

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari dengan proses seseorang yang tidak tahu menjadi tahu. Untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pendidikan, seseorang memerlukan suatu cara agar mendapat pendidikan yang bermakna dan bermanfaat dalam kehidupannya.

Pendidikan memiliki peran sebagai pembentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan bermutu, dapat diandalkan untuk masa yang akan datang, dan dapat bersaing di dunia internasional. Tanpa adanya pendidikan manusia tidak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga manusia tersebut akan terbelakang. Keberhasilan pendidikan bukan hanya dilihat dari nilai dalam bentuk angka tetapi juga ditandai dengan adanya keluhuran budi pekerti serta perubahan sikap ke arah yang lebih baik dari setiap peserta didik.

Peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan suatu jembatan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang sesuai adalah serangkaian rencana yang matang, meliputi seperangkat materi dan prosedur pembelajaran yang harus dikerjakan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Serangkaian rencana dan serangkaian materi dapat diwujudkan dengan bahan ajar menarik dan dibutuhkan oleh peserta didik.

Realitas di lapangan, banyak pendidik masih menggunakan bahan ajar konvensional yaitu bahan ajar tinggal pakai, tinggal beli, instan, serta tanpa upaya perencanaan, menyiapkan, dan menyusun sendiri (Prastowo, 2011:18). Sehingga

resikonya apabila bahan ajar tersebut yang mereka pakai tidak kontekstual (tidak sesuai kebutuhan atau tidak menarik) untuk peserta didik. Pendidik dituntut untuk terus-menerus meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar yang bervariasi, karena apabila pendidik terjebak pada situasi pembelajaran yang monoton dan membosankan bagi peserta didik, maka peserta didik tidak akan berkembang sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pendidik dalam menyusun media pembelajaran dituntut kreatif, inovatif, variatif, menarik, kontekstual, sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran juga diharapkan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga secara otomatis dapat memicu proses pembelajaran yang efektif.

Hasil diskusi dengan pendidik matematika SMP Muhammadiyah 10 Surabaya bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 13 orang dan yang belum tuntas 10 orang. Sehingga presentasi peserta didik yang tuntas belajar sebanyak 56,52 %. Karena permasalahan tersebut maka perlu diadakan metode pembelajaran yang belum pernah dilakukan oleh pendidik sebelumnya. Penggunaan model pembelajaran *problem posing* dengan media modul diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP Muhammadiyah 10 Surabaya.

Sebagai salah satu media pembelajaran, modul dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep matematika yang abstrak. Prastowo (2011: 105) mengatakan bahwa “Modul merupakan suatu unit program kegiatan belajar mengajar terkecil yang didalamnya terdapat tujuan yang akan dicapai, materi yang relevan, peran guru dalam proses belajar mengajar, pengalaman

belajar, kegiatan belajar yang akan dilakukan murid dan evaluasi yang akan dilaksanakan.”

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik, informasi yang ditemui pada saat proses belajar mengajar, informasi yang diketahui peserta didik, dan yang dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Pendidik dalam proses pembelajaran tidak hanya memberi peserta didik pengetahuan tetapi secara aktif harus membangun pengetahuan dalam pikiran peserta didik untuk belajar mandiri. Dalam proses pembelajaran pendidik berperan sebagai pengarah dan memberi kemudahan serta memberi dukungan dan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan ide dalam proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik harus aktif, kreatif, dan kritis sehingga pendidik diharapkan mampu membuat inovasi model pembelajaran sesuai kebutuhan materi dan kebutuhan peserta didik.

Model pembelajaran *problem posing* merupakan bentuk pendekatan dalam pembelajaran yang menekankan pada membuat soal dan menyelesaikan masalah berdasarkan situasi yang diberikan, karena soal dan penyelesaian masalah tersebut dilakukan oleh peserta didik. Menurut Huda (2013: 276) *Problem posing* meliputi aktivitas siswa yang menekankan pemikiran kritis demi tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Model ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan saat ini dengan menuntut peserta didik untuk mencari tahu lebih jauh akan suatu mata pelajaran kemudian menerapkannya menjadi ide yang dapat

direalisasikan menjadi peningkatan kualitas pendidikan yang tidak luput dari bimbingan pendidik.

Banyak cara untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pembelajaran *problem posing*. Model ini diharapkan dapat merangsang dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik dengan cara yang mudah dan murah. Saleh (2005: 17) mengatakan bahwa “Siswa akan membuat soal sesuai dengan pengetahuan dan pengalamannya. Pengetahuan tersebut tentang bagaimana memahami soal secara tidak langsung, terinternalisasi dalam proses pembuatan soal yang dijalani siswa”. Pengetahuan peserta didik dengan model ini bisa dikembangkan dari yang sederhana hingga pengetahuan yang kompleks. Selain itu, dengan model tersebut peserta didik akan belajar sesuai tingkat berfikirnya. Karena terdapat tingkat perbedaan berfikir antara peserta didik yang pandai dengan peserta didik yang kurang pandai. Mereka akan belajar dengan *problem posing* sesuai dengan pengetahuan mereka yang telah dimiliki sebelumnya. Sehingga dengan model ini diharapkan peserta didik lebih semangat, kritis, kreatif, dan dapat meningkatkan hasil belajar dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Adapun mengenai materi bangun datar segiempat hal ini dikarenakan materi tersebut diajarkan di SMP kelas VII pada pertengahan semester II dan bahan ajar modul yang dibuat oleh peneliti membahas tentang definisi, sifat-sifat, keliling dan luas pada bangun datar segiempat yaitu persegi, persegipanjang, jajargenjang, dan belahketupat. Untuk itu penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Posing* Dengan Modul

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, belum terlaksananya pembelajaran secara sempurna disebabkan oleh beberapa hal sebagai berikut:

- (1) Proses belajar mengajar yang berlangsung di SMP saat ini sebagian besar berpusat pada pendidik.
- (2) Minat belajar peserta didik saat proses kegiatan belajar mengajar kurang antusias dan kurang aktif.
- (3) Model pembelajaran langsung yang digunakan pendidik kurang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang lain, yaitu *problem posing*.
- (4) Mengembangkan media pembelajaran sangat diperlukan karena selama ini pendidik hanya terfokus pada buku paket yang telah tersedia sehingga pendidik kurang antusias dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi diatas, maka peneliti akan membatasi permasalahan hanya pada:

- (1) Penelitian ini hanya dilakukan di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya tahun ajaran 2013-2014.

- (2) Penelitian dibatasi hanya pada materi bangun datar segiempat dengan sub materi definisi, sifat-sifat, keliling dan luas bangun datar segiempat meliputi persegi, persegipanjang, jajargenjang dan belahketupat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- (1) Bagaimana hasil belajar peserta didik di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran *problem posing* dengan menggunakan media modul pada materi bangun datar segiempat?
- (2) Bagaimana aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar selama pembelajaran *problem posing* dengan media modul pada materi bangun datar segiempat?
- (3) Bagaimana respon peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya terhadap pembelajaran *problem posing* dengan menggunakan media modul pada materi bangun datar segiempat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah:

- (1) Untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya setelah pelaksanaan pembelajaran *problem posing* dengan media modul pada materi bangun datar segiempat.

- (2) Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar selama pembelajaran *problem posing* dengan media modul pada materi bangun datar segiempat.
- (3) Untuk mendeskripsikan respon peserta didik di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 Surabaya terhadap pembelajaran *problem posing* dengan media modul pada materi bangun datar segiempat.

1.6 Indikator Keberhasilan

Kemampuan Peserta didik dikatakan meningkat jika peserta didik mendapat nilai ≥ 75 atau minimal 75%. Untuk dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam menguasai materi yang diberikan maka dapat menggunakan tes hasil belajar setelah pembelajaran *problem posing* dengan media modul.

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, antara lain :

1.7.1 Bagi Pendidik

Sebagai pertimbangan dan informasi bagi pendidik yang ingin menerapkan model pembelajaran *problem posing* dengan media modul pada materi bangun datar segiempat.

1.7.2 Bagi Peneliti

- (1) Dapat membuat modul sebagai media pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran bangun datar segiempat.

(2) Sebagai calon pendidik diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman untuk mengembangkan proses belajar mengajar agar dapat menerapkan pembelajaran lebih baik dan berkembang.

1.7.3 Bagi Peserta Didik

Untuk meningkatkan kreatifitas, berfikir kritis, sistematis, logis, bernalar dan kerjasama yang efektif sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.