

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu asset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Lewat pendidikan bermutu, martabat bangsa dan Negara akan terjunjung tinggi dimata dunia (Shoimin, 2014). Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 (dalam Agustina, 2016) ditegaskan :

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam pendidikan, matematika menjadi mata pelajaran yang dibutuhkan dan perlu dikuasai oleh peserta didik mulai dari sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas (SMA) (Fitrah, 2016). Hal ini senada dengan yang diungkapkan Abdurahman (2012) yang mengatakan tentang perlunya siswa belajar matematika antara lain :

Lima alasan perlunya siswa belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generelasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan aktifitas, (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Salah satu tujuan dari pembelajaran matematika adalah memecahkan masalah. Depdikbud (dalam hasratuddin, 2015) menyatakan bahwa :

Tujuan pembelajaran matematika disekolah adalah agar peserta didik memiliki kemampuan memecahkan masalah yaitu menemukan solusi dalam menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Pemecahan masalah secara sederhana merupakan proses suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan (Hudojo, 2005). Menurut Polya untuk mengukur kemampuan pemecahan

masalah matematika dapat dilihat dari empat indikator yaitu : (1) Memahami masalah, (2) Merencanakan masalah, (3) Melaksanakan rencana penyelesaian masalah, (4) Pengecekan kembali kebenaran penyelesaian (Hasratuddin, 2015).

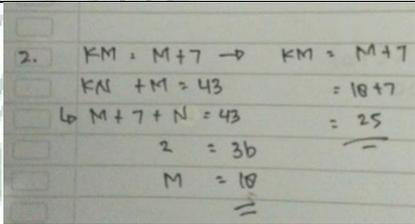
Namun, pada kenyataannya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa cenderung masih rendah. Seperti yang diungkapkan oleh Harahap dan Surya, 2017) dalam penelitiannya yaitu :

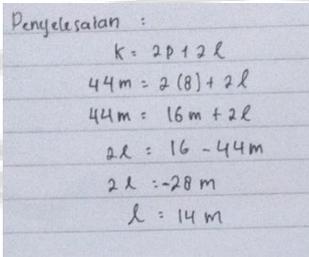
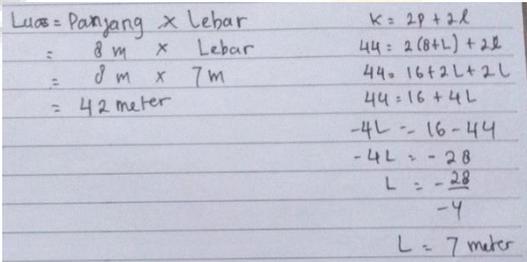
Dari 32 siswa kelas VIII-2, yang mampu memahami masalah yaitu 56,25%. Yang mampu menyusun rencana penyelesaian yaitu 25,00%. Yang mampu melaksanakan rencana penyelesaian yaitu 31,25% dan tidak ada seorang siswa yang memeriksa kembali penyelesaian yang telah dibuat.

Pada umumnya yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik terhadap matematika, salah satu di antaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pengajar, misalnya dalam pembelajaran berorientasi pada pendekatan tradisional yang menempatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar sebagai pendengar (Abdurahman, 2012).

Dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan dengan pemberian tes kepada siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Medan. Hasil tes yang telah dilaksanakan menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas XI masih cenderung rendah. Dari 5 soal yang diberikan kepada 42 siswa diperoleh beberapa siswa mengalami masalah menyelesaikan soal. Berikut beberapa hasil lembar jawaban siswa dalam mengerjakan soal.

**Tabel 1.1. Hasil Lembar Jawaban Siswa**

NO	Lembar Jawaban Siswa	Keterangan
1		Terlihat bahwa siswa tidak menuliskan apa yang diketahui dan ditanya pada soal.

2		Terlihat bahwa siswa tidak menuliskan pemecahan masalah dengan benar.
3		Terlihat bahwa siswa tidak menjalankan strategi yang dibuat dan tidak menyimpulkan.

Berdasarkan gambar diatas, dari 5 soal yang diberikan kepada 42 siswa diperoleh beberapa siswa mengalami masalah menyelesaikan soal.

Permasalahan diatas menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Untuk itu diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran moderen. Bagaimanapun juga proses pembelajaran tidak bisa terlepas dari keberadaan dan penggunaan sumber belajar. Dengan tersedianya dan dimanfaatkannya sumber belajar secara tepat dan kontekstual akan mampu memperkaya proses belajar yang sedang berlangsung (Darmawan, 2014).

Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sebenarnya merupakan mata rantai dari sejarah teknologi pembelajaran. Sejarah teknologi pembelajaran ini sendiri merupakan kreasi

berbagai ahli dalam bidang terkait, yang pada dasarnya ingin berupaya dalam mewujudkan ide-ide praktis dalam menerapkan prinsip didaktik, yaitu pembelajaran yang menekankan perbedaan individual baik dalam kemampuan maupun dalam kecepatan (Rusman, 2012).

Teknologi informasi dapat dipandang secara positif sebagai media yang menyediakan dan membantu interaksi antara pengajar dan peserta didik dalam mengefisienkan dan mengefektifkan pembelajaran (Agustina, 2016). Namun, banyak guru yang belum memanfaatkan perkembangan teknologi dengan baik. Padahal di beberapa sekolah telah menyediakan fasilitas seperti wifi untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

Bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik dengan menggunakan internet disebut *e-learning*. *E-learning* merupakan salah satu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lain (Darmawan, 2016). Dalam konsep e-learning, tidak saja materi ajar disediakan secara online, tetapi juga ditandai dengan adanya suatu sistem (berupa software) yang mengatur dan memonitor interaksi antara guru dan siswa (Munadi, 2008). Contoh penerapan media pembelajaran berbasis online salah satunya adalah edmodo.

Edmodo merupakan bukti pesatnya perkembangan teknologi internet saat ini. Edmodo adalah suatu media sosial yang dapat digunakan oleh para guru untuk mengatasi keterbatasan waktu tatap muka di kelas dengan siswa serta yang berfungsi juga untuk berbagi ide, file, agenda kegiatan dan penugasan yang dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswa. Sehingga edmodo memungkinkan bisa diterapkan sebagai media pembelajaran (Agustina, 2016). Aplikasi e-learning berbasis edmodo diharapkan bisa menjadi media/sarana yang digunakan untuk membantu menyediakan waktu dan tempat yang lebih luas, serta menjadi inovasi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan tersedianya sumber belajar yang memadai akan dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu terkait dengan proses pembelajaran di kelas. Selain itu untuk memaksimalkan belajar siswa dalam peningkatan prestasi akademik maupun pemecahan masalah

matematika dibutuhkan model pembelajaran yang baik. Menurut Nieveen (dalam Trianto, 2016) model pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi kriteria sebagai berikut : Pertama, valid. Kedua, Praktis. Ketiga. Efektif.

Salah satu model pembelajaran yang berkembang saat ini adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Isjoni (2011) yang menyatakan :

“Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling bekerja sama untuk memahami materi pelajaran.

Dalam model pembelajaran kooperatif sejumlah siswa belajar sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda-beda, dimana dalam menyelesaikan tugas sekelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Slavin (2016) : “Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kooperatif yang anggotanya 3-5 orang dengan struktur kelompok heterogen”.

Terdapat beberapa tipe model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS). Model pembelajaran tipe TPS merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Frank Lyman, dkk dari Universitas Maryland pada tahun 1985 sebagai salah satu struktur kegiatan *cooperative learning* (Isjoni, 2011). Ciri utama pada model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* adalah tiga langkah utamanya yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Yaitu langkah *think* (berpikir secara individual), *pair* (berpasangan dengan teman sekelompok) dan *share* memberikan waktu kepada para siswa untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada kelas. Siswa diminta untuk memikirkan sebuah jawaban dari mereka sendiri, lalu berpasangan dengan pasangannya untuk mencapai kesepakatan terhadap jawaban.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan penelitian untuk melihat kemampuan pemecahan masalah matematik siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan edmodo. Dalam hal ini peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Berbantuan Edmodo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI SMA N 3 Medan Tahun Ajar 2018/2019**”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan pemecahan masalah matematik siswa SMA N 3 Medan masih tergolong rendah
2. Kurangnya sumber belajar yang diberikan guru untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran.
3. Pemanfaatan media pembelajaran secara online masih jarang digunakan sebagai sumber informasi siswa.
4. Penggunaan model pembelajaran kooperatif berbantuan edmodo belum pernah diterapkan disekolah

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Kemampuan pemecahan masalah matematik siswa SMA N 3 Medan masih tergolong rendah.
2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TPS berbantuan edmodo.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah penerapan media berbantuan edmodo dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share*

berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di kelas XI SMA N 3 Medan TA 2018/2019.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Bedasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah penerapan media berbantuan edmodo dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di SMA N 3 Medan TA 2018/2019.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

#### 1. Manfaat bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

#### 2. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai informasi atau wacana guru untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan edmodo dalam pembelajaran matematika.

#### 3. Manfaat bagi peneliti

Sebagai bahan masukan untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar-mengajar disekolah di masa yang akan datang.

### **1.7. Definisi Operasional**

#### 1. E-learning

E-learning merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi internet dan multimedia sebagai media dalam penyampaian materi dan sebagai interaksi antara guru dan siswa.

## 2. Edmodo

Edmodo merupakan salah satu bentuk jejaring sosial berbasis microblogging yang diciptakan dengan tujuan memberikan kemudahan dalam hal pendidikan. Edmodo memiliki fitur menyerupai facebook dan dapat diakses melalui gadget. Akses Edmodo melalui gadget memberikan kemudahan pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu dari pengajar kepada siswanya.

## 3. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kesanggupan seseorang dalam menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya untuk menyelesaikan masalah matematika. Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran matematika dikarenakan kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran matematika.