

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pemerintahan Indonesia beserta masyarakat bersama-sama bekerjasama mewujudkan pembangunan negara demi kesejahteraan seluruh rakyatnya. Dari semua aspek-aspek penting dalam pembangunan negara, pendidikan adalah hal yang paling utama. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, Menteri Pendidikan selalu melakukan pengembangan terhadap kurikulum pendidikan. Penetapan standar kompetensi serta kompetensi dasar diharapkan mampu meningkatkan kemampuan serta ketrampilan peserta didik. Sedangkan dalam proses pembelajaran di sekolah, gurulah yang sangat berpengaruh terhadap terhadap perkembangan peserta didik.

Pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang penting dalam pendidikan. Matematika juga merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hobri (2009 : 151) mengatakan bahwa matematika sebagai ilmu dasar memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan sains dan teknologi. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan sarana berpikir untuk menumbuh kembangkan cara berpikir logis dan kritis. Selain itu matematika dapat membantu siswa mengaitkan konsep-konsep pembelajaran serta kemampuan bekerjasama.

Dasarnya, peran guru pada pembelajaran di sekolah adalah fasilitator yang melatih siswa untuk aktif, kreatif, dan efektif. Pada mata pelajaran matematika, siswa dituntut untuk dapat memahami konsep dari materi yang dipelajarinya, dan memberikan perhatian lebih dan berkonsentrasi pada saat pelajaran berlangsung. Akan tetapi, permasalahan yang dihadapi dalam belajar matematika selama ini adalah sebagian besar siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan, membosankan, dan sulit dimengerti, sehingga kurangnya perhatian pada saat pembelajaran berlangsung mempengaruhi hasil belajar siswa. Padahal matematika merupakan sarana berpikir logis untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan proses belajar mengajar merupakan kegiatan inti dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Dalam pengajaran matematika, banyak guru yang mengeluh dan berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam matematika masih kurang baik dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal tersebut dikarenakan selama ini matematika masih dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada. Siswa hanya mengacu pada contoh yang diberikan oleh guru sehingga ketika contoh tersebut sedikit dirubah maka siswa sudah tidak dapat mencari penyelesaiannya. Oleh sebab itu, siswa perlu dilatih untuk memahami dan mengaitkan suatu konsep pemahaman ke kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan informasi dari salah satu guru mata pelajaran matematika SMP Muhammadiyah 9 Watukebo, proses pembelajaran yang dilakukan di kelas merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*) dan hasil belajar

siswa terdapat 38.85% tidak mencapai Kriteria Ketulusan Minimal (KKM) sebesar 75 pada pembelajaran matematika. Siswa masih belum tuntas dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi dengan metode pembelajaran ceramah yang digunakan hanya menimbulkan komunikasi yang searah, sehingga siswa cepat bosan dengan pembelajaran. Selain itu, siswa tidak diberi kesempatan untuk membangun pengetahuannya dari pengalaman yang didapatkan terdahulu. Siswa juga tidak dapat mengaitkan konsep-konsep yang telah disampaikan guru matematika dan sulit untuk meningkatkan nilai matematika sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas diharapkan guru mampu memilih strategi pembelajaran yang efektif dan maksimal, yang dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Suryono dan Hariyanto (2011 : 20) strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (*assessment*) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Cara yang teratur yang dipikirkan secara mendalam untuk digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Kesalahan dalam pemilihan model pembelajaran dan strategi pembelajaran dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Dampak yang lain yaitu nilai skor siswa yang tidak mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah.

Selama proses pembelajaran berlangsung keberanian siswa untuk bertanya mengenai permasalahan yang dibahas sangatlah kurang dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak dapat memahami. Selain itu, hasil belajar siswa yang rendah dan siswa hanya berpatokan pada nilai ulangan harian, tanpa menghiraukan nilai pekerjaan rumah, nilai sikap, dan nilai lembar kerja siswa. Salah satu model pembelajaran yang cocok mengatasi permasalahan yang ada adalah model kooperatif dengan strategi *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring* (REACT) dan menggunakan penilaian otentik (*authentic assessment*).

Strategi REACT merupakan strategi pembelajaran kontekstual dimana pembelajaran terfokus pada siswa untuk menemukan dan memahami konsep sendiri dengan bekerjasama antar kelompok sehingga dapat menyelesaikan permasalahan matematika. Dalam penerapan strategi REACT terdapat tahap pembelajaran seperti mengaitkan materi dengan pengetahuan yang telah dimiliki, mengalami proses penemuan konsep/pengetahuan, penerapan konsep/pengetahuan, bekerjasama dengan antar teman dan mentransfer pengetahuan dalam konteks baru yang dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman dan hasil belajar siswa.

Di sisi lain penyempurnaan dan perbaikan pembelajaran perlu diiringi dengan sistem penilaian (*assessment*). Penilaian merupakan bagian yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Oleh, karena itu penilaian dimaksudkan sebagai suatu strategi dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui berbagai aspek penilaian dalam proses pembelajaran.

Penilaian yang diberikan guru di sekolah, penilaian yang meliputi proyek (LKS) dan portofolio (tes dan PR) untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa. Hal inilah yang menyebabkan siswa melakukan berbagai upaya agar hasil tes mereka baik. Penilaian bukan sekedar tes di akhir pembelajaran untuk menilai pekerjaan siswa, namun harus terlaksana pada saat pembelajaran berlangsung untuk memberi informasi kepada guru dalam mengarahkan dan membimbing siswa dalam belajar.

Salah satu alternatif sistem penilaian yang saat ini dikembangkan adalah penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*). Menurut Johnson (dalam Majid, 2014:56) Penilaian otentik berfokus pada tujuan, melibatkan pembelajaran secara langsung, membanagun kerja sama, dan menanamkan tingkat berpikir yang lebih tinggi. *Authentic Assessment* merupakan suatu penilaian yang memberikan gambaran perkembangan belajar siswa dan mengukur semua aspek pembelajaran mulai dari proses, kinerja sampai produk dari pembelajaran.

Rohati (2012) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan strategi REACT dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa di kelas VIII.E SMP Negeri 16 Kota Jambi. Temuan dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa sangat dominan pada saat *experiencing*. Keterkaitan strategi *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating And Transferring* (REACT) dengan hasil belajar matematika yaitu implementasi strategi *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating And Transferring* (REACT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Secara tidak langsung minat juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa karena besar kecilnya

perhatian dan kemauan yang dimiliki siswa dalam belajar dan mengerjakan tes penilaian.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi REACT Menggunakan *Authentic Assesment* pada Materi Kubus dan Balok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah yang ditimbulkan pada penelitian ini yaitu, bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif dengan strategi REACT menggunakan *Authentic Assessment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kubus dan balok di kelas VIIID SMP Muhammadiyah 9 Watukebo tahun pelajaran 2015/2016 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, adapun tujuannya adalah untuk menjelaskan dan mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif dengan strategi REACT menggunakan *Authentic Assessment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIID SMP Muhammadiyah 9 Watukebo pada materi kubus dan balok tahun pelajaran 2015/2016.

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran ganda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang siswa dibagi dalam kelompok kecil (4-5 siswa) yang heterogen untuk menyelesaikan tugas kelompok yang sudah disiapkan guru untuk diselesaikan secara bekerja sama.
2. strategi REACT adalah suatu proses pembelajaran yang bersifat kelompok dan strategi pembelajaran yang mencakup 5 aspek dalam proses pembelajaran, yaitu : *Relating* (mengaitkan), *Experiencing* (mengalami), *Applying* (menerapkan), *Cooperating* (bekerjasama) dan *Transferring* (mentransfer).
3. penilaian otentik (authentic assesment) adalah proses yang dilakukan oleh pendidik untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan oleh siswa. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental siswa.
4. hasil belajar adalah perubahan yang terjadi setelah dilakukan proses belajar dan serangkaian penilaian yang telah dilakukan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil penilaian proyek, hasil penilaian portofolio, hasil penilaian observasi siswa dan hasil penilaian diri sendiri.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dengan penerapan pembelajaran kooperatif dengan strategi REACT menggunakan *Authentic Assessment* diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. bagi siswa

diharapkan siswa memperoleh pengetahuan/pengalaman menemukan, memahami, dan mengkomunikasikan hasil perolehan melalui diskusi kelas

2. bagi guru

sebagai bahan masukan dalam menentukan strategi mengajar yang tepat dan proses menilai siswa dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran matematika

3. bagi sekolah.

sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif dengan strategi REACT menggunakan *Authentic Assessment*

4. bagi peneliti lain

peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat memberi dan menambah wawasan pengetahuan serta sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang sejenis.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian dengan model kooperatif dengan strategi REACT menggunakan *Authentic Assessment*, terdapat beberapa ruang lingkup yang terdiri dari:

1. penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi REACT menggunakan *authentic assesment*.
2. sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIID SMP Muhammadiyah 9 Watukebo-Jember tahun pelajaran 2015/2016.
3. materi yang digunakan adalah materi kubus dan balok.