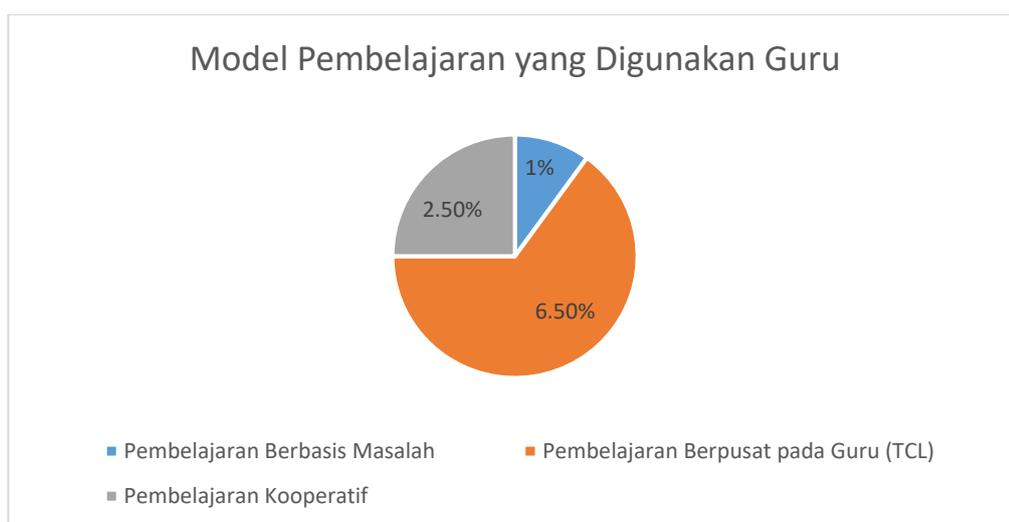
Pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh ilmu pengetahuan, meningkatkan keterampilan, juga bisa untuk memperbaiki perilaku, sikap dan membentuk kepribadian seorang siswa. Dengan adanya perkembangan dalam kehidupan masyarakat sehingga permasalahan yang ada dalam masyarakat pun semakin bertambah, hal tersebut bisa mempengaruhi pembelajaran, karena salah satu tujuan dari pembelajaran itu sendiri adalah guna memecahkan permasalahan yang ada pada masyarakat.

Proses belajar adalah upaya untuk mendapatkan wawasan, mengasah keterampilan, serta memperbaiki perilaku, sikap, dan membentuk karakter seorang pelajar. Seiring dengan kemajuan zaman dan dinamika dalam kehidupan sosial, permasalahan yang muncul di masyarakat semakin kompleks. Hal ini tentu berdampak pada dunia pendidikan, mengingat salah satu tujuan utama pembelajaran adalah untuk mencari solusi atas masalah yang ada dalam masyarakat.

Di lapangan, seringkali siswa merasa kesulitan dan bingung ketika harus menghadapi masalah di masyarakat, meskipun mereka telah mempelajari banyak

hal di sekolah. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran di sekolah biasanya tidak mendorong siswa untuk menggunakan pengetahuan yang mereka miliki untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di sekitar mereka. Guru lebih fokus pada pengajaran yang menekankan pada kemampuan siswa untuk menghafal materi dan mencari jawaban yang tepat untuk soal-soal, tanpa memberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata. Akibatnya, siswa kurang terlatih untuk menghadapi tantangan di luar kelas.

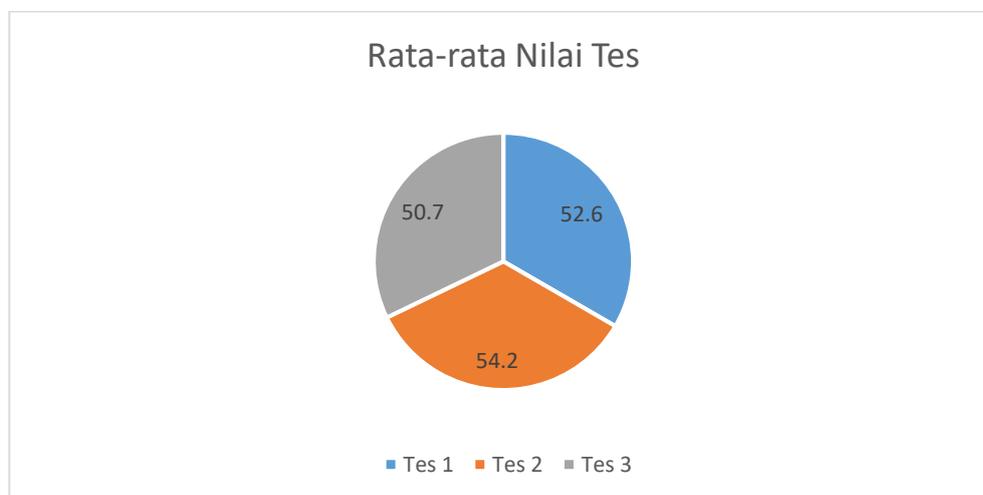
Hasil dari riset awal yang diadakan di SMA Negeri 1 Kota Sukabumi menunjukkan berbagai tantangan yang dihadapi oleh guru selama kegiatan belajar mengajar. Menurut wawancara dengan Kepala Sekolah, setelah diterapkannya kurikulum merdeka, ditambah dengan model pembelajaran berbasis masalah, guru diharuskan menyajikan materi yang lebih bervariasi. Hal ini mendorong siswa untuk memahami lebih mendalam tentang masalah yang diajukan, agar mereka dapat berpikir secara kritis dan menemukan solusi atas permasalahan yang ada.



**Gambar 1.1** Persentase Penggunaan Model Pembelajaran

Berdasarkan gambar 1.1 di atas yang terjadi di lapangan, kebanyakan guru matematika di SMAN 1 Kota Sukabumi jarang mengaplikasikan model pembelajaran berbasis masalah, lebih sering mengandalkan metode yang berfokus pada guru dengan ceramah sebagai cara utama penyampaian materi. Implikasi dari pendekatan ini adalah minimnya perkembangan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika, yang mengarah pada hasil belajar yang stagnan atau tidak mengalami perubahan signifikan. Hal ini terlihat dari hasil penilaian siswa

yang hampir seragam antar materi. Di SMA Negeri 1 Kota Sukabumi, penilaian harian untuk pelajaran matematika sudah dilakukan tiga kali, menggunakan tes uraian sebagai bentuk penilaian tugas.



**Gambar 1.2** Hasil Penilaian

Berdasarkan gambar 1.2 tes uraian menghasilkan nilai rata-rata yang hampir serupa untuk setiap materi yang diuji. Tes ini bertujuan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dari penilaian yang diberikan oleh guru, terlihat bahwa sebagian besar siswa di kelas masih kurang menunjukkan minat yang tinggi dalam pembelajaran. Selain itu, banyak siswa yang cenderung memiliki kemampuan pemecahan masalah yang rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes harian pada diagram lingkaran di atas.

Permasalahan ini kemudian menjadi salah satu hal menarik penulis untuk mencari solusi dan penyelesaiannya. Masalah ini bisa timbul karena beberapa hal, antara lain: (a) terbatasnya variasi dalam metode dan pendekatan pengajaran yang diterapkan oleh guru. (b) siswa cenderung hanya mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru tanpa inisiatif lebih.

Pembelajaran yang melibatkan seluruh indra, seperti penglihatan, pendengaran, dan sentuhan, dapat membuat informasi dan ide yang ada dalam pelajaran lebih mudah diserap dan sulit dilupakan. Berdasarkan teori Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale, ada empat macam pengalaman belajar, yaitu: (1) menyimak dan berinteraksi dengan simbol verbal, contohnya mendengarkan ceramah; (2) mengamati dan berinteraksi dengan kejadian yang dimediasi, seperti menonton slide, TV/DVD, atau film; (3) mengamati dan berinteraksi dengan peristiwa nyata,

Lintang Putri Nurchalia, 2025

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PADA SISWA SMA (STUDI KUASI EKSPERIMEN TERHADAP SISWA KELAS X DI SMAN 1 KOTA SUKABUMI)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

seperti bermain peran atau demonstrasi; (4) berpartisipasi langsung dalam pengalaman tersebut.

Menurut Bobbi De Porter dan Mike (dalam Warsono dan Hariyanto, 2012), ada perbedaan signifikan dalam tingkat efektivitas belajar siswa berdasarkan metode yang digunakan. Siswa yang belajar melalui membaca hanya menyerap sekitar 10% dari materi, sementara yang mendengarkan memperoleh 20%. Ketika siswa diajak melihat gambar, video, atau demonstrasi, tingkat pemahamannya meningkat menjadi 30%. Diskusi mampu meningkatkan pemahaman siswa hingga 50%, dan presentasi meningkatkan sampai 70%. Yang paling efektif adalah metode yang melibatkan aktivitas langsung seperti bermain peran, simulasi, atau menyelesaikan tugas nyata, yang dapat mengoptimalkan pengalaman belajar hingga 90%. Ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung memberikan dampak yang lebih mendalam dan berarti bagi siswa.

Permasalahan yang telah dipaparkan tersebutlah yang melatarbelakangi penulis untuk merumuskan judul penulisan sebagai “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Siswa SMA (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas X di SMAN 1 Kota Sukabumi)”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi fokus penulisan yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh yang positif antara model pembelajaran berbasis masalah dengan model konvensional terkait kemampuan pemecahan masalah matematis pada aspek pemahaman masalah?
2. Apakah terdapat pengaruh yang positif antara model pembelajaran berbasis masalah dengan model konvensional terkait kemampuan pemecahan masalah matematis pada aspek perencanaan pemecahan masalah?
3. Apakah terdapat pengaruh yang positif antara model pembelajaran berbasis masalah dengan model konvensional terkait kemampuan pemecahan masalah matematis pada aspek pemecahan masalah?

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan ini adalah:

1. Mengetahui apakah model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada aspek pemahaman masalah
2. Mengetahui apakah model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada aspek perencanaan pemecahan masalah
3. Mengetahui apakah model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada aspek pemecahan masalah

### 1.4 Manfaat Penulisan

Penulisan yang akan dilakukan tersebut, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang terkait dalam komponen penulisan ini. Adapun manfaat dari penulisan tersebut antara lain:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian keilmuan tentang penggunaan dan penerapan pembelajaran berbasis masalah pada pelajaran matematika, serta dapat dijadikan salah satu acuan dalam pengembangannya.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, penulisan ini diharapkan menjadi salah satu bahan pendalaman pemahaman dalam bidang pengembangan metode pembelajaran dan juga memberikan gambaran lebih jelas bagi penulis dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran berlangsung.
- b. Bagi program studi teknologi pendidikan, hasil dari penulisan ini diharapkan dapat membantu dalam inovasi variasi pengembangan strategi pembelajaran dan pengembangan kurikulum di sekolah menengah atas.
- c. Bagi guru, penulisan ini diharapkan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru agar proses pembelajaran lebih inovatif dan juga

untuk meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan proses pembelajaran

- d. Bagi sekolah, penulisan ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah di sekolah pada mata pelajaran lainnya.