



## EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN METODE PROBLEM POSING BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER

Eka Lia Susanti, YL Sukestiyarno, Endang Sugiharti

Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Gedung D7 Lt. 1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

### Info Artikel

Sejarah Artikel:  
Diterima Januari 2012  
Disetujui Februari 2012  
Dipublikasikan Agustus 2012

Kata Kunci:  
Efektivitas  
Problem Posing  
Pendidikan Karakter

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah pembelajaran matematika dengan metode Problem Posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania pada materi garis singgung lingkaran efektif. Populasi penelitian ini peserta didik di SMP N 2 Pati. Sampel diambil dengan teknik cluster random sampling. Variabel penelitian ini yaitu keaktifan dan prestasi belajar. Cara pengambilan data dengan lembar pengamatan dan tes. Data diolah dengan uji banding t dan uji pengaruh regresi. Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar kelas eksperimen (82,74) secara statistik melebihi KKM (75). Dengan uji regresi linear sederhana diperoleh persamaan regresi  $\hat{Y} = -15,847 + 1,194X$  dan  $R^2 = 0,29$ . Koefisien X merupakan bilangan positif sehingga keaktifan berpengaruh positif pada prestasi belajar sebesar 82,9%. Rata-rata prestasi belajar kelas eksperimen (82,74) dan rata-rata prestasi belajar kelas kontrol (72,91). Secara uji statistik prestasi belajar kelas eksperimen lebih baik daripada prestasi belajar kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis disimpulkan pembelajaran matematika dengan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania merupakan pembelajaran yang efektif.

### Abstract

The purpose of this study was to determine whether the learning of mathematics by Problem Posing method in a TeenZania laboratory based character education in circle tangent material effectively. The population in this study were students in SMP N 2 Pati. The sample in this study were drawn by cluster random sampling technique. The variables in this study is the activity as an independent variable and learning achievement. Method of data collection with observation sheets and tests. Data processed by the t test and the comparative effect of regression testing. The results showed that the experimental class learning achievement (82.74) was statistically exceed KKM (75). With simple linear regression test obtained regression equation  $\hat{Y} = -15.847 + 1.194X$  and  $R^2 = 0,29$ . The coefficient of X is a positive number so that the activity has a positive effect on learning achievement of 82.9%. Average learning achievement experimental class (82.74) and the average learning achievement control class (72.91). In statistical learning achievement test experimental class is better than the control class learning achievement. Based on the results of the analysis is concluded that learning mathematics with problem posing method based on character education in the TeenZania laboratory is an effective learning.

© 2012 Universitas Negeri Semarang

## Pendahuluan

Pembelajaran materi garis singgung lingkaran di SMP N 2 Pati pada tahun ajaran 2010/2011 masih kurang optimal dalam pencapaian hasil belajarnya. Menurut guru matematika di SMP N 2 Pati, kurang optimalnya hasil belajar peserta didik di sekolah ini adalah kurangnya motivasi belajar, minimnya keaktifan peserta didik dan kurangnya aplikasi lingkungan secara langsung selama pembelajaran. Kurangnya dorongan untuk aktif menjadi faktor penyebab peserta didik kurang tertantang dalam pembelajaran pada materi ini.

Terlepas dari pembelajaran secara teoritis, belakangan ini sangat gencar dibicarakan pendidikan karakter bagi peserta didik. Mengadopsi dari Liputan 6 SCTV, Yogyakarta: pendidikan karakter menjadi kunci terpenting kebangkitan Bangsa Indonesia dari keterpurukan, untuk menyongsong datangnya peradaban baru. Demikian dikatakan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Sri Sultan Hamengku Buwono X di Yogyakarta, Kamis (10/11/2011). Menurut Muhammad Nuh selaku Mendikbud Indonesia usai membuka sarasehan "Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa" di Jakarta Kamis (14/1/2010) menyatakan bahwa pendidikan budaya dan karakter bangsa perlu dikuatkan kembali pada saat ini melihat budaya, moral, dan karakter bangsa Indonesia yang telah terpuruk. Hal itu terlihat dari maraknya pelaku tindakan korupsi, tak sungkan lagi melakukan pembohongan publik, kurangnya sikap hormat terhadap orang tua, dan kendurnya daya juang anak bangsa. Sehingga pemerintah telah memasukkan pendidikan budaya dan karakter bangsa melalui penguatan kurikulum, mulai tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, sebagai bagian dari penguatan sistem pendidikan nasional.

Melihat fakta-fakta di atas, peneliti ingin memberikan solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada. Baik dari segi tuntutan kurikulum, inovasi pembelajaran dengan metode belajar yang tepat, maupun dari permasalahan yang ada dalam proses belajar mengajar. Peneliti mengajukan solusi berupa penelitian yang mengangkat tema efektivitas pembelajaran matematika dengan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania materi garis singgung lingkaran kelas VII SMP N 2 Pati.

Inovasi pembelajaran tidak hanya

memandang pada aspek penguasaan materi, tetapi memungkinkan peserta didik untuk dapat aktif serta menguasai materi tersebut dengan ide dan kreativitasnya sendiri. Banyaknya penerapan metode pembelajaran yang baru terbukti mempunyai peran yang penting dalam pencapaian penguasaan materi pada diri peserta didik yang secara nyata dibuktikan lewat pencapaian hasil belajar. Sehingga penerapan suatu bentuk metode pembelajaran dianggap sebagai salah satu strategi belajar yang efektif untuk pencapaian hasil belajar peserta didik.

Ada beberapa macam metode pembelajaran dan salah satunya adalah metode problem posing. Sheikhzade (2009) menyatakan bahwa problem posing involves generating new problems and question to explore about a given situation, as well as reformulating a problem during the course of solving the problem to related to it. Problem posing merupakan salah satu metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yang menuntut tingkat keaktifan peserta didik. Penjelasan materi dan latihan soal secukupnya oleh guru menjadi modal awal bagi peserta didik untuk mengawali metode pembelajaran ini. Peserta didik ditantang untuk mengajukan soal yang menantang dari pemikirannya sendiri melalui prosedur rutin yang telah diketahui oleh peserta didik. Dari kegiatan tersebut akan diketahui peserta didik mana yang telah menguasai materi dan juga yang belum menguasai materi. Dengan adanya penerapan metode problem posing ini akan mampu meningkatkan keaktifan, ketelitian peserta didik, kerjasama antar peserta didik, komunikatif, serta kedisiplinan peserta didik terhadap waktu yang diberikan.

Langkah-langkah dalam metode problem posing dalam Suyitno (2004) adalah sebagai berikut. (a) Guru menjelaskan materi kepada peserta didik. Penggunaan alat peraga dan sumber belajar untuk memperjelas konsep sangat disarankan. (b) Guru memberikan latihan soal secukupnya. (c) Peserta didik diminta mengajukan 1 atau 2 buah soal yang menantang dan peserta didik yang bersangkutan harus mampu menyelesaikannya. (d) Secara acak guru menyuruh peserta didik untuk menyajikan soal temuannya di depan kelas. Dalam hal ini, guru dapat menentukan peserta didik secara selektif berdasarkan bobot soal yang diajukan oleh peserta didik. (e) Guru memberikan evaluasi. Langkah ini digunakan untuk membandingkan penguasaan materi sebelum peserta didik membuat soal dan

sesudah membuat soal. (f) Guru memberikan tugas rumah secara individual.

Di sisi lain peneliti mengangkat pendidikan karakter. Dengan adanya pendidikan karakter yang disisipkan dalam setiap kegiatan pembelajaran, maka akan dapat membentuk kepribadian peserta didik yang sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Penerapan pendidikan karakter di sekolah tentu saja bertujuan untuk menumbuhkan karakter positif (Munir, 2010). Oleh karena itu sangat diperlukan tindakan yang tepat untuk menumbuhkan pendidikan karakter di sekolah melihat objeknya adalah para penerus bangsa.

Penerapan pembelajaran matematika yang berbasis pendidikan karakter ini sangat diharapkan akan dapat membentuk karakter peserta didik yang berkualitas serta mempunyai kompetensi-kompetensi pendidikan karakter yang mantap. Karena karakter hanya dapat terbentuk dengan adanya suatu pembiasaan serta kemauan yang optimal dari pribadi seseorang. Karakter tidak akan dapat terbentuk dalam waktu yang singkat mengingat karakter adalah hal yang sulit diubah sehingga harus dimulai sejak dini. Dengan adanya implementasi pendidikan karakter logis, kritis, kreatif, inovatif, analisis, memecahkan masalah, mandiri, serta mampu memanfaatkan lingkungan diharapkan mampu membentuk generasi bangsa yang berpendidikan dan berkepribadian luhur sesuai dengan karakter bangsa Indonesia.

Proses pembelajaran yang berbasis pendidikan karakter tidak harus diimplementasikan secara formal dan kaku di mana peserta didik dikondisikan hanya di ruang kelas yang berisi meja dan kursi serta papan tulis. Upaya peningkatan keaktifan peserta didik juga dapat dilakukan dengan mengkondisikan peserta didik ke dalam ruang yang berisi dengan miniatur dari aplikasi materi serta bermain peran selama pembelajaran. Terutama pada pembelajaran matematika, banyak sekali pengkondisian yang dapat diciptakan sehingga peserta didik merasa berada pada kondisi yang sebenarnya dari materi yang sedang dipelajari. Tentu saja tujuannya agar peserta didik lebih memahami materi tersebut.

Sebut saja laboratorium TeenZania yang mengadopsi keberhasilan KidZania sebagai tempat pembelajaran yang dimaksud di atas. Dalam KidZania menggunakan konsep edutainment dalam pembelajaran seperti yang

dipublikasikan pada <http://www.kidzania.co.id/>. Laboratorium TeenZania ini merupakan tempat belajar peserta didik yang merubah persepsi awal ruang kelas menjadi fasilitator dari setiap aplikasi materi yang bersangkutan. Pada materi garis singgung lingkaran, di laboratorium TeenZania ini peserta didik akan menemukan impelentasi garis singgung lingkaran salah satunya adalah pada rantai dan gir sepeda motor, pada saat mengikat pipa air maupun kaleng sehingga peserta didik dapat mengetahui penerapan materi tersebut.

Mengingat juga dengan pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk mencerna materi lebih cepat, maka peneliti menggunakan laboratorium TeenZania sebagai salah satu alternatif untuk membantu peserta didik mengoptimalkan pemahaman materi yang sedang dipelajari. Apalagi pembelajaran di Indonesia masih banyak yang monoton dan kurang menumbuhkan keaktifan bagi peserta didik. Pembelajaran di laboratorium TeenZania akan menanamkan suatu pengalaman baru bagi peserta didik yang mengesankan dengan pembelajaran yang berbasis edutainment. Sehingga peserta didik tidak akan bosan selama pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran matematika dengan metode Problem Posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania pada materi garis singgung lingkaran dapat dikatakan efektif. Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah pembelajaran matematika dengan metode Problem Posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania pada materi garis singgung lingkaran efektif.

#### Metode Penelitian

Penelitian eksperimen ini dirancang empat kali pertemuan pembelajaran dan sekali pertemuan untuk evaluasi. Pada kelas eksperimen digunakan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania sedangkan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Pembelajaran matematika di kelas eksperimen dengan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania merupakan gabungan dari tiga komponen. Yang pertama, problem posing di mana metode pembelajaran ini menekankan pada kegiatan perumusan soal/masalah sendiri oleh peserta didik secara mandiri.

Yang kedua, adanya pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Peserta didik tidak hanya mampu mencapai prestasi belajar yang tinggi, tetapi juga harus disertai dengan karakter-karakter yang baik. Oleh karena itu selama proses pembelajaran disertai dengan pendidikan karakter. Tujuannya agar peserta didik dapat menumbuhkan karakter-karakter bangsa pada diri mereka. Karena pendidikan karakter merupakan ciri generasi penerus yang menunjukkan identitas bangsa Indonesia.

Ketiga adalah penggunaan laboratorium TeenZania. Di laboratorium ini disediakan fasilitas yang memuat tema garis singgung lingkaran yaitu petunjuk-petunjuk melukis garis singgung lingkaran, benda konkrit dari aplikasi garis singgung, rantai, gir, pipa air, kaleng, dan sebagainya. Peserta didik akan menjadi tahu dengan sendirinya bahwa benda-benda serta alat yang terdapat di laboratorium TeenZania merupakan aplikasi dari materi yang mereka pelajari. Dengan demikian akan membantu guru dalam menjelaskan penerapan materi tersebut terhadap kehidupan sehari-hari.

Dengan menggabungkan ketiga konsep tersebut, maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan tanpa harus selalu mendengarkan penjelasan dari gurunya saja. Tetapi dengan praktik di laboratorium TeenZania mereka akan bermain perannya sehingga dapat membandingkan konsep yang ada pada buku pelajaran dan kenyataan. Selain itu mereka juga tidak harus monoton gerakanya, tetapi mereka dapat sekaligus bermain peran secara aktif di laboratorium TeenZania.

Setelah membandingkan fakta dengan laboratorium TeenZania, mereka telah mengetahui konsep-konsep dalam kehidupan. Dari sini peserta didik akan mampu membuat permasalahan sendiri serta mampu untuk menyelesaikannya. Selain itu, peserta didik juga akan tumbuh keaktifannya seperti pada waktu praktik, bertanya, dan membuat soal, tanggung jawab, disiplin, serta percaya diri setelah digunakan metode pembelajaran problem posing yang berbasis pendidikan karakter.

Langkah-langkah penerapan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen yang dirancang pada penelitian ini adalah sebagai berikut. (a) Pemberian tugas terstruktur sebelum pembelajaran yang memberikan tanggung jawab dan karakter aktif serta kritis. (b)

Mengkonstruksi informasi dan pengetahuan peserta didik pada materi dengan peraga, latihan, dan memanfaatkan media dalam laboratorium TeenZania pada kegiatan apersepsi dan pembelajaran inti. (c) Memberikan latihan soal secukupnya dengan mandiri, aktif, kritis, cermat, dan kerjasama. Penyelesaian soal latihan dapat menggunakan semua fasilitas di laboratorium TeenZania. (d) Memberikan tugas untuk membuat soal yang menantang berkaitan dengan materi selama pembelajaran beserta penyelesaiannya. Selama membuat soal peserta didik berpikir kreatif, kritis, inovatif, dan dapat menggunakan alat peraga di laboratorium TeenZania. (e) Peserta didik mempresentasikan soal yang dibuat beserta cara penyelesaiannya sekaligus mampu menunjukkan dengan alat sederhana yang terdapat di laboratorium TeenZania. Presentasi bertujuan pula untuk mengetahui tingkat percaya diri serta menilai kualitas hasil pekerjaan peserta didik. (f) Memberikan soal evaluasi/kuis untuk mengetahui perkembangan pemahaman peserta didik. Jujur, mandiri, kritis, aktif, menjadi tujuan pada kegiatan ini. (g) Memberikan umpan balik terhadap hasil pembelajaran peserta didik melalui refleksi sehingga semakin menguatkan pemahaman peserta didik. (h) Pemberian tugas rumah untuk menambah penguatan pada materi yang dipelajari.

Jadi dengan penerapan problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania dalam proses pembelajaran, akan menumbuhkan dorongan keaktifan peserta didik karena mereka dituntut untuk melakukan proses-proses yang bercirikan keaktifan. Dengan aktifnya peserta didik, mereka akan menemukan pemahaman yang lebih baik pada konsep yang mereka pelajari. Jika penguasaan konsep telah maksimal, maka prestasi belajar mereka juga akan maksimal.

Pelaksanaan penelitian eksperimen ini meliputi kegiatan observasi, pengumpulan data awal, tahap perencanaan, uji coba, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi serta tahap analisis hasil penelitian. Pada tahap observasi dan pengumpulan data awal merupakan tahap untuk mengetahui kondisi pembelajaran matematika di SMP N 2 Pati dan memperoleh nilai awal pada penelitian ini. Kegiatannya berupa (1) menentukan populasi dan sampel terlebih dahulu; (2) menentukan kelas uji coba; (3) melakukan uji normalitas dan homogenitas pada uji awal dengan menggunakan data awal.

Pada tahap perencanaan berupa menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas eksperimen dan kontrol dan menyusun tes uji coba. Pada tahap uji coba dilakukan uji coba pada kelas uji coba yaitu selain kelas eksperimen dan kontrol yang telah memperoleh materi garis singgung lingkaran terlebih dahulu. Kemudian menganalisis hasil uji coba serta memperbaiki soal uji coba sebagai instrumen evaluasi. Pada tahap pelaksanaan berupa melaksanakan proses pembelajaran dengan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Pada tahap evaluasi berupa melaksanakan tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan instrument soal yang sama. Sedangkan pada tahap akhir yaitu analisis hasil penelitian berupa menganalisis hasil tes untuk memperoleh kesimpulan pada penelitian ini.

Keefektifan pembelajaran dengan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania dapat dijabarkan dalam tiga kriteria. Kriteria efektif pada penelitian ini yaitu (1) kelas eksperimen mencapai tuntas belajar dengan batas KKM sebesar 75; (2) terdapat pengaruh positif antara keaktifan peserta didik di kelas eksperimen terhadap prestasi belajarnya; (3) prestasi belajar kelas eksperimen lebih baik daripada prestasi belajar kelas kontrol. Untuk mengetahui tingkat keaktifan peserta didik di kelas eksperimen digunakan lembar pengamatan keaktifan dengan indikator penskoran sehingga memudahkan untuk mengetahui seberapa besar keaktifan peserta didik selama pembelajaran pada penelitian ini. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII semester 2 tahun ajaran 2011/2012 di SMP Negeri 2 Pati yang terdiri 8 kelas sebanyak 246 peserta didik. Sedangkan sebagai sampel adalah kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII D sebagai kelas kontrol yang diperoleh dengan teknik cluster random sampling. Pada penelitian ini digunakan metode observasi, lembar pengamatan, dan metode tes.

#### Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan uji statistik diperoleh hasil sebagai berikut. (1) Uji ketuntasan belajar dibuktikan dengan uji t. Sebelumnya dilakukan uji syarat yaitu uji kenormalan dan homogen pada nilai prestasi belajar kelas eksperimen kemudian dilanjutkan pada uji ketuntasan belajar. Secara statistik dengan uji one sample t

test nilai rata-rata kelas eksperimen 82,74 berbeda dengan KKM = 75 sehingga disimpulkan rata-rata prestasi belajar kelas eksperimen telah mencapai tuntas belajar. (2) Pada uji pengaruh digunakan uji regresi linear sederhana dengan syarat uji kenormalan dan homogen pada nilai prestasi belajar kelas eksperimen. Dengan perhitungan statistik diperoleh persamaan regresi antara keaktifan dan prestasi belajar adalah  $\hat{y} = -15,74 + 1,194X$ . Koefisien X (keaktifan) menunjukkan nilai positif 1,194 sehingga memberikan kesimpulan bahwa keaktifan peserta didik di kelas eksperimen berpengaruh positif terhadap prestasi belajar sebesar 82,9% yang ditunjukkan dengan koefisien  $R^2$  (3) Uji banding antara prestasi belajar kelas eksperimen dan prestasi belajar kelas kontrol dilakukan setelah memenuhi uji syarat kenormalan dan homogen pada gabungan kedua nilai prestasi belajar kelas eksperimen maupun kontrol. Pada uji banding t yaitu Independent sample t test menunjukkan bahwa nilai rata-rata prestasi belajar kelas eksperimen sebesar 82,74 berbeda dengan rata-rata prestasi belajar kelas kontrol 72,91. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar kelas eksperimen lebih baik daripada prestasi belajar kelas kontrol. (Sukestiyarno, 2011)

Dari ketiga hasil uji statistik yang telah di analisis pada hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania merupakan pembelajaran yang efektif. Karena telah memenuhi tiga kriteria keefektifan yaitu (1) kelas eksperimen mencapai tuntas belajar dengan batas KKM sebesar 75; (2) terdapat pengaruh positif antara keaktifan peserta didik di kelas eksperimen terhadap prestasi belajarnya; (3) prestasi belajar kelas eksperimen lebih baik daripada prestasi belajar kelas kontrol.

Membuat soal sendiri selama pembelajaran yang merupakan ciri problem posing akan memudahkan peserta didik untuk lebih memahami materi. Karena proses untuk membuat soal adalah mengetahui materi tersebut, keterkaitan materi tersebut, kemudian menentukan sasaran dari soal yang akan dibuat, serta menentukan penyelesaian dari soal yang mereka buat.

Sedangkan dengan nuansa pendidikan karakter akan menumbuhkan serta mendorong lahirnya sikap-sikap yang sesuai dengan



karakter terutama pada poin-poin yang diamati pada penelitian ini.

Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif yang ditunjukkan dengan peran peserta didik dalam membuat soal dan menyelesaikan latihan soal. Sedangkan pada kreatif dan inovatif diaplikasikan ketika menggunakan laboratorium TeenZania yaitu ketika menyusun rancangan ikatan pipa air dan kegiatan lainnya.

Menunjukkan kemampuan belajar secara mandiri sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Implementasinya adalah pada saat pembelajaran problem posing yaitu peserta didik dituntut untuk membuat soal dan penyelesaiannya sendiri. Peserta didik tidak tergantung pada guru untuk memperoleh soal tetapi dirinya sendiri harus mampu membuat soal tersebut.

Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini ditunjukkan ketika peserta didik menemukan rumus panjang garis singgung persekutuan dua lingkaran dan menyelesaikan latihan soal.

Memanfaatkan lingkungan secara tanggung jawab. Peserta didik memanfaatkan laboratorium TeenZania sebagai pendukung pembelajaran serta menggunakannya dengan tujuan yang benar.

Fasilitas laboratorium TeenZania memberikan kesempatan peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang terkait dengan materi dengan cara bermain peran. Di laboratorium TeenZania ini terdapat beberapa penunjang materi dari segi fasilitas, seperti rantai, gir, tali, pipa air, kaleng, tiruan lingkaran dari kertas, paku puspin, kawat, dan lainnya. Sehingga peserta didik akan semakin semangat dalam pembelajaran karena tersedianya fasilitas pembelajaran tersebut. Pada kenyataannya, selama proses pembelajaran peserta didik lebih tertarik untuk melakukan kegiatan praktikum yang secara langsung menimbulkan keaktifan pada peserta didik tersebut. Dengan TeenZania ini pembelajaran semakin hidup, menyenangkan, timbul interaksi yang intens terhadap antar peserta didik, dan menumbuhkan kreativitas dalam diri peserta didik tersebut.

Semua kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik selama belajar dengan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania memberikan pengaruh

besar terhadap prestasi belajar peserta didik karena keaktifan yang tinggi menunjukkan adanya dorongan yang kuat untuk melakukan sesuatu, dalam hal ini adalah untuk belajar. Selain itu peningkatan prestasi belajar peserta didik di kelas eksperimen ini juga didasari oleh penerapan problem posing serta adanya laboratorium TeenZania yang relatif baru khususnya di sekolah tempat berlangsungnya penelitian. Hal ini menyebabkan tumbuhnya dorongan rasa ingin tahu peserta didik, semangat, serta motivasi yang lebih dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini berlangsung.

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilaksanakan di SMP N 2 Pati kelas VIII tahun pelajaran 2011/2012 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut; (1) rata-rata prestasi belajar matematika peserta didik dengan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania secara uji statistik telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar sehingga rata-rata prestasi belajar kelas eksperimen dikatakan mencapai tuntas belajar; (2) dari uji statistik diperoleh persamaan regresi adalah  $Y = -15,874 + 1,194X$  dan  $R^2 = 0,824$  sehingga disimpulkan keaktifan berpengaruh positif terhadap prestasi belajar sebesar 82,4%; (3) rata-rata prestasi belajar di kelas eksperimen  $\bar{x}_1 = 82,74$  dan pada kelas kontrol  $\bar{x}_2 = 72,91$  secara statistik rata-rata prestasi belajar dengan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania lebih baik daripada prestasi belajar kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sehingga dari ketiga simpulan tersebut pembelajaran matematika dengan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania dikatakan efektif. Oleh karena itu pembelajaran dengan metode problem posing berbasis pendidikan karakter di laboratorium TeenZania hendaknya diterapkan dalam berbagai pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Apa itu KidZania? Tersedia di <http://www.kidzania.co.id/ver2/index.php?artid=70&catid=30&mnid=113> [diakses 23-12-2011]
- Depdiknas Masukkan Pendidikan Karakter Bangsa dalam Kurikulum. 2010. <http://bataviase.co.id/>. [diakses 23-12-2011]
- Munir, A. 2010. Pendidikan Karakter Membangun Karakter Anak Sejak dari Rumah. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

- Sheikhzade, M. 2009. Promoting Skill of Problem Posing and Problem Solving in Making a Creative Social Studies Classroom. *Journal of Research in Science Teaching*.
- Sukestiyarno. 2011. *Olah Data Penelitian Berbantuan SPSS*. Semarang: UNNES Press.
- Suyitno, A. 2004. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: UNNES.