

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan, karena pendidikan sendiri merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu. Menyadari akan hal tersebut pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Di dalam dunia pendidikan banyak hal yang harus diperhatikan salah satunya adalah menciptakan pendidik yang berkualitas. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu untuk memperoleh hasil yang optimal guru dituntut tidak hanya mengandalkan yang ada di dalam kelas, tetapi harus mampu dan mau menelusuri serta mendayagunakan berbagai sumber pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang ditakuti siswa, karena materinya dirasa sangat sulit. Hal ini dibuktikan dari ketuntasan hasil belajar siswa yang dicapai. Kesulitan ini sangat mempengaruhi gairah, rasa senang dan semangat dalam belajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Oleh karena itu untuk membangkitkan aktivitas belajar siswa, seorang guru sebaiknya menggunakan model, media atau alat peraga yang dapat mendukung siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat mempercepat pencapaian tujuan pengajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika kelas VII SMP Ainul Yaqin dalam kegiatan belajar mengajar guru belum pernah menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah, tapi metode yang paling sering digunakan yaitu konvensional seperti ceramah, diskusi dan pemberian tugas. Metode monoton seperti inilah yang membuat siswa cepat merasa bosan. Selain itu, hal ini juga sangat berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa yang terjadi pada kelas VII sudah cukup baik, tetapi ada sebagian siswa yang masih kurang aktif dalam hal berdiskusi dan bertanya. Sedangkan untuk ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII pada pokok bahasan Bilangan bulat kurang memuaskan karena dari data yang saya peroleh terdapat 58 % siswa yang tuntas belajar atau yang memenuhi nilai KKM.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang disertai media pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran dapat diartikan dengan istilah cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Melalui model pembelajaran ini guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Salah satu model yang dapat diterapkan adalah Pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah (PBM) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan ketrampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Nurhadi,2004:109). PBM juga merupakan proses belajar mengajar dimana guru memperkenankan siswa-siswanya menemukan informasi sendiri. Menurut Nurhadi, (2004:109) peran guru dalam pengajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. PBM tidak dapat dilaksanakan jika guru tidak mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara terbuka. Intinya siswa dihadapkan pada situasi masalah yang otentik dan bermakna yang dapat menantang siswa untuk memecahkannya.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai arti yang cukup penting pada proses belajar mengajar. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran berbasis masalah (PBM) dengan menggunakan media KOKAMI (Kotak dan Kartu Misterius).

Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) merupakan media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Permainan ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa (Kadir dalam jurnal Suryadi, 2013:1). PBM dengan media Kokami merupakan Pembelajaran Berbasis Masalah yang dikombinasikan dengan media yang menarik berupa kotak dan kartu misterius. Di dalam permainan ini guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi pesan-pesan. Pesan disini dapat berupa perintah, gambar atau symbol, pertanyaan, bonus atau sanksi yang dituliskan diatas potongan-potongan karton dan dimasukkan dalam amplop tertutup. Kartu pesan merupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang didalamnya. Agar permainan ini menjadi lebih menarik, maka kartu-kartu pesan yang dirancang bervariasi dalam bentuk perintah, gambar maupun pertanyaan.

Pembelajaran berbasis masalah dengan media Kokami ini pernah diterapkan pada kelas Matematika yang dilakukan oleh Amalia pada tahun 2005 tentang Penerapan pembelajaran berbasis masalah dengan media kokami untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di SMAN 1 TENGGARANG Bondowoso. Dari penelitian yang diterapkan ini diperoleh hasil bahwa kelas yang diajar menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan menggunakan Media Kokami siswa lebih mengerti dan memahami materi yang disampaikan daripada kelas konvensional. Hal ini dapat dilihat dari nilai ketuntasan pada kelas pembelajaran berbasis masalah lebih besar daripada kelas konvensional (Amalia,2005:30).

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Sub Pokok Bahasan Bilangan Pecahan kelas VII Semester Ganjil SMP Ainul Yaqin tahun pelajaran 2016/2017.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dikemukakan sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media *Kokami* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa ?
- 1.2.2 Bagaimanakah penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media *Kokami* untuk meningkatkan hasil belajar siswa ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan :

- 1.3.1 Untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berbasis masalah dengan kokami.
- 1.3.2 Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran berbasis masalah dengan media kokami.

1.4 Definisi Operasional

Adapun yang perlu dipahami pada batasan judul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Pembelajaran berbasis masalah

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu kompleks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

1.4.2 Media Kokami

Media Kokami merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Di dalam permainan ini guru sebagai instruktur sekaligus fasilitator untuk menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi pesan-pesan. Pesan disini dapat berupa perintah, gambar atau simbol, pertanyaan, bonus atau sanksi yang dituliskan diatas potongan-potongan karton dan dimasukkan dalam amplop.

1.4.3 Pembelajaran berbasis masalah dengan media kokami

Pembelajaran berbasis masalah dengan media kokami merupakan pembelajaran berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media yang menarik berupa kotak dan kartu misterius. Pembelajaran berbasis masalah dengan media kokami juga akan dapat memudahkan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi pada saat pembelajaran.

1.4.4 Aktivitas belajar

Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya. Ada berbagai aktivitas yang dapat dilakukan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas tersebut tidak hanya mendengarkan dan mencatat, tetapi aktivitas belajar yang benar itu adalah keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal-hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar siswa.

1.4.5 Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar siswa dapat diketahui atau diperoleh setelah pemberian tes disetiap akhir siklus pengajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara garis besar manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi siswa

Dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual serta berinteraksi sosial secara sehat.

1.5.2 Bagi guru

Pembelajaran berbasis masalah dengan media *kokami* dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar.

1.5.3 Bagi peneliti

Sebagai pengalaman dan tambahan pengetahuan dalam pembelajaran matematika.

1.5.4 Bagi peneliti lain

Sebagai bahan pengembangan untuk peneliti lebih lanjut.

1.5.5 Bagi sekolah atau lembaga penelitian yang terkait

Diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah pembelajaran dan sebagai acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pembelajaran dalam bidang studi matematika.

1.6 Ruang lingkup Penelitian

Agar tidak terjadi penyimpangan permasalahan dari penelitian yang akan dilaksanakan, maka ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut :

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Ainul Yaqin. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar siswa. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2016/2017. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Ainul Yaqin.