

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah sebagai pendidikan formal menyumbang peranan penting dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM). SDM akan meningkat salah satunya jika peserta didik menguasai semua mata pelajaran yang diajarkan oleh guru, karena masing-masing mata pelajaran yang diajarkan mempunyai fungsi dan manfaat sendiri-sendiri sebagai pengetahuan dan wawasan maupun manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Di antara semua mata pelajaran yang utama dan yang harus dikuasai peserta didik adalah matematika, karena matematika mempunyai banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya materi matematika yang paling mendasar yang telah diajarkan pada anak sejak dini adalah berhitung dan pengoperasiannya. Banyaknya manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari membuat banyak pihak menaruh perhatian terhadap proses penguasaan matematika dalam konteks pendidikan. Semua pihak berupaya agar siswa dapat menguasai pelajaran matematika. Namun banyak siswa takut akan pelajaran matematika. Matematika telah diberi label negatif di kalangan siswa, yaitu sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan. Karakteristik matematika yang abstrak dan sistematis menjadi salah satu alasan sulitnya siswa mempelajari matematika serta menjadikannya paling ditakuti oleh siswa.

Angapan siswa bahwa matematika adalah ilmu yang sulit dan membosankan karena karakteristik matematika yang abstrak adalah wajar, karena pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan model pembelajaran tradisional yaitu menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya aktivitas timbal balik dari siswa. Berdasarkan observasi di SMP kota Madiun, yakni peneliti lakukan di sekolah yang heterogen yaitu di SMP N 2 Kota Madiun, SMP N 4 Kota Madiun, SMP N 9 kota Madiun dan SMPK Santo Yusuf dengan mengambil sampel salah satu kelas secara acak pada sekolah-sekolah tersebut, dengan metode wawancara tidak langsung yaitu melalui guru pengajar pembelajaran matematika di sekolah tersebut. Diperoleh bahwa penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran matematika membuat siswa jenuh atau bosan dalam pembelajaran matematika. Selain itu, dengan metode ceramah pemahaman siswa pada matematika rendah. Hal tersebut terbukti dari hasil wawancara pada siswa SMP di kota Madiun, ia mengaku bahwa sesampainya di rumah siswa tersebut telah lupa dengan apa yang telah dijelaskan oleh guru di sekolah tadi. Karena matematika adalah ilmu yang abstrak maka dalam menjelaskannya tidak cukup menggunakan metode ceramah saja. Dalam hal ini siswa harus diikutsertakan dalam proses pembelajaran untuk mengkonstruksi pemikirannya sendiri pada pelajaran matematika.

Kejenuhan siswa dalam belajar matematika adalah suatu kondisi mental di mana seorang siswa mengalami kebosanan yang amat sangat untuk

melakukan aktifitas belajar matematika, dan kebosanan tersebut membuat motivasi belajar siswa menurun. Penyebab kejenuhan yang paling umum adalah kelelahan yang melanda siswa, karena kelelahan dapat menjadi penyebab munculnya perasaan jenuh atau bosan pada siswa yang bersangkutan. Selain itu, penyebab kejenuhan lainnya adalah tidak adanya variasi dalam proses pengajaran dan proses pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga tidak ada timbal balik dari siswa.

Menurut Muhibbin Syah (2003:165) seorang siswa yang mengalami kejenuhan belajar merasa seakan-akan pengetahuan dan kecakapan yang diperoleh dari belajar tidak ada kemajuan. Karena siswa yang sedang dalam keadaan jenuh sistem akalnya tak dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan dalam memproses item-item informasi atau pengalaman baru, sehingga kemajuan belajarnya seakan “jalan di tempat”. Jika dalam belajar tidak menunjukkan suatu kemajuan, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa sendiri. Selain itu, kejenuhan siswa yang berlarut-larut membuat siswa tidak menyukai pelajaran matematika akibatnya hasil belajar matematika siswa menjadi menurun dan tujuan belajar tidak dapat dicapai dengan baik. Hal tersebut menjadi masalah dalam proses pembelajaran yang harus segera diatasi. Oleh sebab itu, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri pada pelajaran matematika. Jadi, ilmu yang didapat siswa tidak hanya berasal dari penjelasan guru saja melainkan siswa juga aktif dalam menemukan konsep matematika sehingga pemahaman siswa terhadap materi akan meningkat.

Untuk bisa aktif dalam menemukan konsep, maka harus ada kondisi dimana pada saat pembelajaran siswa diwajibkan untuk aktif. Kondisi yang dimaksud adalah model pembelajaran yang dipakai pada saat proses pembelajaran.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dapat dijadikan salah satu alternatif, hal ini dikarenakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah suatu model pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada siswa dengan masalah-masalah praktis, terstruktur melalui stimulus dalam belajar. PBM merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Menurut Arends (2008:41) esensi dari Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah melibatkan presentasi-presentasi situasi-situasi yang autentik dan bermakna yang berfungsi sebagai landasan bagi investigasi dan penyelidikan siswa. Peran guru dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah menyodorkan berbagai masalah autentik, memfasilitasi penyelidikan siswa, dan mendukung pembelajaran siswa. Hal yang terpenting, guru menyediakan kerangka pendukung yang meningkatkan penyelidikan dan pertumbuhan intelektual. Dari pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) tersebut disimpulkan bahwa dengan menggunakan PBM dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri terhadap materi sehingga dengan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan tidak hanya menerima penjelasan guru maka tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika akan bertambah. Selain itu, adanya timbal balik dan aktifitas siswa dalam PBM

dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam pembelajaran matematika akibatnya prestasi belajar matematika siswa menjadi meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Manakah di antara Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) yang membuat siswa mempunyai titik jenuh lebih rendah terhadap pembelajaran matematika?
2. Manakah di antara Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) yang membuat siswa mempunyai hasil belajar matematika lebih tinggi?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka yang menjadi tujuan penelitian adalah, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui manakah di antara Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) yang membuat siswa mempunyai titik jenuh lebih rendah terhadap pembelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui manakah di antara Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) yang membuat siswa mempunyai hasil belajar matematika lebih tinggi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat, yaitu sebagai berikut :

1. Siswa mengetahui tingkat kejenuhannya terhadap pelajaran matematika di dalam kelas.
2. Guru mengetahui tingkat kejenuhan siswa terhadap pembelajaran matematika di dalam kelas.
3. Guru mengetahui model pembelajaran matematika diantara Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Masalah, yang mana yang mempunyai titik jenuh siswa lebih rendah, sehingga guru dapat mengubah model pembelajaran yang digunakannya di dalam kelas.
4. Guru mengetahui model pembelajaran matematika diantara Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Masalah, yang mana yang mempunyai hasil belajar siswa lebih tinggi, sehingga guru dapat mengubah model pembelajaran yang digunakannya di dalam kelas.
5. Menambah pengalaman, pengetahuan peneliti di antara Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Masalah yang mana yang mengakibatkan siswa mempunyai titik jenuh yang lebih tinggi dan lebih rendah maupun yang mempunyai hasil belajar lebih tinggi dan lebih rendah terhadap pembelajaran matematika di dalam kelas.

E. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini mengkaji tiga variabel, diantaranya :

1. Model pembelajaran
2. Titik jenuh siswa
3. Hasil belajar siswa

Berikut penjelasan dari masing-masing variabel:

1. Model Pembelajaran

Berdasarkan kuantifikasinya model pembelajaran termasuk dalam variabel nominal yaitu variabel yang mengacu pada penggolongan. Sedangkan berdasarkan fungsinya termasuk dalam variabel bebas yaitu variabel yang sengaja dipelajari bagaimana pengaruhnya terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini model pembelajaran yang dimaksud terdiri dari:

a. Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Djamarah, metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan (dalam Kholik: 2011).

b. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah suatu model pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada siswa dengan masalah-masalah praktis, terstruktur melalui stimulus dalam belajar. PBM merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa.

Menurut Arends (2008:41) esensi dari Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah melibatkan presentasi-presentasi situasi-situasi yang autentik dan bermakna yang berfungsi sebagai landasan bagi investigasi dan penyelidikan siswa. Peran guru dalam Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah menyodorkan berbagai masalah autentik, memfasilitasi penyelidikan siswa, dan mendukung pembelajaran siswa. Hal yang terpenting, guru menyediakan kerangka pendukung seperti fasilitas yang mendukung penyelidikan berupa media yang digunakan untuk penyelidikan siswa yang dapat meningkatkan penyelidikan dan pertumbuhan intelektual siswa.

2. Titik Jenuh Siswa

Berdasarkan kuantifikasinya titik jenuh siswa dalam penelitian ini termasuk dalam variabel interval yaitu variabel yang dihasilkan dari proses pengukuran. Berdasarkan fungsinya termasuk dalam variabel terikat yaitu variabel yang menjadi titik pusat penelitian. Titik jenuh siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah titik jenuh siswa dalam

pembelajaran matematika yang didefinisikan sebagai saat dimana proses pembelajaran matematika telah melampaui batas kemampuan jasmaniah siswa untuk menerima atau mempelajari matematika sehingga siswa merasa jenuh atau bosan dalam pembelajaran matematika dan dinyatakan oleh skor yang diperoleh siswa setelah mengisi angket kejenuhan siswa dalam belajar matematika.

3. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan kuantifikasinya hasil belajar siswa dalam penelitian ini termasuk dalam variabel interval yaitu variabel yang dihasilkan dari proses pengukuran. Berdasarkan fungsinya termasuk dalam variabel terikat yaitu variabel yang menjadi titik pusat penelitian. Menurut Susanto (2012:5) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Dan menurut Winkel (dalam Purwanto, 2009:45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Sedangkan hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa dalam bidang kognitif berupa nilai-nilai siswa dalam pokok bahasan Teorema Pythagoras yang menjadi bahan atau materi dalam penelitian ini. Nilai-nilai siswa tersebut diperoleh dari Tes Hasil Belajar Siswa.