

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Arus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang cepat mewajibkan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memiliki fungsi yang penting sekali dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Guna mendapati sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan pendidikan yang berkualitas pula. Peningkatan kualitas pendidikan perlu diselenggarakan secara kontinu serta berkesinambungan. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan perbaikan kurikulum.

Dalam pelaksanaan kurikulum 2013, matematika ialah ilmu wajib yang ada disetiap jenjang. Namun seperti kita ketahui bahwasanya sejumlah siswa mengalami kesulitan belajar matematika, perihal ini diakibatkan oleh sejumlah faktor, melingkupi yang diungkapkan oleh Kholil & Zulfiani (2020:157-165), faktor yang mengakibatkan kesulitan belajar matematika, yakni :

- 1) Faktor internal, diantaranya adalah tidak adanya minat dalam belajar matematika, motivasi untuk belajar matematika rendah, kondisi fisik yang lemah.
- 2) Faktor eksternal, diantaranya adalah guru mata pelajaran matematika kurang melakukan variasi dalam pembelajaran, orangtua siswa yang kurang mengawasi anaknya belajar, fasilitas yang kurang seperti buku yang masih edisi lama dan alat peraga rusak, dan faktor teman sebaya.

Dalam penelitiannya, Kholil & Zulfiani (2020:162) juga mendapati pendidik ketika kegiatan mengajar hanya memakai metode ceramah serta tanya jawab, jarang memakai media selain papan tulis dan buku pelajaran matematika, padahal pembelajaran yang berkualitas idealnya adalah kegiatan pembelajaran yang mengajak siswa aktif, sehingga dia dapat menggali potensi dan kreativitas dirinya secara optimal. Untuk itu pendidik bertanggung jawab dalam mengatur, mengarahkan, menciptakan lingkungan

kelas yang kondusif dan menyenangkan dalam pembelajaran serta memotivasi siswa guna berperan aktif dalam melaksanakan pembelajaran, supaya mindset peserta didik bisa berganti tentang pelajaran matematika.

Supaya proses pembelajaran yang dibentuk menarik, maka salah satu yang perlu dilaksanakan oleh pendidik sekarang ini yakni mencoba guna mengembangkan serta memakai media pembelajaran yang menarik. Media ialah bagian yang utama dalam pembelajaran untuk mewujudkan keaktifan peserta didik, dan pula sangat mendukung pendidik dalam usaha menyampaikan informasi kepada peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Audie (2019:587),

“Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik dan juga membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif di dalam kelas sehingga terdapat umpan-balik terhadap pendidik serta peserta didik tersebut.”

Akibat perkembangan zaman, saat ini semakin bervariasi media pembelajaran dapat digunakan dan dikembangkan pada proses pembelajaran. Tetapi kenyataannya, masih didapati guru-guru yang belum maksimal dalam mengembangkannya. Hal ini dapat dikarenakan beberapa penyebab, seperti yang dikemukakan Alwi (2017:165) bahwa yang menjadi masalah pendidik dalam pengembangan media yakni minimnya media yang terdapat di sekolah dan masih kurangnya kemahiran pendidik untuk memakai media pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Wibowo (dalam Sundayana, 2018:30-31) mengenai persoalan yang selalu didapati di sekolah/lapangan, apa sebabnya hingga sekarang ini didapati ada pendidik yang sungkan memakai media pembelajaran, dikarenakan alasan-alasan, yakni: merasa memakai media pembelajaran itu merepotkan, persepsi bahwa media kompleks serta harganya kurang terjangkau, takut tidak mampu (salah) mengoperasikan, media itu hiburan sementara belajar itu sungguh-sungguh, tidak terdapat di sekolah, terbiasa mengajar dengan ceramah, dan minimnya penghargaan dari atasan. Padahal media mempunyai pengaruh baik dalam proses belajar mengajar seperti menumbuhkan minat belajar siswa. Perihal ini

ditunjang penelitian yang diselenggarakan oleh Supriyono (2018:48) penggunaan media pembelajaran bisa memudahkan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran, serta dapat mendukung pendidik dalam penyampaian penyampaian materi pembelajaran serta menciptakan kondisi belajar yang membuat siswa belajar lebih aktif, inovatif, kreatif, serta menyenangkan (PAIKEM).

Dari tafsiran di atas bisa diamati bahwasanya pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Yang tak kalah penting dari penggunaan media pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran. Komara (2014:106) menyatakan, “model pembelajaran ialah implikasi pola ataupun struktur pembelajaran siswa yang didesain, diterapkan serta dievaluasi dengan terstruktur guna meraih tujuan”.

Dikarenakan kurikulum 2013 yang lebih menekankan siswa sebagai subjek belajar yang harus diikuti dengan aktif pada proses pembelajaran, sementara pendidik berfungsi menjadi fasilitator yang mendidik serta mengoordinasikan aktivitas belajar siswa, maka dibutuhkan model pembelajaran yang bisa membuat siswa antusias untuk belajar, sehingga diiinginkan terciptanya pembelajaran yang inovatif dan efektif. Menurut Asyafah (2019:20) terdapat sejumlah alasan pentingnya pengembangan model pembelajaran diantaranya adalah :

- a) Lebih mudah tercapainya tujuan pembelajaran.
- b) Memberikan informasi yang bermanfaat bagi peserta didik.
- c) Menambah gairah kepada peserta didik, meminimalisir rasa bosan, menambah minat dan motivasi peserta didik.
- d) Sebab terdapatnya perbedaan karakteristik, kebiasaan cara belajar peserta didik.

Salah satu model yang mengacu pada kurikulum 2013 ialah model *Problem Based Learning*. Arends (dalam Caesariani, 2018: 833-834) menyatakan,

“*Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang mana peserta didik dihadapkan pada masalah autentik (nyata) sehingga diharapkan mereka bisa menyusun

pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan tingkat tinggi serta inkuiri, memandirikan siswa, dan meningkatkan kepercayaan dirinya.”

Atau dengan kata lain model pembelajaran ini ialah model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang dalam penerapannya harus dilandasi dengan sebuah persoalan sebagai stimulus siswa untuk belajar, sehingga ini diasumsikan menjadi model pembelajaran yang tepat guna mengembangkan keahlian penyelesaian permasalahan matematika serta menstimulasi terjadinya interaksi pembelajaran pada kelompok belajar yang aktif. Menurut Sanjaya (2016:220), beberapa kelebihan model pembelajaran PBL ialah meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa, mempermudah siswa memahami konsep-konsep yang dipahaminya untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata, dipandang lebih disukai dan diminati siswa.

Sekarang ini sejumlah jenis media telah dipakai pada model *Problem Based Learning* misal, video, powerpoint, alat peraga, media interaktif dan sebagainya. Media-media tersebut jika dikombinasikan dengan model *Problem Based Learning* sudah terbukti bisa meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran matematika. Seperti penelitian oleh Caesariani (2018:839) diperoleh bahwa penerapan multimedia interaktif menyebabkan peserta didik bisa belajar dengan mandiri, pembelajaran menjadi menyenangkan serta hasil belajar meningkat. Selanjutnya model *pbl* yang diuraikan dalam multimedia interaktif membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar memakai multimedia interaktif. Dan masih banyak lagi penelitian tentang penggunaan media pembelajaran pada model *Problem Based Learning*, namun belum dirangkum menjadi sebuah penelitian baru, sehingga memicu ketertarikan peneliti untuk menganalisis dan membahasnya lebih dalam.

Bersumberkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memandang perlu melakukan penelitian tentang : “*Studi Literatur Media Pembelajaran yang digunakan pada Model Pembelajaran Problem Based Learning*”

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumberkan penafsiran latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang bisa diidentifikasi, yaitu:

1. Siswa mengalami kesulitan belajar matematika.
2. Sebagian besar pembelajaran di sekolah masih berpusat pada pendidik.
3. Kekurangan pengadaan alat-alat media di sekolah.
4. Kemampuan pendidik masih kurang dalam menggunakan alat-alat media pembelajaran.
5. Banyaknya penelitian yang membahas model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran namun belum dirangkum menjadi penelitian baru yang berguna dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Perlu dilakukan penetapan batasan masalah agar penelitian yang dilaksanakan lebih terarah dan spesifik. Yang menjadi batasan masalah pada penulisan penelitian ini yakni hanya melingkupi media pembelajaran yang dipakai pada model pembelajaran *Problem Based Learning* yang terdapat melalui tulisan ilmiah yang dijadikan sumber data (jurnal dan skripsi).

1.4 Rumusan Masalah

Bersumberkan latar belakang masalah di atas, maka bisa disimpulkanlah permasalahan yang ingin diteliti yakni : “Bagaimana hasil analisis penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Bersumberkan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yakni guna mendeskripsikan hasil analisis penggunaan media pembelajaran yang dipakai dalam model pembelajaran *Problem Based Learning*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharap mempunyai manfaat yakni:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa memberikan wawasan tentang media pembelajaran yang digunakan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* khususnya pada pembelajaran matematika yang akan berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Ada pula manfaat praktis penelitian ini, diantaranya:

a. Bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yakni mendapati wawasan dalam hal media pembelajaran terkait model pembelajaran *Problem Based Learning* dan bisa dijadikan bekal bagi peneliti jika kelak akan menjadi pendidik.

b. Bagi Sekolah

Dapat menjadi petunjuk serta masukan selama menyusun program untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah serta kinerja pendidik.

c. Bagi Pendidik

Menjadi bahan masukan atau referensi pada proses pembelajaran guna meningkatkan minat peserta didik.

1.7 Definisi Operasional

Agar dapat menyatukan persepsi dengan makna istilah-istilah yang dipergunakan, hendak ditafsirkan sejumlah istilah yang didefinisikan secara operasional dengan tujuan supaya penelitian ini lebih terstruktur. Beberapa istilah yang dipakai pada penelitian ini yakni :

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Ialah penelitian yang diselenggarakan melalui cara pengumpulan bahan-bahan literatur yang berhubungan dengan target penelitian, kemudian ditelaah guna menjawab persoalan yang terdapat pada penelitian.

2. Media Pembelajaran

Ialah semua perihal yang bisa dipakai guna menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) yang bisa memotivasi minat, perhatian serta motivasi belajar siswa untuk aktivitas belajar guna meraih tujuan pembelajaran.

3. *Problem Based Learning*

Ialah model pembelajaran yang menyertakan siswa guna menyelesaikan masalah dengan tahapan metode ilmiah sehingga siswa bisa memahami pengetahuan yang berkaitan pada masalah tersebut.

