

Meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pembelajaran berbasis masalah kelas VIII di MTs Almaarif 01 Singosari

Fatimatuz Zahro

Program Studi Tadris Matematika, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail:200108110017@student.uin-malang.ac.id

Kata Kunci:

keaktifan belajar siswa;
pembelajaran berbasis
masalah; statistika;
penelitian tindakan kelas

Keywords:

student learning activity;
problem based learning;
statistics; classroom action
research

ABSTRAK

Saat pembelajaran banyak siswa yang tidur di kelas dan merasa jenuh dengan desain pembelajaran yang monotone. Selain itu, siswa juga sulit fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru yang hanya menggunakan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas melalui pembelajaran berbasis masalah selama proses pembelajaran matematika di kelas. Penelitian ini dilakukan pada materi statistika. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII-D di MTs Almaarif 01 Singosari yang melibatkan 40 siswa.

ABSTRACT

During learning, many students sleep in class and feel bored with the monotonous learning design. In addition, students also find it difficult to focus on the material explained by the teacher who only uses the lecture method. This study aims to increase student activeness in the classroom through problem-based learning during the mathematics learning process in the classroom. This research was conducted on statistics material. The research subjects were students of class VIII-D at MTs Almaarif 01 Singosari involving 40 students.

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan pembentukan karakter serta mental siswa yang akan berdampak pada lingkungan merupakan dua aspek pendidikan yang memainkan peran penting dalam kehidupan manusia Pendidikan diharapkan juga mampu untuk mengembangkan tingkat kecerdasan siswa. Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan karakter manusia yang baik.

Tujuan dalam pendidikan dapat dicapai dengan adanya kerjasama antara guru dan siswa. Tetapi sesuai kondisi saat ini, banyak ketika pembelajaran berlangsung hanya terpusat pada guru. Pembelajaran yang sering digunakan oleh guru di kelas adalah metode ceramah sehingga siswa akan cenderung pasif dan suasana pembelajaran akan membosankan. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap tingkat keaktifan siswa di kelas memiliki tingkat yang rendah.

Fakta dalam pembelajaran matematika saat ini adalah siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Sehingga siswa akan menganggap bahwa matematika merupakan momok dalam pembelajaran di kelas. Maka peran guru saat ini adalah mengubah *mindset* siswa bahwa matematika merupakan ilmu yang



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

menyenangkan dimana akan mengeksplor ilmu pengetahuan lainnya, karena matematika merupakan induk dari ilmu pengetahuan. Guru juga harus menciptakan suasana pembelajaran matematika yang aktif agar siswa dapat menikmati dan mudah memahami materi yang dijelaskan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari hasil observasi di kelas VIII-D MTs Almaarif 01 Singosari, peneliti mendapatkan informasi bahwa saat pembelajaran banyak siswa yang tidur di kelas dan merasa jenuh dengan desain pembelajaran yang monoton. Selain itu, siswa juga sulit focus dengan materi yang dijelaskan oleh guru. Model yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika adalah metode ceramah, sehingga siswa bosan jika hanya mendengarkan guru menjelaskan materi di papan tulis. Adapun kekurangan metode ceramah adalah selama proses pembelajaran hanya didominasi oleh guru, sedangkan siswa bersikap pasif dan siswa hanya mengingat apa yang disampaikan oleh guru dan tidak paham secara luas dari apa yang disampaikan oleh guru (Adilah, 2017).

Aktifitas siswa di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung akan berpengaruh pada tingkat keaktifan siswa. Dalam proses pembelajaran, Aktifitas siswa dibagi menjadi dua, yaitu aktifitas fisik dan aktifitas mental (Wibowo, 2016). Aktifitas fisik merupakan aktifitas yang melibatkan tingkah laku siswa ketika berada di kelas. Sedangkan aktifitas mental merupakan sebuah kegiatan yang berkaitan dengan jiwa ketika proses pembelajaran di kelas. Sehingga ketika pembelajaran akan berlangsung, perlu adanya kesiapan fisik maupun mental siswa untuk mengikuti pembelajaran. Kedua aktifitas tersebut akan saling berkaitan, sehingga apabila salah satu kesiapan aktifitas tersebut tidak ada pada diri siswa, maka siswa sikap keaktifan di dalam kelas tidak dimiliki oleh siswa.

Keaktifan siswa di dalam kelas akan mendorong pemahaman atas permasalahan yang dihadapi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa selama pembelajaran di kelas. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyatakan bahwa istilah keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang berarti giat. Dalam aspek meningkatkan perilaku siswa di dalam kelas, keaktifan belajar siswa merupakan suatu kegiatan yang menuntut siswa untuk terlibat secara aktif dan ikut serta selama proses pembelajaran berlangsung (Kanza et al., 2020).

Bentuk keaktifan siswa ketika proses pembelajaran adalah keterlibatan siswa selama pembelajaran di kelas, seperti diskusi, mendengarkan penjelasan dari guru maupun informan, mampu memecahkan masalah, aktif mengerjakan tugas serta membuat laporan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan mampu mempresentasikan hasil laporannya (Nurhayati, 2020). Teman sebaya di kelas juga dapat mempengaruhi tingkat keaktifan peserta didik. Apabila siswa di dalam kelas cenderung aktif, maka banyak individu yang terdorong untuk ikut serta aktif dalam pembelajaran, dan berlaku sebaliknya. Oleh karena itu, perlu adanya stimulus dari guru agar siswa dapat mengembangkan keaktifan belajarnya di dalam kelas.

Keaktifan siswa di dalam kelas dapat diamati ketika proses pembelajaran di kelas berupa respon siswa terhadap informasi yang diberikan oleh guru. Siswa akan terlihat keaktifannya dalam belajar ketika ia mengaitkan antara pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengetahuan baru. Dalam kegiatan penemuan selama proses

pembelajaran, siswa dituntut untuk berperab aktif, sehinggann peran guru yang semula menjadi sumber belajar akan beralih sebagai fasilitator kegiatan pembelejaran. Guru akan membimbing siswa dalam memecahkan masalah matematika yang sedang dialami oleh siswa. Tetapi yang sering terjadi saat ini adalah guru hanya memberikan materi kepada siswa secara teoritis dan siswa hanya mendengarkan guru. Akibatnya pembelajaran akan membosankan dan siswa akan pasif serta tidak bisa mengeksplorasi pengetahuan.

Partisi aktif siswa dalam pembelajaran akan berpengaruh pada perkembangan siswa dalam aspek berpikir, sosial, dan emosional (Wibowo, 2016). Pembelajaran di dalam kelas yang berhasil dapat dilihat dari kadar kegiatan pembelajaran siswa. Kegiatan pembelajaran siwa di kelas yang aktif akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Beberapa faktor perlu diperhatikan selama proses pembelajaran di kelas, antara lain inovasi guru saat pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa, sarana dan prasarana pembelajaran, metode dan media pembelajaran, serta aktivitas siswa baik secara individu maupun kelompok. Sehingga untuk mengaktifkan pembelajaran di kelas, guru dapat memotivasi siswa untuk belajar, meningkatkan minat belajar siswa, menggunakan media pembelajaran yang menarik, dan saling interaksi antara guru dan siswa.

Dari uraian diatas, maka perlu adanya strategi guru untuk meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Menerapkan model pembelajara merupaka salah satu akklat atau solusi yang dimiliki oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Problem Based Learning (PBL)*. *PBL* atau pembelajaran berbasis masalah akan mendororng siswa untuk belajar, berkolabosari dengan kelompok untuk berpikir kritis dalam upaya mendapatkan solusi secara konseptual dari suatu permasalahan matematika. Guru dapat mendesain pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan permasalahan dengan cara belajar dalam kelompok (Marharyati, 2022). Dalam pembelajaran tersebut, siswa saling bertukar pendapat untuk memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran matematika.

Model pembelajaran berbasis masalah akan memandu siswa dalam memainkan perannya untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang telah mereka pelajari dan dapatkan melalui pembelajaran matematika, sebab pada model pembelajaran tersebut adalah mengutamakan permasalahan yang actual (Fitrah, 2017). Dengan penerapan model pembelajaran ini, diharapkan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas terus meningkat. Pembelajaran berbasis masalah ini akan berkaitan dengan permasahan matematika yang sering terjadi dalam kehidupan siswa. Sehingga akan memudahkan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Pada model ini, guru berperan sebagai penyaji masalah, penanya, pengadaan interaksi dengan siswa, membantu menemukan masalah, dan fasilitator dalam pembelajaran (Hotimah, 2020). Model pembelajaran berbasis masalah ini diharapkan mampu untuk mendorong siswa agar menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri sendiri. Melalui rasa ingin tahu siswa, belajar bukan hanya mengetahui dan menemukan sesuatu tetapi juga akan lebih mengeksplorasi guna memperluas wawasan sehingga memberi makna atas apa yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung (Mardhiyana & Sejati, 2016). Sehingga dengan adanya rasa ingin tahu pada diri siswa, maka sikap keaktifan di kelas akan muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil studi yang dilakukan oleh Mayasari et al., (2022) terjadi peningkatan aktivitas dalam proses pembelajaran setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah di dalam kelas, yang dibuktikan dengan siswa mengajukan pertanyaan, menanggapi pertanyaan, mengemukakan pendapat, menyelesaikan tugas, melakukan presentasi, dan menarik kesimpulan dalam bentuk kelompok maupun berdiskusi memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Berdasarkan berbagai penelitian terkait keaktifan siswa dan penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, peneliti akan menggunakan penelitian sejenis untuk menanggulangi permasalahan rendahnya tingkat keaktifan siswa di kelas yang ditemukan di MTs Almaarif 01 Singosari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas melalui pembelajaran berbasis masalah selama proses pembelajaran matematika di kelas.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dengan masing-masing siklus ada 2 kali pertemuan. Tahapan yang dilakukan adalah 1) perencanaan, 2) pelaksanaan 3) observasi 4) refleksi. Tujuan pembelajaran yang diharapkan pada tindakan siklus pertama adalah 1) menganalisis data dari distribusi data yang disajikan dengan tepat, dan 2) menyelesaikan data distribusi yang disajikan dengan tepat.

Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, siklus pertama dan kedua sama. Sesuai dengan instrument yang digunakan untuk mendukung keberhasilan yang akan dicapai selama penelitian berlangsung dengan materi utama yaitu statistika antara lain : 1. Menyusun/menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP) 2. Membuat media pembelajaran 3. Membuat LKPD 4. Membuat catatan lapangan dan lembar observasi 5. Menyiapkan kamera digital. Setelah peneliti merancang semua kebutuhan yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran, kemudian peneliti melakukan validator untuk memastikan bahwa semua perangkat pembelajaran dalam penelitian yang akan digunakan dapat diandalkan.

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pada siklus pertama 2 kali pertemuan dan begitu juga dengan siklus kedua. Pertemuan pertama mendiskusikan materi analisis data. Guru melakukan absensi adalah langkah pertama dalam melaksanakan tindakan. Pada pertemuan tersebut siswa yang hadir sebanyak 28 orang dan yang tidak hadir ada 10 orang. Pembelajaran pada pertemuan ini menggunakan metode ceramah.

Dibawah ini peneliti memaparkan proses penelitian sebagai contoh hanya satu kali pertemuan. Pada tahap awal, peneliti menyampaikan pentingnya mempelajari tentang ukuran penyebaran data, khususnya pada sub bab rata-rata tunggal (mean) dan rata-rata gabungan. Pembelajaran diawali dengan peneliti menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan, yaitu pembelajaran berbasis masalah dengan kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada tahap pendahuluan, peneliti menyampaikan pentingnya mempelajari mean dalam kehidupan sehari-hari, misalnya menentukan rata-rata nilai dalam satu kelas, menentukan rata-rata penjualan per hari, dan lain-lain. Selanjutnya menyampaikan tujuan yang ingin di apai dalam pembelajaran menentuka rata-rata tunggal (mean) dan rata-rata gabungan dengan bantuan media pembelajaran berupa *powerpoint* dan video ilustrasi serta LKPD yang sudah disediakan. Kemudian pada tahap awal ini dilakukan pengecekan pengetahuan prasyarat siswa yaitu mengenai alasisis data. Kemudian, siswa diminta untuk berkumpul dengan kelompoknya yang sidah ditentukan.

Selanjutnya kegiatan inti berisikan kegiatan diskusi kelompok dan presentasi hasil diskusi kelompok. Pada LKPD yang akan didiskusikan oleh setiap kelompok terdapat 2 kegiatan, yaitu kegiatan 1 terdiri dari menyelesaikan masalah yang berkaiatn dengan mean, dan kegiatan 2 terdiri dari menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan rata-rata gabungan. Kegiatan diskusi berlangsung selama 30 menit.

Selama diskusi berlangsung, guru berkeliling untuk memonitor siswa. Dari hasil pengamatan guru terlihat bahwa setiap kelompok terlibat aktif selama diksusi berlangsung. Tetapi terdapat beberapa kelompok yang hanya dua sampai tiga orang saja yang terlibat dalam diskusi kelompok. Untuk kelompok yang seperti itu, perlu adanya pendekatan dari guru untuk memotivasi siswa yang tidak aktif dalam diskusi agar siswa ikut andil dalam mengerjakan tugas kelompok.

Ketika kegiatan diskusi berlangsung, peneliti mengamati bahwa ketika menyelesaikan masalah, ada kelompok yang masih kesulitan. tetapi guru akan mengingatkan kembali materi yang berkaitan yaitu tentang analisis data. Kegiatan selanjutnya adala presentasi hasil diskusi kelompok. Salah satu kelompok diberi kesempatan oleh guru untuk membagikan hasil diskusi mereka. Guru harus mengkondisikan kelas selama presentasi kelompok karena suasana kelas sedikit ribut. Setelah kelompok selesai mempresentasika hasil diskusinya, kemudian ggur memberikan tanggapan terkait jawaban kelompok tersebut.

Berdasarkan kagiatan diskusi kelompok, kemudian guru meminta siswa menyimpulka tentang rata-rata (mean). Setelah itu, guru menutup pembelajaran pad apembelajaran tersebut, karena ber pergantian jam telah berbunyi.

Pengamatan

Hasil pengamatan observer terhadap pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik karena langkah-langkah yang diuraikan dalam rencana pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Siswa memberikan respon yang baik, terbukti dari hasil pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran. Tingkah laku siswa selama diskusi berlangsung cukup baik. Siswa benar-benar terlibat dalam diskusi dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa melakukan pekerjaan yang baik dalam mempresentasikan hasil percakapan kelompok mereka di depan kelas.

Refleksi

Dalam penelitian ini, reaksi siswa terhadap pembelajaran berbasis masalah sangat positif. Hal ini terlihat dari suasana selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil

belajar siswa. Suasana pembelajaran di kelas ketika guru menggunakan metode ceramah, siswa terlihat bosan untuk mengikuti pembelajaran dan beberapa siswa ada yang tidur di kelas. Namun, ketika guru menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, siswa antusias dan dapat mengikuti proses pembelajaran mulai dari awal hingga akhir dengan baik. Dari lembar observasi dan catatan lapangan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Adapun hasil belajar siswa yang bersumber dari LKPD berada di tingkat atas.

Kesimpulan dan Saran

Dari paparan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan model pembelajaran berbasis masalah terdapat peningkatan pada keaktifan belajar siswa di dalam kelas. Respon siswa selama proses pembelajaran cukup menyenangkan, dimana siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Selain itu, setelah mengikuti pembelajaran berbasis masalah, hasil belajar siswa meningkat. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran matematika bab statistika.

Daftar Pustaka

- Adilah, N. (2017). Perbedaan hasil belajar IPA melalui penerapan metode mind map dengan metode ceramah. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 98. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7521>
- Fitrah, M. (2017). Pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada materi segiempat siswa SMP. *KALAMATIKA. Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 51. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol2no1.2017pp51-70>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa menggunakan model project based learning dengan pendekatan stem pada pembelajaran fisika materi elastisitas di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu melalui model pembelajaran berbasis masalah. *PRISMA (Prosiding Seminar Nasional Matematika)*. 1(1), 672–688.
- Marharyati. (2022). Problem based learning untuk mengembangkan literasi numerasi peserta didik dan mewujudkan profil pelajar pancasila. *Prosiding MAHASENDIKA*. 2, 24–34.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) dalam meningkatkan keaktifan pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada masa pencegahan penyebaran Covid-19. *Jurnal*

Bahasa Indonesia Prima (BIP), 2(2), 103–112. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128–139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>