

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang fundamental bagi kehidupan manusia. Harus diakui bahwa kemajuan pada berbagai bidang kehidupan di era globalisasi merupakan hasil proyeksi pendidikan. Pernyataan ini memiliki arti ganda yakni tidak ada pendidikan tanpa manusia dan juga tidak ada kemajuan tanpa manusia yang berpendidikan. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang (UU) Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, sehingga menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Depdiknas, 2003).

Pendidikan matematika telah berkembang dengan cepat seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran matematika mengalami inovasi dan reformasi yang diharapkan sesuai dengan tantangan sekarang dan yang akan datang. Berkenaan dengan hal itu, perlu diupayakan agar pembelajaran matematika lebih mudah diterima oleh peserta didik sehingga hasil pembelajaran yang maksimal dapat tercapai. Menurut Kusmanto (Marliyana, 2014) “Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin, dan memajukan daya pikir manusia”. Pelajaran matematika sangat perlu diberikan kepada semua

peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi, untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama .

Dari berbagai alasan tentang perlunya mengajarkan matematika kepada peserta didik dan tujuan pembelajaran matematika di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika memegang peranan yang sangat penting dalam memecahkan masalah kehidupan manusia, baik dalam kehidupan sehari-hari, dalam perkembangan IPTEK, maupun dalam rangka pembentukan sikap positif peserta didik. Gagasan ini sejalan dengan salah satu agenda yang dicanangkan *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) di Amerika Serikat pada tahun 80-an yang memfokuskan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika di sekolah (Luthfiana¹, Yuliansyah, dan Fauziah ; 2018).

Walaupun matematika sangat berperan penting dalam kehidupan ternyata tidak sebanding dengan minat peserta didik untuk belajar matematika. Bagi peserta didik pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang paling menakutkan dan membosankan yang membuat prestasi belajar peserta didik sangat rendah. oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru dituntut lebih kreatif agar mampu merangsang kreativitas peserta didik dalam memecahkan suatu masalah.

Salah satu tujuan matematika pada pendidikan menengah agar peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika,

menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh (Lestari dan Sofyan; 2014). Pemecahan masalah dianggap sebagai suatu proses, karena dalam memecahkan masalah peserta didik harus terlebih dahulu memahami konsep dan informasi, serta peserta didik dituntut untuk bekerja secara sistematis agar bisa menyelesaikan masalah yang di berikan.

Guru sebagai salah satu sumber belajar peserta didik harus mampu menciptakan ruang belajar atau lingkungan belajar yang menarik. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran yang tepat harus dilakukan. Jika model pembelajaran yang di terapkan kurang tepat, membuat peserta didik cenderung merasa jenuh dengan pelajaran yang diberikan sehingga peserta didik tidak memahami materi yang disampaikan dan tidak mampu berpikir kritis untuk mengerjakan contoh-contoh soal atau memecahkan masalah yang diberikan. Pemecahan masalah merupakan suatu tingkat aktivitas intelektual yang tinggi, selain menuntut siswa untuk berfikir juga dapat mengakibatkan siswa lebih kreatif (Lestari dan Sofyan ; 2014).

Melihat kenyataan sekarang bumi sedang di landa virus Covid-19, yang membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus corona. Di Indonesia sendiri diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk memutuskan mata rantai penyebaran virus. Karena sedang menerapkan PSBB, maka semua kegiatan di luar rumah harus diberhentikan sampai pandemi ini membaik. Beberapa daerah

memutuskan untuk meliburkan peserta didik dan mulai menerapkan metode belajar dengan settingan daring (dalam jaringan) atau *online*. Hal ini sesuai dengan surat edaran nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran Covid-19 (Kemendikbud, 2020).

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka langsung antara peserta didik dan guru tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Sistem pembelajaran dilakukan melalui perangkat *personal computer* (PC) atau laptop yang disambungkan dengan koneksi internet. Guru juga dapat menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp* (WA), telegram, instagram, aplikasi *zoom*, *google classroom*, *google meet* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan relevan pada saat ini adalah model pembelajaran berbasis masalah atau yang dikenal dengan *problem based learning* (PBL). Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran (Maryati, 2018). Sistem belajar daring masih menjadi pengalaman baru bagi para guru dan peserta didik.

Banyak hambatan yang dihadapi saat pembelajaran daring yaitu belum 100% peserta didik ikut serta dalam kegiatan pelajaran jarak jauh pada jadwal yang ditentukan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kuota internet, jaringan internet kurang baik/tidak stabil dan tidak memiliki gawai. Namun hal ini masih bisa diatasi dengan berbagai kebijakan dari sekolah misalnya membentuk peserta didik dalam kelompok kecil kemudian membagikan gawai (*handphone*) dan untuk mengatasi kurangnya kuota internet yang sekarang sudah ada kebijakan dari pemerintah untuk kuota internet kemendikbud.

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan mewawancarai salah satu guru bidang studi matematika kelas VIII SMPK St. Yoseph Naikoten, diperoleh fakta bahwa masih banyak peserta didik memiliki kemampuan yang rendah dalam pelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan dengan kondisi-kondisi berikut: 1) Peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan guru tentang materi prasyarat yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, 2) Peserta didik jarang bertanya tentang materi yang belum dimengerti, 3) Peserta didik tidak dapat menyatakan masalah dengan simbol matematika ataupun ekspresi matematis, 4) Sebagian besar peserta didik tidak dapat menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VIII SMPK St. Yoseph Naikoten juga masih rendah. Penyebab rendahnya

kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik adalah peserta didik kurang mampu menggali informasi/konsep yang terkandung dalam soal, peserta didik sulit memahami soal, sulit menerjemahkan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari ke dalam bahasa matematika, hal ini terlihat dari hasil ujian akhir semester (UAS) peserta didik, dari kisi-kisi soal yang menuntut anak untuk terampil memecahkan masalah hanya beberapa peserta didik yang dapat menyelesaikan masalah matematis secara baik dan benar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul: **MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DALAM *SETTING* PEMBELAJARAN DARING PADA MATERI POKOK KUBUS DAN BALOK DI SMP.**

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dalam *setting* pembelajaran daring pada materi pokok kubus dan balok di SMPK St. Yoseph Naikoten tahun ajaran 2020/2021.
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dalam *setting* pembelajaran daring.
3. Adakah pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dalam *setting* pembelajaran daring terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi pokok kubus dan balok di SMPK St. Yoseph Naikoten tahun ajaran 2020/2021.

3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui:

1. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dalam *setting* pembelajaran daring pada materi pokok kubus dan balok di SMP.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dalam *setting* pembelajaran daring.

3. Ada atau tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dalam *setting* pembelajaran daring terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi pokok kubus dan balok di SMP.

4. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap penelitian ini maka perlu dijelaskan beberapa istilah antara lain :

1. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang digunakan sebagai panduan pada saat melaksanakan pembelajaran agar membantu peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan tertentu.
2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah atau *problem based learning (PBL)* merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang di mulai dengan masalah yang realistis (nyata) bagi peserta didik, dan membuat peserta didik memecahkan masalah yang diberikan.
3. Pembelajaran secara daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *online*, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaringan sosial. Pembelajaran daring dilakukan tanpa melakukan tatap muka tetapi dilakukan melalui *platform* yang telah tersedia.
4. Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang dikuasai seorang peserta didik untuk memecahkan masalah, secara sistematis dengan memperhatikan konsep dan keterampilan dalam menyelesaikan suatu masalah tertentu.

5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan memberi informasi kepada guru bahwa guru mata pelajaran matematika mampu menerapkan model pembelajaran matematika salah satunya dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning).

2. Bagi peserta didik

Memberikan gambaran umum kepada peserta didik tentang pentingnya mengasah kemampuan pemecahan masalah matematis untuk peningkatan prestasi belajarnya.

3. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini peneliti sebagai calon guru dapat menggunakan model pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika.

