

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Dunia pendidikan akan memberikan kontribusi yang besar terhadap pengembangan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang handal untuk menjalani masa depan yang penuh tantangan. Seperti yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Trianto, 2009: 1):

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Melalui pelajaran matematika diharapkan siswa semakin mampu berhitung, menganalisa, berpikir kritis, serta menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika diberikan pada setiap jenjang pendidikan untuk menyiapkan siswa dalam menghadapi perkembangan dunia yang semakin maju dan berkembang pesat. Seperti yang diungkapkan Cockrof (dalam Abdurrahman, 2003: 253) bahwa:

Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena: (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan; (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Namun kenyataannya masih banyak siswa lemah dalam pelajaran matematika. Kelemahan tersebut juga dikarenakan siswa tidak mampu

memecahkan masalah untuk menyelesaikan soal matematika tentang materi matematika yang terkait.

SMP Swasta Santo Xaverius 2 Kabanjahe adalah salah satu sekolah yang berdomisili di Kabupaten Karo. Sekolah ini masih memiliki masalah tentang proses dan hasil pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Salah satu pokok bahasan yang menjadi masalah di sekolah tersebut adalah kesebangunan. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada 14 Juni 2014 berupa pemberian tes diagnostik berisi materi prasyarat materi kesebangunan kepada 40 orang siswa kelas IX-B SMP Swasta Santo Xaverius 2 Kabanjahe menunjukkan bahwa ada 3 aspek dari 4 aspek yang menjadi kesulitan siswa dalam menyelesaikan pemecahan masalah. Dari hasil tes diagnostic awal terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa peneliti mendapatkan 5 (12,5%) orang siswa masih belum mampu mencapai kategori minimal cukup dalam memahami suatu masalah, kemudian 17 (42,5%) orang siswa belum mampu mencapai kategori minimal cukup dalam merencanakan masalah dengan membentuk model matematika, 31 (77,5%) orang belum mampu mencapai kategori minimal cukup dalam menyelesaikan soal dengan menggunakan model matematika yang telah ditentukan dan 40 (100%) orang siswa mencapai kategori sangat buruk dalam memeriksa kembali hasil yang sudah diperoleh.

Berdasarkan hasil observasi kepada dua guru matematika di sekolah tersebut yaitu Ibu F.Surbakti dan S. Sebayang diperoleh bahwa: pada proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, guru tidak menjelaskan materi pembelajaran dari konkret ke abstrak. Pada saat guru mengajar, guru tidak menggunakan media pembelajaran padahal saat peneliti melakukan observasi pada salah satu guru, materi pembelajaran yang diajarkan adalah bangun datar segiempat dan guru yang lain mengajar materi bangun ruang prisma dan limas, dalam pembelajaran siswa kurang berinteraksi dengan baik. Dari pengamatan tersebut disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas masih kurang tepat.

Hal ini tidaklah sesuai dengan tujuan pendidikan matematika untuk membangkitkan minat, semangat, kreatifitas dan kemampuan siswa untuk menemukan dan memecahkan permasalahan dengan upaya sendiri. Sehingga perlu menerapkan suatu strategi belajar yang dapat membantu siswa untuk memahami materi ajar dan aplikasi serta relevansinya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembenahan yang tepat agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa salah satunya ialah dengan menggunakan *problem based learning* (pembelajaran berbasis masalah). Model ini merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Sebagaimana di ungkapkan oleh Arends (dalam Trianto, 2009: 92), ”pengajaran berdasarkan masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, dan keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian, dan percaya diri”. Pada model ini peran guru adalah mengajukan masalah, mengajukan pertanyaan, memberikan kemudahan suasana berdialog, dan memberikan fasilitas dan peserta didik dituntut dapat menemukan langkah-langkah memecahkan masalah dan membuktikan teorema secara mandiri serta pengetahuan diperoleh melalui interaksi mereka dengan objek fenomena dan lingkungan yang ada.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi kesebangunan adalah guru menggunakan alat peraga/media pembelajaran matematika seefektif mungkin agar dapat menjelaskan konsep kesebangunan dan kekongruenan. Pembelajaran matematika memerlukan adanya media pembelajaran untuk lebih menambah pemahaman siswa tentang konsep materi yang di ajarkan. Senada dengan Dienes (dalam Hudojo, 2005: 74):

Setiap konsep matematika dapat dipahami dengan baik apabila disajikan kepada siswa dengan bantuan berbagai media pembelajaran yang kongkret maka alat peraga sangat berperan dalam pembelajaran matematika.

Selanjutnya analisis materi dapat dilakukan untuk mengetahui tahap penanaman konsep, pemahaman konsep atau tahap pembinaan keterampilan. Untuk itu dengan model alat peraga/praktik matematika ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman matematika dan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, serta menumbuhkan citra matematika sebagai mata pelajaran yang menyenangkan.

Guru dapat menggunakan media dalam pembelajaran, media animasi yang dikemas dalam software *Macromedia Flash*. Adapun keunggulan dari media ini adalah dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, animasi, sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika. Dengan menggunakan media ini yang memberikan contoh nyata secara visual sehingga mereka tidak susah payah membayangkan ataupun belajar bersama ilusi untuk mempelajari materi ini. Dengan bantuan animasi *Macromedia Flash* ini, tidak hanya menjadikan siswa tertarik belajar, tapi juga siswa mengalami pembelajaran secara visualisasi. Hal ini dapat mengurangi verbalisme dalam pembelajaran sehingga siswa lebih mendalami materi pelajaran yang diberikan guru.

Dengan melihat latar belakang masalah tersebut peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut dengan mengambil judul “ **Penerapan *Problem Based Learning* Menggunakan Media Animasi *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Kesebangunan di Kelas IX SMP Santo Xaverius 2 Kabanjahe T.A 2014/2015** ”.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa
2. Model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang sesuai dengan materi yang diajarkan
3. Guru tidak menggunakan media dalam proses belajar mengajar.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan dalam latar belakang dan identifikasi masalah yang sangat luas, maka masalah yang dipilih dibatasi pada model pembelajaran yang digunakan guru masih kurang sesuai dengan materi ajar dan guru yang tidak menggunakan media dalam proses belajar mengajar.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah Penerapan *Problem Based Learning* Menggunakan Media Animasi *Macromedia Flash* dapat Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Kesebangunan di Kelas IX SMP Santo Xaverius 2 Kabanjahe T.A 2014/2015 ?”

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui, apakah Penerapan *Problem Based Learning* Menggunakan Media Animasi *Macromedia Flash* dapat Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Kesebangunan di Kelas IX SMP Santo Xaverius 2 Kabanjahe T.A 2014/2015”.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan refleksi dalam mengajar yang akan memberikan kontribusi positif bagi :

1. Guru

Penelitian ini dapat memacu kreatifitas guru dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran terutama media komputer.

2. Siswa

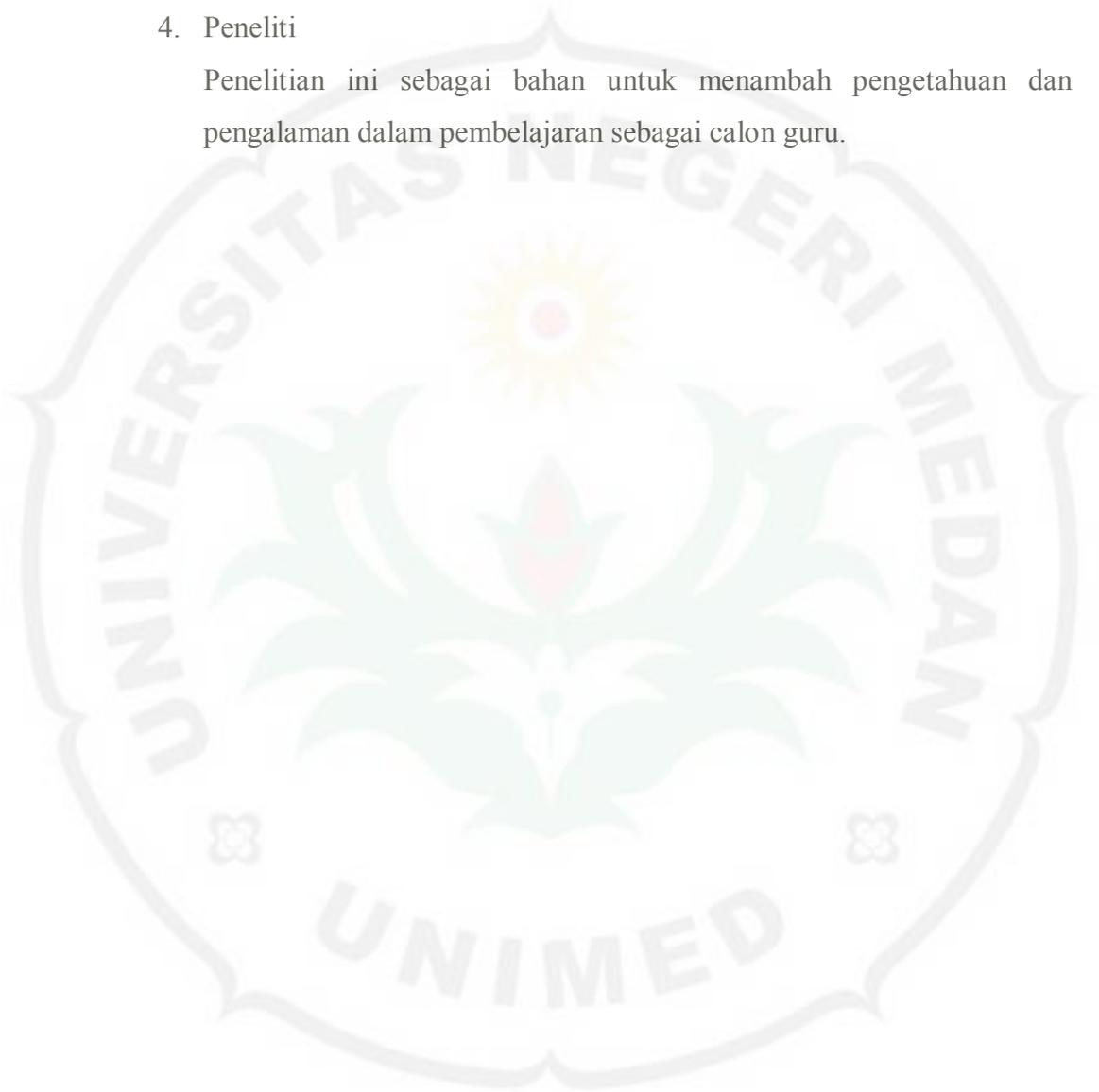
Penelitian ini dapat menjadi pengalaman belajar bagaimana cara memecahkan masalah matematika siswa

3. Sekolah

Penelitian ini memberikan wacana baru tentang media dan model pembelajaran yang dapat di gunakan pada proses belajar mengajar.

4. Peneliti

Penelitian ini sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran sebagai calon guru.



THE
Character Building
UNIVERSITY