

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam berpikir. Pendidikan manusia akan dapat berkembang lebih optimal (Anshory, 2018). Kualitas SDM bangsa Indonesia dapat dibilang lebih rendah. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh bapak menteri pendidikan tahun 2014, menyatakan bahwa pendidikan di Indonesia berada di posisi terbelakang. Beberapa kasus yang menggambarkan kondisi tersebut diantaranya adalah: (1) rendahnya layanan pendidikan di Indonesia, (2) rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, (3) rendahnya mutu pendidikan tinggi di Indonesia, (4) rendahnya kemampuan literasi anak-anak Indonesia. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan proses belajar yang baik.

Proses belajar manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Jalan menuju sukses hidup seseorang karena memiliki pengaruh penting dalam mencapai hasil belajar. Menurut Nurhikmah (2017) bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu, individu dengan lingkungan. Keberhasilan belajar peserta didik tidak dipengaruhi oleh keadaan peserta didik itu sendiri, melainkan berasal dari lingkungannya. Selain itu kemampuan guru dalam menyampaikan materi juga berpengaruh pada keberhasilan peserta didik. Ketepatan guru dalam menyampaikan materi pelajaran menjadi pengaruh bagi peserta didik untuk membangkitkan semangat belajarnya. Proses belajar mengajar matematika, guru tidak hanya dituntut menguasai materi yang akan disampaikan, tetapi berbagai macam model pembelajaran perlu digunakan. Tujuan adanya model pembelajaran adalah untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik agar tidak mudah bosan sehingga hasil yang didapatkan peserta didik maksimal.

Pembelajaran di abad 21 ini kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Memasuki abad 21 kemajuan teknologi tersebut telah memasuki berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Guru dan peserta didik, dosen dan mahasiswa, pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 ini. Standar baru diperlukan agar peserta didik kelak memiliki kompetensi yang diperlukan pada abad ke-21.

Sekolah ditantang menemukan cara dalam rangka memungkinkan peserta didik sukses dalam pekerjaan dan kehidupan melalui penguasaan keterampilan berpikir kreatif, pemecahan masalah yang fleksibel, berkolaborasi dan berinovasi. Delors Report (dalam Zubaidah, 2016) dari *International Commission on Education for the Twenty-first Century*, mengajukan empat visi pembelajaran yaitu pengetahuan, pemahaman, kompetensi untuk hidup, dan kompetensi untuk bertindak. Selain visi tersebut juga dirumuskan empat prinsip yang dikenal sebagai empat pilar pendidikan yaitu *learning to know, learning to do, learning to be* dan *learning to live together*. Berdasarkan tuntutan pembelajaran abad 21 tersebut maka diperlukan suatu inovasi pembelajaran matematika yang dapat menciptakan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan, namun tetap dapat mengeksplorasi kemampuan peserta didik dalam menemukan konsep.

Berkaitan dengan pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2020) pada tanggal 24 Maret 2020 mengeluarkan surat edaran tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus disease dengan salah satu kebijakan pokok tentang pembelajaran jarak jauh. Kebijakan pembelajaran jarak jauh ini memengaruhi model pembelajaran yang selama ini dilakukan di sekolah. Pembelajaran yang dilakukan di rumah tetap menuntut guru untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang masih berjalan pada masa pandemi. Walaupun demikian, pilihan pembelajaran yang digunakan oleh sekolah adalah pembelajaran dalam jaringan (daring/online). Pembelajaran daring merupakan model pembelajaran yang berbasis ICT (*Information Communication Technology*). Daya

dukung program ini ialah fasilitas berupa web, LMS (*Learning Management System*), program monitoring, modular, dan multimedia.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Sepuluh November 1 Semarang bahwa pada pembelajaran daring dengan bantuan aplikasi menunjang pembelajaran daring seperti *google classroom*, *zoom*, dan *whatsapp grup*. Pada pembelajaran daring guru masih menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran. Selain metode pembelajaran ceramah, guru juga menggunakan metode tanya jawab dalam setiap kegiatan pembelajaran. Cara atau metode yang diterapkan oleh guru selama pembelajaran matematika dinilai kurang variatif dalam menggunakan model atau metode pembelajaran. Ketika mewawancarai beberapa peserta didik, peserta didik merasa kurang menyukai, sehingga menimbulkan kebosanan, menyebabkan motivasi belajar rendah, dan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajaran kurang. Kurangnya motivasi peserta didik terlihat dari respon pada saat pembelajaran di kelas, sedangkan kurangnya rasa tanggung jawab peserta didik terlihat dari tugas-tugas yang diberikan guru terkadang tidak diselesaikan atau tidak dikerjakan hingga selesai. Selain itu peserta didik kesulitan dalam menyatakan ulang sebuah konsep, mengalikasi konsep atau algoritma pemecahan masalah, serta menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu sehingga pemahaman konsep masih rendah. Dalam mengerjakan materi soal yang diberikan, peserta didik kurang memahami secara detail sebuah konsep dan kurang sesuai dengan apa yang sudah diberikan contohnya kesulitan menyatakan ulang sesuai dengan konsep. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil Ulangan Harian peserta didik dari tahun ke tahun pada materi bangun ruang sisi datar hanya mencapai 68% peserta didik atau 21 peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan KKM adalah 74 dengan rata-rata nilai dalam kelas 72.

Menurut Fitriyadi, 2017 menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan salah satu kemahiran atau kecakapan matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam pembelajaran matematika. Pemahaman terhadap konsep tersebut dapat melatih cara berpikir peserta didik dalam bernalar kemudian mengumpulkan, mengaitkan, dan

menganalisa suatu bukti dengan bukti lainnya dalam menyelesaikan suatu persoalan yang diberikan Falevi. R, *et al* (2015).

Salah satu cara yang dapat mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lain dalam tugas-tugas terstruktur dan dalam sistem guru bertindak sebagai fasilitator (Rahmawati, 2017). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik, maka peserta didik dapat mengeksplor pengetahuan diri sendiri. Menurut Puspitaningrum (2018) model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 2 orang atau lebih yang bekerja sama secara heterogen untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan tugas-tugas yang terstruktur secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif membantu peserta didik memahami konsep-konsep sulit, berpikir kritis, serta memberikan efek terhadap sikap penerimaan perbedaan antar individu sehingga peserta didik lebih termotivasi dan memiliki rasa tanggung jawab dalam pembelajaran di kelas dengan demikian pemahaman konsep peserta didik meningkat. Variasi model pembelajaran kooperatif sangat banyak dan sangat dibutuhkan oleh guru agar peserta didik tidak bosan dan termotivasi untuk belajar matematika. Salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *make a match*.

Monalini (2016) mengungkapkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian peserta didik mencari pasangan kartunya. Model *make a match* ini dibentuk kelompok yang beranggotakan 3-4 orang yang bertujuan untuk membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan, memotivasi peserta didik dalam pembelajaran, menumbuhkan sikap tanggung jawab dan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Berdasarkan penelitian Sari, A. *et al* (2018) yang berjudul “Pemahaman Konsep Matematika SMP Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match*” menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika peserta

didik yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas VIII SMPN 16 Padang. Model *make a match* akan lebih efektif apabila digabungkan dengan pendekatan *problem based learning (PBL)*.

Pendekatan *PBL* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. Pendekatan *PBL* dapat menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Kemampuan memahami konsep menjadi landasan untuk berpikir dalam menyelesaikan persoalan. Konsep-konsep merupakan landasan dalam membangun pola berpikir. Konsep-konsep merupakan proses-proses mental yang lebih tinggi untuk merumuskan prinsip (Mukhtar, 2013). Hasil penelitian dari Murni (2016) bahwa penerapan model *pbl* juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik. Dilihat dari hasil penelitian dimana hasil pengamatan pada saat siklus I diperoleh rata-rata 69,08 kemudian meningkat pada siklus II dengan rata-rata 76,08.

Penerapan model *make a match* dengan pendekatan *PBL* ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan tanggung jawab dalam pembelajaran di kelas dan dapat lebih menumbuhkan pemahaman konsep dalam pembelajaran daring khususnya pada materi bangun ruang sisi datar. Berdasarkan uraian tersebut dan penelitian yang relevan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran matematika yang masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa variasi model pembelajaran yang lain.
- b. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga motivasi dan tanggung jawab belajar peserta didik kurang.
- c. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep yang meliputi : menyatakan ulang sebuah konsep, mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah, serta menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur operasi tertentu.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini “apakah Model *make a match* dengan pendekatan *Problem based learning* terhadap pemahaman konsep materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP efektif?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui keefektifan penerapan model *make a match* dengan pendekatan *problem based learning* pada pembelajaran daring terhadap pemahaman konsep materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan beberapa manfaat diantaranya :

1.5.1 Bagi peserta didik

- a. Terciptanya suasana belajar yang dapat menumbuhkan motivasi dan tanggung jawab peserta didik dalam Efektivitas penerapan model *make a match* dengan pendekatan *problem based learning* pada pembelajaran daring.
- b. Menumbuhkan pemahaman konsep peserta didik dalam efektivitas penerapan model *make a match* dengan pendekatan *problem based learning* pada pembelajaran daring.

1.5.2 Bagi Guru

- a. Membantu guru dalam menciptakan model pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan pemahaman konsep.
- b. Menambah wawasan guru dalam mengadopsi model *make a match* dan pendekatan *PBL* pada materi bangun ruang sisi datar pada pembelajaran daring.

1.5.3 Bagi Sekolah

- a. Upaya perbaikan kualitas proses pembelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam pemahaman konsep.
- b. Meningkatkan kualitas sekolah

1.5.4 Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal menjadi guru yang berkompoten.
- b. Mengetahui efektivitas penerapan model *make a match* dengan pendekatan *problem based learning* terhadap pemahaman konsep pada pembelajaran daring materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP.

