

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Ada dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai.

Hamalik dalam Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, penyajian data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 terdapat sejumlah alasan, mengapa guru harus mengembangkan bahan ajar, antara lain ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Walaupun bahan yang sesuai dengan kurikulum cukup melimpah bukan berarti kita tidak perlu mengembangkan bahan sendiri. Bagi peserta didik, seringkali bahan yang terlalu banyak membuat peserta didik bingung, untuk itu guru perlu membuat bahan ajar untuk menjadi pedoman bagi peserta didik (Depdiknas, 2008:8).

Namun, yang terjadi di lapangan umumnya pembelajaran matematika di sekolah masih cenderung terfokus pada ketercapaian target materi menurut kurikulum atau buku ajar yang dipakai sebagai buku wajib, bukan pada pemahaman materi yang dipelajari. Hal ini mengakibatkan peserta didik cenderung hanya menghafal konsep-konsep matematika, tanpa memahami maksud dan isinya.

Kebanyakan sekolah menggunakan buku wajib dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang ditetapkan oleh sekolah itu sendiri dengan sebagian besar isinya tentang teori yang singkat, contoh serta latihan yang tidak dapat mengembangkan proses berpikir peserta didik, Pembelajaran dengan sistem teori-contoh-latihan hanya akan menyajikan suatu pandangan yang sempit tentang materi pembelajaran dan tidak pernah mengajarkan peserta didik untuk implementasi materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna, karena guru dalam pembelajarannya di kelas tidak mengaitkan dengan skema yang telah dimiliki oleh peserta didik dan peserta didik kurang diberi kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkonstruksi sendiri ide-ide matematika, sehingga peserta didik masih belum terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan rendahnya mutu pendidikan.

Salah satu contoh untuk memberikan motivasi dan gagasan baru terhadap peserta didik adalah dengan diterapkannya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah pengembangan media dengan bahan cetak seperti bahan ajar handout. Penggunaan bahan ajar dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Bahan ajar membantu peserta didik sehingga mereka tidak lagi terpaku pada penjelasan guru. Peserta didik dengan bebas menggali pengetahuannya sendiri, dan kemudian mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki tersebut. Penggunaan bahan ajar selama pembelajaran juga menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif dan komunikatif serta mengurangi dominasi guru selama pembelajaran berlangsung.

Terdapat sejumlah materi pembelajaran yang seringkali peserta didik sulit untuk memahami konsep maupun menyelesaikan sebuah masalah pada

materi tersebut. Kesulitan tersebut dapat saja terjadi karena materi tersebut abstrak, rumit, dan asing bagi peserta didik. Salah satu materi SMP Kelas VII yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah materi segitiga. Seringkali peserta didik beranggapan abstrak pada materi segitiga karena peserta didik tidak diberikan media pembelajaran yang nyata, sehingga sulit untuk peserta didik memahami konsep segitiga.

Dengan memberikan pemahaman konsep yang bermakna kepada peserta didik, maka handout segitiga yang berdasarkan masalah-masalah yang ada di kehidupan nyata mampu membantu peserta didik menggambarkan dan mengkonstruksi konsep suatu materi tersebut. Sehingga konsep dapat melekat erat pada peserta didik karena peserta didik menemukan sendiri konsep tersebut dari permasalahan-permasalahan di kehidupan nyata.

Pengembangan handout pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran yang berorientasi pada penerapan matematika di kehidupan sehari-hari dan dimulai dengan adanya permasalahan yaitu *Problem Based Instruction* (PBI). PBI mengacu pada inkuiri, konstruktivisme dan menekankan pada berpikir tingkat tinggi. Model ini efektif untuk mengajarkan proses-proses berpikir tingkat tinggi, membantu peserta didik membangun sendiri pengetahuannya dan membantu peserta didik memproses informasi yang telah dimiliki. PBI menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah.

Penggunaan media handout pada materi segitiga yang berbasis masalah pada kehidupan nyata yang selama ini belum ada guru yang menerapkannya, akan membuat inovasi baru terhadap proses belajar mengajar serta akan menimbulkan sikap kritis terhadap peserta didik. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti mencoba untuk mengkaji “Pengembangan Media *Handout* Segitiga dengan model PBI pada Kelas VII SMP Budi Sejati Surabaya”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran matematika di sekolah masih cenderung terfokus pada ketercapaian target materi menurut kurikulum atau buku ajar yang dipakai sebagai buku wajib, bukan pada pemahaman materi yang dipelajari. Hal ini mengakibatkan peserta didik cenderung hanya menghafal konsep-konsep matematika, tanpa memahami maksud dan isinya.
2. Kebanyakan sekolah menggunakan buku wajib dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang ditetapkan oleh sekolah itu sendiri dengan sebagian besar isinya tentang teori yang singkat, contoh serta latihan yang tidak dapat mengembangkan proses berpikir peserta didik serta pemahaman konsep yang kurang bermakna.
3. Terdapat sejumlah materi pembelajaran yang seringkali peserta didik sulit untuk memahami konsep atau sulit untuk menjelaskan konsep maupun menyelesaikan sebuah masalah pada materi tersebut. Kesulitan tersebut dapat saja terjadi karena materi tersebut abstrak, rumit, dan asing bagi peserta didik.
4. Seringkali peserta didik beranggapan abstrak pada materi segitiga karena peserta didik tidak diberikan media pembelajaran yang nyata, sehingga sulit untuk peserta didik memahami konsep segitiga.
5. Penggunaan media pada materi segitiga yang berbasis masalah pada kehidupan dunia nyata yang selama ini belum ada guru yang menerapkannya.

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini difokuskan pada masalah pengembangan media *handout* yang belum ada menggunakan PBI yaitu mengacu pada inkuiri, konstruktivisme dan menekankan pada berpikir tingkat tinggi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, peneliti merumuskan permasalahan penelitian yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media *handout* segitiga dengan model PBI yang valid, praktis dan efektif?
2. Apakah hasil pengembangan media *handout* segitiga dengan model PBI valid, praktis dan efektif?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media *handout* segitiga dengan model PBI yang valid, praktis dan efektif.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media *handout* segitiga dengan model PBI yang valid, praktis dan efektif.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Anggapan dasar peneliti adalah terciptanya media pembelajaran segitiga kelas VII dengan model PBI di SMP Budi Sejati Surabaya yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan oleh peserta didik. Pengembangan media *handout* segitiga kelas VII dengan model PBI di SMP Budi Sejati Surabaya didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik kelas VII SMP Budi Sejati Surabaya, sehingga produk pengembangan hanya digunakan pada peserta didik dari sekolah yang diteliti.

1.7 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan motivasi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang kreatif, tidak monoton dan terciptanya belajar yang bermakna.

2. Manfaat Praktis

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

- a. Bagi peserta didik
 - 1) Sebagai sumber belajar dalam memahami materi segitiga.
 - 2) Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, kreatif, dan tidak monoton serta menyenangkan.
- b. Bagi Peneliti
 - 1) Dengan pelaksanaan penelitian pengembangan ini peneliti memiliki pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman.
 - 2) Peneliti mampu mendeteksi permasalahan yang ada di dalam proses pembelajaran, sekaligus mencari alternatif pemecahan masalah yang tepat.
 - 3) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk penelitian selanjutnya
- c. Bagi Guru
 - 1) Sebagai masukan bagi guru SMP dalam mengajarkan matematika untuk lebih mengembangkan media pembelajaran.
 - 2) Sebagai sumbangan pemikiran kepada guru yang mengarah pada peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah.
 - 3) Meningkatkan kreatifitas guru dalam pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran.
- d. Bagi Sekolah
 - 1) Dapat menambah koleksi dan refrensi perpustakaan sekolah yang dapat dimanfaatkan oleh para guru baik sebagai contoh maupun sebagai pembanding.
 - 2) Dapat meningkatkan kualitas sekolah dengan adanya pengembangan handout yang kreatif.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Fokus Penelitian diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien dan terarah. Adapun hal-hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berupa handout hanya pada materi segitiga.
2. Penelitian ini terbatas hanya pada SMP kelas VII.
3. Model pengembangan media yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model 4-D, yang terdiri dari tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desseminate*).

1.9 Definisi Oprasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah dalam penelitian ini, maka penelitian mendeskripsikan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Handout adalah salah satu bahan ajar yang isinya singkat sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik dan handout diberikan oleh guru kepada peserta didik pada saat proses pembelajaran.
2. PBI adalah model pembelajaran yang lebih menekankan pada masalah kehidupan nyata sehingga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual, serta pembelajaran yang bermakna.
3. Segitiga adalah bidang datar yang dibatasi oleh tiga garis lurus yang saling berpotongan.