

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Masyarakat yang maju akan melahirkan kemajuan negara dalam berbagai aspek seperti ilmu pengetahuan dan Teknologi, sosial, politik, serta peradaban. (Fajri, 2018). Kebanyakan sekolah masih melakukan proses pembelajaran secara konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan kreatif sehingga hasil belajar siswa tidak memuaskan (Ainy, 2009). Keberhasilan proses pembelajaran tercermin pada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mencapai hasil belajar, dibutuhkan peranan yang aktif dari seluruh komponen pendidikan terutama siswa yang berperan sebagai input sekaligus output, serta guru sebagai fasilitator. Seorang guru mempunyai hak dan kewajiban dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Guru sebagai fasilitator mempunyai peran penting dalam membuat perangkat pembelajaran sebagai fasilitas belajar siswa. Fasilitas yang disediakan berupa variasi pendekatan pembelajaran, penyediaan perangkat atau media yang menarik dan membantu siswa melakukan pengamatan sendiri.

Pengembangan perangkat pembelajaran dilakukan agar pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan tidak melenceng dari kompetensi yang akan dicapai. Sebagaimana dalam Permendikbud, kurikulum yang dipakai saat ini yaitu kurikulum 2013 dikembangkan agar siswa memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif dan afektif serta diharapkan siswa mampu berkontribusi pada masyarakat (Kemendikbud, 2017).

Penggunaan media pembelajaran mampu memberikan peluang yang luas kepada siswa sehingga siswa memperoleh pengalaman kontekstual ketika proses pembelajaran (Hendarwati, 2014). Penggunaan media pendukung belajar merupakan salah satu cara yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa sesuai dengan kompetensi yang ingin

dicapai. Menurut Sativa “media pembelajaran pada prinsipnya adalah alat komunikasi yang digunakan dalam suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar informasi oleh guru dan siswa”. Media pembelajaran berperan membangkitkan semangat belajar, motivasi dan minat siswa, membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik serta memudahkan penafsiran data (Sativa, 2012).

Media merupakan salah satu alat bantu untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Cecep dan Bambang (2011) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan lebih menarik jika menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran serta memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih sempurna. Selain itu tujuan pembelajaran akan mudah dicapai karena materi yang diajarkan oleh guru akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Media sangat beragam dan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu dipilih media pembelajaran yang cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna (Kustandi & Sutjipto, 2011).

Berdasarkan kondisi di lapangan, penggunaan media dan bahan ajar sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku pada saat ini. Namun hal itu bukan berarti guru tidak perlu melakukan pengembangan terhadap media dan bahan ajar yang sudah ada. Pendidikan itu dinamis dan terus berkembang, perlu adanya pembaruan dalam teknik pembelajaran termasuk media pembelajaran.

Salah satu media yang bisa menghantarkan materi dengan baik adalah dengan bahan ajar yakni berupa media yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan kenyataan. Gambar-gambar dalam bentuk scrapbook akan memudahkan siswa dalam mengenal bentuk dan karakteristik bangun ruang. Penggunaan media pembelajaran berupa scrapbook dalam materi bangun ruang, siswa mendapatkan motivasi karena gambar-gambar, soal ataupun tugas yang ada pada scrapbook dikemas semenarik mungkin serta soal yang dibatasi dengan jelas dan siswa belajar sesuai dengan kemampuan individu masing-masing.

Menurut Hardiana (2015), scrapbook adalah buku tempel yang berisi sekumpulan gambar, foto, cerita, catatan yang dirangkai dan disusun secara menarik (dalam sebuah album) atau hand-made book. Dalam penelitian ini, peneliti akan memodifikasi scrapbook yang definisi awalnya hanya seni menempel foto atau gambar pada media kertas menjadi scrapbook yang tidak hanya berupa tempelan gambar pada kertas, tetapi juga berisi beberapa keterangan yang bisa dibuka dan ditutup dengan modifikasi kreatif oleh peneliti. Keterangan ini berisi materi yang dapat membangun konsep pengetahuan siswa. Selain itu peneliti juga akan mendesain media dengan ukuran lebih besar dari buku tempel pada umumnya dan menghiasnya dengan tempelan gambar menarik sesuai konsep yang terkandung dalam materi kubus dan balok. Hal ini akan menjadikan kualitas media scrapbook tersebut menjadi bagus dan membuat siswa merasa tertarik, sehingga konsep materi akan diperoleh siswa dengan mudah dan lebih bermakna.

Untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran matematika, maka guru harus menyusun dan menetapkan strategi pembelajaran yang paling efektif dan efisien untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Uno, 2013). Penyajian bermacam-macam metode mengajar dan aplikasinya dalam pengajaran matematika ialah agar siswa dan guru memiliki pengetahuan yang luas tentang metode-metode dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Problem Based Learning*.

Menurut Arends (2008), esensinya model pembelajaran *Problem Based Learning* menggambarkan berbagai situasi permasalahan yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. karena itu dengan strategi model pembelajaran ini, siswa akan terbiasa menghadapi masalah (*problem posing*) dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait tentang pembelajaran dalam kelas, namun juga dalam menghadapi masalah yang ada di kehidupan sehari-hari.

Menurut Shoffa (2009) Kebanyakan siswa masih menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit karena salah satu ciri matematika

adalah matematika memiliki obyek abstrak. Banyaknya siswa yang masih memiliki masalah dalam pemahaman matematika, karena bahan ajar kurang menarik sehingga tidak hanya sulit memahami akan tetapi juga tidak serius dalam proses pembelajaran matematika, atau respon mereka terhadap pembelajaran matematika kurang memuaskan.

Berdasarkan fakta-fakta di lapangan, peneliti menemukan berbagai masalah terkait respon siswa ketika pembelajaran berlangsung. Hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika di SMP Muhammadiyah 9 Surabaya, menyatakan bahwa siswa masih sering berbicara sendiri dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran, siswa sering tidur saat pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang keluar masuk kelas saat pembelajaran berlangsung serta siswa kurang kreatif dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Dengan melihat hasil wawancara di atas dapat dikatakan bahwa penanaman dan pembentukan karakter siswa di SMP Muhammadiyah 9 Surabaya masih rendah.

Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan mengembangkan media yang sudah ada menjadi lebih menarik sehingga belajar matematika lebih menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud merupakan media cetak seperti media Scrapbook. Penggunaan media Scrapbook ini dapat menciptakan pembelajaran lebih menarik dan berkesan bagi siswa sehingga pembelajaran yang diterima lebih lama diingat. Media Scrapbook merupakan media berbentuk buku yang mempunyai unsur tiga dimensi yang dapat bergerak saat halaman buku dibuka. Media Scrapbook cocok sebagai media pembelajaran yang menampilkan cara belajar baru dalam memahami pelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI KUBUS DAN BALOK DI KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 9 SURABAYA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa yang masih merasa sulit untuk memahami matematika.
2. Siswa yang lebih sering berbicara sendiri daripada memperhatikan penjelasan dari guru karena bahan ajar kurang menarik.
3. Siswa kurang kreatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini difokuskan pada masalah pengembangan media Scrapbook berbasis *Problem Based Learning* yang belum digunakan guru pada materi kubus dan balok. Pengujian produk ini hanya meliputi validasi oleh dosen ahli dan uji produk kepada siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, peneliti merumuskan permasalahan penelitian yaitu: “Bagaimana proses dan hasil pengembangan media Scrapbook berbasis *Problem Based Learning* pada materi kubus dan balok kelas VIII yang valid, praktis dan efektif?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media Scrapbook berbasis *Problem Based Learning* pada materi kubus dan balok kelas VIII yang valid, praktis dan efektif.

F. Spesifikasi produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media yang dikembangkan berupa media Scrapbook berbasis *Problem Based Learning* pada materi kubus dan balok pada kelas VIII.

2. Media *Scrapbook* berisi teori, rumus-rumus dan permasalahan yang dapat dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari.
3. *Scrapbook* didesain dengan bentuk dua maupun tiga dimensi yang digunakan secara berkelompok.
4. Produk pengembangan media *Scrapbook* ini hanya digunakan pada siswa dari sekolah yang diteliti.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya pelajaran matematika sekolah serta dapat menjadi inspirasi atau rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Pengembangan media *Scrapbook* dapat membantu guru matematika SMP Muhammadiyah 9 Surabaya dalam menyampaikan materi kubus dan balok serta memotivasi guru untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan bahan ajar kreatif dan inovatif dalam melaksanakan tugas sebagai tenaga kependidikan yang bertanggung jawab terhadap siswa.

b. Peneliti

- 1) Penelitian dapat digunakan sebagai dasar untuk mempelajari permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran dan mencari solusi yang tepat dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran.
- 2) Dengan melakukan penelitian pengembangan media ini, peneliti memiliki pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman.
- 3) Hasil penelitian pengembangan media ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk penelitian selanjutnya dalam materi dan tingkat yang berbeda.