

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBASIS KOMIK PADA MATERI BANGUN RUANG**

(Eksperimen di Kelas VIII Semester II SMP N 1 Sambirejo, Sragen)

S K R I P S I

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana S-1
Pendidikan Matematika**



Disusun Oleh :

SITI NURJANAH

A 410 050 124

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat sangat membantu proses perkembangan di semua aspek kehidupan bangsa. Salah satunya pada aspek pendidikan. Pendidikan sebagai suatu proses untuk menyiapkan generasi masa depan sehingga pelaksanaan pendidikan harus berorientasi pada wawasan kehidupan mendatang. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan masalah yang harus diselesaikan secara berkesinambungan. Hal tersebut dapat dipahami karena sekolah ditentukan oleh berbagai faktor yang berkaitan. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah faktor guru, murid, lingkungan, sarana dan prasarana belajar.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia dapat terlihat dari standard nilai yang diterapkan pada Ujian Akhir Nasional (UAN). Dari standard nilai yang diterapkan masih banyak siswa yang belum bisa lulus ujian. Hal tersebut merupakan salah satu dampak dari rendahnya kualitas nilai matematika. Sebagian besar para siswa kesulitan dalam mata pelajaran matematika. Tidak mudah menanamkan pada setiap siswa konsep matematika dalam pembelajaran.

Anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sering menjadi alasan mengapa sebagian orang tidak menyukai matematika. Karena matematika merupakan ilmu pasti, tidak lepas dari angka dan rumus, maka sebagai orang yang berada dalam lingkungan pendidikan, sangat diperlukan terobosan inovasi yang dapat membangun minat masyarakat terhadap matematika. Sehingga matematika bukan lagi mata pelajaran yang menjenuhkan, tetapi pelajaran yang ringan dan menyenangkan. Diperlukan sebuah strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang menarik dan tepat untuk mengubah *image* matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan. Semuanya itu terangkum dalam model pembelajaran yang merupakan konsepsi untuk mengajarkan materi dalam mencapai tujuan tertentu.

Belajar matematika merupakan suatu proses membangun konsep sehingga matematika tidak statis, namun dinamis. Karena itu, untuk memahami matematika, siswa perlu mengkonstruksi konsep atau prinsip matematika menurut konstruksinya sendiri (Herman Hudojo, 2002:427).

Mastuhu (2003:77) dalam bukunya *Menata Ulang Pemikiran Sistem Pendidikan Nasional Abad 21* mengemukakan bahwa paradigma baru diantaranya memiliki ciri : mementingkan proses metodologi pembelajaran yang terus berkembang dan semakin canggih, metode pembelajaran tersebut harus memenuhi dua hal yaitu kesesuaian antara metode pembelajaran dengan materi ajar dan kesesuaian antara metode belajar dengan kemampuan peserta didik.

Mengingat pentingnya metode pembelajaran dalam proses *transfer of knowledge*, maka dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang inovatif untuk menunjang peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang sering kita jumpai adalah model pembelajaran konvensional dimana seorang guru merupakan *center point* dari sebuah sistem pembelajaran. Namun seiring dengan perkembangan zaman model pembelajaran juga mengalami perubahan hal ini tercermin dalam hasil survei Widyaswara LPMP Jawa Tengah yaitu:

1. Beralihnya pendidikan matematika dari bentuk formal, ke penerapan proses dan pemecahan masalah.
2. Beralihnya penilaian ke bentuk autentik seperti portofolio, produk, proyek, sikap atau *performance*.
3. Pemaduan matematika dengan disiplin ilmu yang lain.
4. Peralihan dari belajar individu ke belajar kooperatif.
5. Peralihan dari belajar menghafal ke pemahaman dan pemecahan masalah.
6. peralihan *Behaviorise* ke konstruktivisme.
7. Peralihan dari pemindahan pengetahuan ke bentuk interaktif, investigasi, kegiatan terbuka, keterampilan proses, modeling, dan pemecahan masalah.

Untuk mendukung tercapainya perubahan tersebut, salah satunya dapat diterapkan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan

hal tersebut adalah pendekatan *problem based learning*. *Problem based learning* sendiri berarti model pembelajaran yang menitik beratkan pada proses belajar. Dalam keterangan lain menyebutkan “ *Problem Based Learning is a teaching method based on the principle of using problems as the starting point for the acquisition of new knowledge*” (Ann Lambros:1).

Pendekatan pembelajaran *problem based learning* dapat membawa matematika pada kehidupan yang real. *Problem based learning* dapat diterapkan pada setiap tingkat satuan pendidikan, baik SD, SMP, maupun SMA. Siswa SMP merupakan masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa, pada usia tersebut siswa cenderung menyukai hal-hal baru yang bersifat petualangan. Dan *Problem based learning* mampu menjembatani hal tersebut tanpa mengesampingkan tujuan utama pembelajaran. Namun yang menjadi pertanyaan adalah apakah *Problem based learning* mampu mengatasi tujuh perubahan tujuan model pembelajaran seperti yang disampaikan Widyaswara tersebut.

Kunci ilmu adalah membaca, dan gudang ilmu adalah buku. Pada umumnya siswa kurang menyukai buku pelajaran khususnya untuk usia SD dan SMP, karena penyajian buku pelajaran biasanya kurang menarik perhatian siswa. Dengan sistematika dan literatur yang dimiliki buku pelajaran yang beredar selama ini tampaknya kurang bebas dalam menyentuh kejadian sehari-hari dan kurang membangkitkan daya pikir siswa. Sehingga siswa merasa membaca buku pelajaran adalah pekerjaan yang berat dan membutuhkan tenaga ekstra.

Ciri khas siswa usia belajar pada jenjang SMP yaitu lebih tertarik pada bahan bacaan yang ringan dan menyenangkan. Mereka lebih banyak meluangkan waktu yang cukup banyak untuk membaca komik dari pada buku pelajaran. Sebab menurut mereka membaca komik tidak membutuhkan pola pikir yang berat. Hal ini senada dengan pernyataan (Umami 2001:3) yang menyatakan bahwa komik merupakan salah satu media massa yang sangat dekat dengan anak-anak selain televisi. Hal ini didukung dengan survey yang dilakukan oleh AC Nielsen terhadap *audience* usia 5-14 tahun periode 29 April- 26 Mei 2007 di lima kota besar di Indonesia. Berangkat dari hal tersebut komik bisa dijadikan “pintu masuk” untuk menumbuhkan minat baca siswa terhadap buku pelajaran.

Melalui komik berbagai informasi yang akan disampaikan oleh penulis dapat tersampaikan. Dengan kombinasi gambar, tulisan dan alur cerita yang jelas dapat meningkatkan daya imajinasi siswa serta daya kembang logika yang dikolaborasikan dengan pengalaman sehari-hari.

Telah banyak beredar buku bergambar yang menarik siswa untuk membacanya, namun buku pelajaran yang dikemas dalam bentuk komik masih jarang ditemui. Terlebih lagi dibumbui dengan pengangkatan sebuah budaya. Sejarah merupakan bagian dari sebuah budaya. Dan tidak bisa dipungkiri Jawa kaya akan budaya yang didalamnya banyak sekali ditemui sejarah. Salah satunya adalah sejarah candi Prambanan.

Bertolak dari pembahasan diatas, pada kesempatan kali ini penulis ingin memadukan pendekatan *Problem Based learning* yang berbasis komik

sebagai model pembelajaran yang dapat diterima siswa SMP sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang menganggap matematika adalah pelajaran yang membosankan dan cenderung dihindari.
2. Penggunaan metode yang masih konvensional dalam pembelajaran.
3. Metode yang digunakan oleh guru mengacu pada hasil belajar siswa.
4. Penggunaan buku pelajaran dengan literatur dan sistematika yang beredar sekarang, menyebabkan rendahnya minat baca siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka terdapat berbagai macam masalah dan luasnya bidang penelitian. Oleh karena itu perlu dibatasi agar penelitian ini mempunyai arah yang jelas dan pasti. Adapun batasan masalah pada penelitian ini meliputi :

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada pendekatan *Problem Based Learning* berbasis komik. *Problem based learning* berbasis komik adalah pendekatan pembelajaran yang menitik beratkan pada pemecahan-pemecahan masalah dalam kehidupan nyata,

dimana dalam penerapannya dipandu dengan komik sebagai pengganti buku teks.

2. Prestasi belajar matematika pada penelitian ini dibatasi pada hasil belajar setelah dilaksanakan proses belajar mengajar matematika pada pokok bahasan bangun ruang pada siswa SMP kelas VIII semester II.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dikemukakan rumusan permasalahan yaitu “ Apakah terdapat perbedaan peningkatan pada prestasi belajar matematika yang dipengaruhi oleh penggunaan pendekatan *Problem Based Learning* berbasis komik pada pelajaran matematika? “

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar matematika yang dipengaruhi oleh penggunaan pendekatan *Problem Based Learning* berbasis komik dengan pembelajaran konvensional menggunakan buku teks pada pembelajaran matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Bila kualitas pembelajaran baik tidak bisa dipungkiri lagi

prestasi belajar matematika peserta didikpun juga baik. Prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berperan sebagai umpan balik dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, studi ini dapat dimanfaatkan (a) sebagai masukan bagi pengajar (guru) dan sekolah untuk menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* berbasis komik pada proses pembelajaran untuk meningkatkan persepsi, dan daya imajinasi siswa sehingga hasil prestasi belajarnya juga baik, (b) dari hasil pengaplikasian komik ke dalam buku pelajaran matematika dapat dijadikan suatu produk, sehingga bermanfaat bagi satuan pendidikan, (c) sebagai bahan acuan, perbandingan ataupun referensi bagi para peneliti yang melakukan penelitian yang sejenis.