

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam pembangunan manusia seutuhnya. Pendidikan perlu di kembangkan dari ilmu pengetahuan, sebab pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Menurut Nurkholis (2013), pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia. Menurut Purwanto (2014), pendidikan adalah usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dapat dibatasi dalam pengertiannya yang sempit dan luas. Arti sempit pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk menolong anak didik menjadi matang kedewasaannya. Pendidikan adalah sebuah proses pengetahuan yang menimbulkan peningkatan tingkah laku peserta didik menjadi lebih dewasa dalam menyikapi sebuah ilmu pengetahuan yang terus berkembang.

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Melalui penataan pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman yang berorientasi kepada peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu solusi untuk menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia dalam menjawab tantangan globalisasi dewasa ini. Salah satu indikator mutu pendidikan ditentukan oleh kualitas gurunya. Bila guru

selalu kreatif dan meningkatkan kualitas pembelajarannya, maka akan melahirkan anak bangsa yang berkualitas (Akhwan,2015).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah di lakukan di SMA Institut Indonesia Semarang dengan salah satu guru matematika kelas XI. Diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah peserta didik cenderung belum mencapai hasil yang optimal. Hal tersebut terjadi karena pada materi Program linier peserta didik masih merasa kesulitan dalam menentukan daerah aksiran dari fungsi kendala sehingga peserta didik belum tepat dalam menentukan jawaban akhir, sehingga permasalahan tersebut dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Serta kemampuan rasa ingin tahu peserta didik pada materi program linier cenderung belum mencapai hasil optimal. Terlihat dari materi program linier selalu menggunakan soal yang berbentuk cerita, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk membaca dan mengubah soal cerita kedalam bentuk matematika, maka permasalahan tersebut dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang belum optimal. Guru matematika juga menjelaskan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran belum seluruhnya berjalan secara baik. Hal tersebut terjadi karena guru terbiasa menggunakan metode ekspositori dalam proses pembelajaran, sehingga membuat peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan menyebabkan keaktifan peserta didik cenderung kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan rasa ingin tahu peserta didik yang kurang optimal dan keaktifan peserta didik yang cenderung belum mencapai hasil yang baik, maka dari itu mendorong untuk menggunakan pendekatan yang sesuai dengan permasalahan yang ada di sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis menggunakan *Problem Based Learning*, sebab penulis menggunakan *Problem Based Learning* karena banyaknya permasalahan yang ada pada peserta didik dan materi program linier, sehingga pendekatan *Problem Based Learning* merupakan pendekatan yang sangat sesuai dengan permasalahan yang ada.

Problem Based Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang diawali dengan pemberian masalah pada peserta didik dimana masalah tersebut dialami atau merupakan pengalaman sehari-hari peserta didik (Supinah dan Sutanti, 2010). Sedangkan menurut Suyanto (2011), melalui *Problem Based Learning* peserta didik memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide pengembangan keterampilan penalaran. *Problem Based Learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang berusaha menerapkan masalah yang terjadi dalam dunia nyata sebagai sebuah pengalaman bagi peserta didik dalam berlatih bagaimana cara berfikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, serta tak terlupakan untuk mendapatkan pengetahuan sekaligus konsep yang penting dari materi tersebut.

Pembelajaran akan memberikan kesan yang baik jika sebuah proses pembelajaran guru menggunakan metode pembelajaran yang membuat peserta didik tertarik untuk ikut serta dalam proses belajar mengajar. Penulis ingin menggunakan sebuah metode yang menarik dan diharapkan dapat mengubah permasalahan peserta didik dalam materi program linier. Metode yang digunakan adalah metode kancing gemerincing. Penggunaan metode kancing gemerincing dimaksudkan bahwa suatu metode yang sesuai dengan permasalahan yang dimiliki oleh peserta didik, dimana peserta didik membutuhkan suatu metode pembelajaran yang menimbulkan suasana rileks dan menyenangkan tetapi tidak mengurangi suatu proses pembelajaran. Menurut Gita (2017), penggunaan model kancing gemerincing memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dengan cara mengungkapkan pendapat atau pandangan mereka serta dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, membangkitkan rasa ingin tahu dan keaktifan. Sehingga peserta didik lebih aktif, kreatif dan berfikir kritis.

Guru juga masih menggunakan metode ekspositori dimana peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis ingin menggunakan metode tersebut karena dengan metode tersebut akan menimbulkan kemampuan pemecahan masalah serta rasa ingin tahu dan keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan soal permasalahan. Metode ini kemampuan pemecahan masalah akan dapat dilihat jika peserta didik antusias ikut andil dalam kelompoknya dan sering bertanya kepada guru maka kemampuan pemecahan masalah peserta didik akan membuahkan hasil

yang baik. Rasa ingin tahu peserta didik dapat timbul karena semakin peserta didik bersemangat dalam memperoleh poin maka semakin bersemangat dalam mengerjakan soal permasalahan yang telah diberikan guru, sedangkan keaktifan diukur ketika peserta didik aktif dalam diskusi kelompoknya. Metode ini menggunakan kancing sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, bahwa kancing merupakan alat bantu untuk memperoleh nilai atau poin dalam kegiatan pembelajaran. Metode kancing gemerincing ini diharapkan dapat bersifat menyenangkan namun tetap mendidik.

Menurut Fatturrohman (2015), model pembelajaran kancing gemerincing adalah jenis metode struktural yang mengembangkan hubungan timbal balik antara anggota kelompok dengan didasari adanya kepentingan yang sama. Sedangkan menurut Mustikasari (2014), kancing gemerincing adalah model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang masing-masing anggota kelompoknya mendapat kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran dalam anggotanya. Adanya sebuah bantuan kancing sebagai alat menunjang suatu kegiatan pembelajaran.

Hal tersebut selaras dengan penelitian Rahayu (2016) menyatakan bahwa pembelajaran melalui metode kancing gemerincing dapat meningkatkan aktivitas peserta didik yang sangat menonjol pada perilaku mengeluarkan pendapat sambil menerima kancing serta membahas bahan pelajaran berpedoman pada buku pelajaran. Metode kancing gemerincing dapat meningkatkan aktivitas peserta didik yang baik yaitu aktif dalam

mengeluarkan pendapat peserta didik dalam kegiatan diskusi agar memperoleh kancing sebagai poin tambahan terhadap nilai yang didapat pada setiap kelompoknya.

Berdasarkan penelitian pada permasalahan yang ada pada sekolahan khususnya pada materi program linier, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Efektivitas metode kancing gemerincing berbasis *problem based learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi program linier”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang dikemukakan pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran matematika.
- b. Kurangnya rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran matematika.
- c. Kemampuan pemecahan masalah yang kurang terhadap materi program linier.
- d. Guru menggunakan metode ekspositori dalam pembelajaran sehingga peserta didik cenderung pasif saat proses pembelajaran.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, secara umum dapat dibuat rumusan masalah penelitian yaitu:

- a. Apakah kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan menggunakan metode kancing gemerincing berbasis *problem based learning* mencapai ketuntasan?
- b. Apakah terdapat pengaruh keaktifan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap kemampuan pemecahan masalah dengan metode kancing gemerincing berbasis *problem based learning*?
- c. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang diberi pembelajaran metode kancing gemerincing berbasis *Problem Based Learning* dengan pembelajaran ekspositori?

1.4. Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui ketuntasan pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing berbasis *problem based learning* pada materi program linier.
- b. Mengetahui perbedaan yang signifikan pada peserta didik yang memiliki kemampuan pemecahan masalah menggunakan model pembelajaran kancing gemerincing berbasis *problem based learning* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran ekspositori.
- c. Mengetahui pengaruh keaktifan dan rasa ingin tahu terhadap kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan metode pembelajaran kancing gemerincing melalui *problem based learning* pada materi program linier.

1.5. Manfaat

Dari data-data yang diperoleh, hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Universitas

Diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi bagi guru dalam mengembangkan pengajaran matematika menggunakan metode kancing gemerincing terhadap PBL sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran untuk mencapai tujuan yang optimal.

d. Bagi peserta didik

Sebagai motivasi bagi peserta didik untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar khususnya dalam pelajaran matematika.

e. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti.

