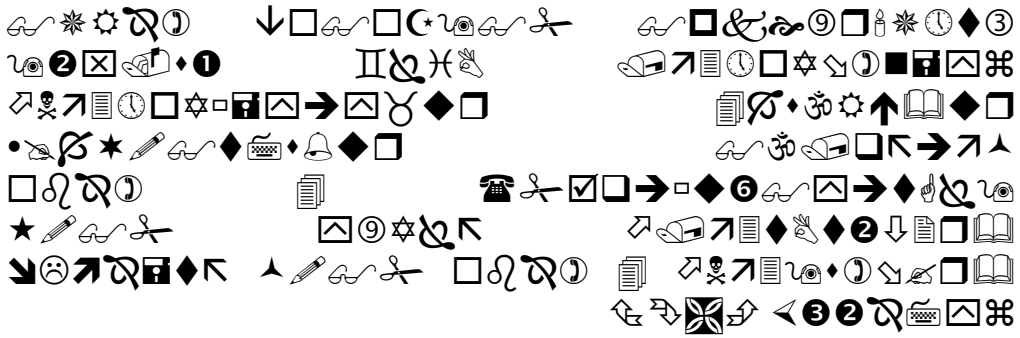
# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pembelajaran matematika mempunyai peranan yang penting bagi peserta didik yaitu supaya mempunyai bekal pengetahuan dan untuk pembentukan hidup layak, untuk kemajuan negaranya, dan bagi matematika itu sendiri dalam rangka melestarikan dan mengembangkannya.

Matematika mempunyai karakteristik yaitu konsep-konsep atau materi bersifat abstrak yang mempunyai pola pikir deduktif. Himpunan merupakan salah satu materi yang diajarkan pada kelas VII. Disamping itu materi himpunan juga dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al Hujuraat: 13.



> Hai manusia, Sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.[1]

Selain pembelajaran, kurikulum juga merupakan satu komponen penting dalam sistem pendidikan. Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang berlaku di MTs NU 01 Tarub Tegal, sampai saat ini pembelajarannya masih bersifat konvensional, dimana peserta didik dalam pembelajarannya masih sangat tergantung pada guru. Dalam hal ini guru harus inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, serta mengembangkan daya nalar dan kreativitas peserta didik.

[1] Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Surabaya : Mekar Surabaya, 2004), hlm. 745.

Menurut informasi dari guru matematika kelas VII MTs NU 01 Tarub Kab. Tegal dan observasi awal dari hasil evaluasi pelajaran matematika, ulangan harian dan mid semester sering kali masih di bawah mata pelajaran yang lain. Nilai rata-rata ulangan harian tahun pelajaran 2009/2010 yaitu 53 sementara nilai mid semester genap tahun pelajaran 2009/2010 yaitu 54 sehingga masih di bawah nilai ketuntasan belajar yaitu 55. Dalam pelaksanaannya guru biasanya melakukan pembelajaran di dalam kelas, kurang menggunakan lingkungan sekitar sebagai obyek belajar dan guru aktif menyampaikan materi sedangkan peserta didik pasif mendengarkan. Akibatnya peserta didik merasa jenuh, peserta didik sulit untuk disuruh mengerjakan tugas, dan peserta didik mudah menyerah.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti ingin memberikan alternatif pembelajaran yang tepat dan menarik, salah satunya adalah pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan bermain di luar kelas. Dengan adanya pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan mencari dan mendapatkan informasi, dan keterampilan komunikasi, sehingga lebih mudah menanamkan konsep, menyenangkan dan meningkatkan keaktifan, serta hasil belajar peserta didik dalam memecahkan soal-soal. Selain itu juga akan menumbuhkan reaksi positif peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Dengan demikian model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan bermain di luar kelas akan memberikan konstribusi besar pada peserta didik dimana peserta didik mampu menguasai dan memahami suatu konsep materi pokok dengan baik.

Dalam penelitian ini, teori belajar Bruner berhubungan erat dengan pembelajaran berbasis proyek. Menurut teori Bruner, proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “EFEKTIVITAS MODEL

PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN PENDEKATAN BERMAIN DI LUAR KELAS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATERI POKOK HIMPUNAN PADA PESERTA DIDIK KELAS VII MTs NU 01 TARUB KAB. TEGAL TAHUN AJARAN 2010/2011".

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasikan dalam skripsi ini adalah dalam pembelajarannya peserta didik merasa jenuh karena guru biasanya melakukan pembelajaran di dalam kelas, kurang menggunakan lingkungan sekitar sebagai obyek belajar dan guru aktif menyampaikan materi sedangkan peserta didik pasif mendengarkan, peserta didik sulit untuk disuruh mengerjakan tugas, dan peserta didik mudah menyerah.

## C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran dari judul di atas, maka penulis jelaskan istilah-istilah pokok yang terkandung dalam skripsi sebagai berikut:

1. Efektivitas

   Efektivitas berasal dari kata efektif yang artinya ada efeknya, (pengaruhnya, akibatnya, kesannya).[2] Sehingga Efektivitas diartikan adanya kesesuaian antara yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang akan dicapai.[3] Dalam penelitian ini yang dimaksud efektif adalah jika:

   a. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas yang diajar dengan model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan di luar kelas meningkat dari kelas sebelumnya.
   b. Rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas yang diajar dengan model pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan di luar kelas

[2] Wjs. Poerwadarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka,2006), Cet.3, hlm.311.

[3] E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007) Cet. 11, hlm. 82.

lebih besar dari pada rata-rata hasil belajar pada kelas yang diajar dengan metode konvensional.

2. Model Pembelajaran

   Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien.[4]

3. Pembelajaran Berbasis Proyek

   Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Thomas, dkk, 1999).[5]

4. Bermain di Luar Kelas

   Permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut "*games*" (kata benda), "*to play*" (kata kerja), "*toys*" (kata benda) ini berasal dari kata "main". Dalam kamus bahasa Indonesia, kata main berarti "melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat tertentu atau tidak); berbuat sesuatu dengan suka hati, berbuat asal saja.[6] Bermain di luar kelas yang dimaksud penulis adalah aktivitas matematika di luar kelas dengan menggunakan prinsip alam takambang yang dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

5. Pembelajaran Konvensional

   Pembelajaran konvensional dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode ekspositori. Metode ekspositori adalah cara penyampaian dari seorang guru kepada peserta didik di dalam kelas

---

[4] Amin Suyitno, "*Pemilihan Model-model Pembelajaran dan Penerapannya di Sekolah"*, *Makalah Bahan Pelatihan bagi Guru-guru Pelajaran Matematika SMP se-Jawa Tengah*, (Semarang: FMIPA Jurusan Matematika UNNES,2006), hlm.1,t.d

[5] Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta:Bumi Aksara,2009), hlm.144.

[6] Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar*, (Bandung: Edukasia, 2009), hlm. 17.

dengan berbicara diawal pelajaran, menerangkan materi dan contoh soal dan disertai tanya jawab.[7]

6. Kemampuan Memecahkan Masalah

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, dengan imbuhan ke-an kata mampu menjadi kemampuan yaitu kesanggupan atau kecakapan. Adapun kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam memecahkan soal pada materi himpunan khususnya irisan, gabungan, selisih dua himpunan dan komplemen suatu himpunan.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan bermain di luar kelas efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah?

## E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

   Dapat meningkatkan prestasi belajar, motivasi, kemampuan memecahkan masalah dan keaktifan peserta didik.

2. Bagi Sekolah

   Sebagai informasi bagi semua tenaga pengajar mengenai pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan bermain di luar kelas dan sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

3. Bagi peneliti

[7] Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hlm.203.

Mengetahui gambaran tentang hasil belajar matematika melalui pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan bermain di luar kelas dan keefektifannya.

4. Bagi lembaga

Sebagai referensi yang dapat digunakan untuk bahan pengembangan terutama mengenai hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan pembelajaran berbasis proyek dengaan pendekatan bermain di luar kelas, untuk menambah perbendaharaan perpustakaan, sekaligus sebagai acuan terhadap laporan yang berhubungan dengan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan bermain di luar kelas, dan sebagai media untuk menambah pengetahuan bagi calon pendidik.