

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu yang mendasari ilmu-ilmu lainnya, baik dalam memecahkan persoalan-persoalan maupun dalam pengembangan ilmunya. Sebagai salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah baik tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi, diperlukan pembelajaran untuk mengembangkan kreatifitas, dan kompetensi peserta didik. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat representasinya dengan lambang-lambang atau simbol dan memiliki arti serta dapat digunakan dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan (Siagian, 2017).

Tujuan dari pembelajaran matematika menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) Pemahaman yang fleksibel dan akurat tentang konsep matematika dalam pemecahan masalah, menjelaskan hubungan antara konsep dan menerapkan konsep atau algoritma; (2) menyimpulkan pola dan sifat, melakukan operasi dan ide matematika saat menggeneralisasi, menyusun bukti atau menjelaskan masalah matematika; (3) pemecahan masalah, meliputi memahami masalah, merancang model matematika, memecahkan model dan menginterpretasikan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan ide dengan simbol, table, atau media lain untuk memperjelas situasi atau masalah; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam hidup.

Implementasi Pendidikan pada era ini, khususnya saat pandemi Covid-19 menuntut guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik harus bisa memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan baik dan benar, sehingga pembelajaran matematika akan tetap menyenangkan, seperti halnya membuat media pembelajaran yang menarik, dengan demikian minat peserta didik untuk menyukai matematika semakin tinggi (Abidin, 2020). Peranan media pembelajaran sangat diperlukan pada keadaan saat ini untuk menunjang segala kebutuhan peserta didik. Bahkan dengan perkembangan teknologi saat ini telah banyak diciptakan berbagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

Secara khusus menurut (Samura, 2015) dalam proses pembelajaran manfaat media pembelajaran yang lebih rinci, yaitu: (1) penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan; (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; (3) proses pembelajaran lebih interaktif; (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga; (5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; (6) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; (7) dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar; (8) merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Untuk mengetahui permasalahan yang lebih lanjut, dilakukan proses pengambilan data dengan metode wawancara kepada satu guru matematika kelas VII SMP Yamis Jakarta. Berdasarkan wawancara kepada guru, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Dalam pelajaran matematika peserta didik merasa matematika itu sulit, kompetensi yang mengidentifikasi unsur yang diketahui, dinyatakan peserta didik kesulitan untuk memahami materi dalam pelajaran.
2. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran di kelas buku ajar dan power point yang guru buat belum sepenuhnya membantu untuk pembelajaran jarak jauh untuk saat ini.
3. Menurut guru, bahan ajar yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran matematika adalah modul yang mencakup pembahasan materi, contoh soal, dan latihan soal yang dapat dipahami oleh peserta didik.
4. Pada materi aritmetika sosial peserta didik mengalami kesulitan saat memahami arti kalimat-kalimat dalam soal cerita, sulit untuk menerjemahkan kalimat sehari-hari ke dalam kalimat matematika dan unsur mana yang harus dimisalkan dengan suatu variable.

Setelah melakukan wawancara kepada guru matematika kelas VII SMP Yamis Jakarta, untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran, maka dibuatlah angket analisis kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa dari yang sudah disebarkan, dari total 35 peserta didik yang mengisi angket, sebanyak 74,29% peserta didik kelas VII SMP Yamis Jakarta merasa kesulitan dalam belajar matematika. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika. Kemudian materi yang dianggap sulit oleh peserta didik adalah 20% peserta didik memilih perbandingan, 68,57% peserta didik

memilih aritmetika sosial, 5,71% memilih garis dan sudut, 5,71% siswa memilih penyajian data, dan peserta didik tidak ada yang memilih materi segitiga dan segiempat. Dari data yang diperoleh, maka materi yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah materi aritmetika sosial.

Peserta didik merasa bahwa bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran saat ini masih memiliki kekurangan seperti pembahasan materi, contoh soal, dan latihan soal kurang dapat dimengerti, serta gaya bahasa yang digunakan kurang untuk dimengerti. Peserta didik berpendapat perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan pembelajaran tersebut, 25,71% peserta didik membutuhkan buku ajar, 42,86% peserta didik membutuhkan modul, serta 31,43% peserta didik membutuhkan lembar kerja siswa (LKS). Untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran, peserta didik ingin tampilan media pembelajaran yang menarik, berisi contoh dan latihan soal yang beragam, konsep penyajian materi dalam media pembelajaran yang mudah untuk dipahami, dan Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran mudah dipahami dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil yang telah disampaikan diatas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik. Sesuai dengan analisis kebutuhan, bahasan materi yang digunakan adalah aritmetika sosial, dan media pembelajaran yang dikembangkan untuk penelitian berupa modul. Modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia, agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan seminimal mungkin dari guru (Kalinda, Maharta, & Ertikanto, 2015). Modul juga

memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) modul dapat digunakan sebagai sumber belajar peserta didik, (2) modul memberi kesempatan peserta didik agar dapat berlatih mengerjakan soal secara mandiri, (3) modul dapat membimbing peserta didik untuk menkonstruksi pemahamannya terhadap materi pembelajaran yang disajikan, (4) modul memberikan ruang bagi peserta didik untuk menuangkan ide dan gagasannya dalam menyelesaikan masalah (Wulandari, 2016).

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam penelitian modul yang akan dikembangkan untuk peserta didik adalah metode pendekatan kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang cocok bagi otak untuk menghasilkan makna dengan menghubungkan konten akademik dengan situasi kehidupan peserta didik sehari-hari (Wahyuningtyas & Suastika, 2016). Pendekatan kontekstual memiliki karakteristik (Sumantri, 2015) : (1) pembelajaran diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata (2) pembelajaran memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengerjakan tugas yang bermakna (3) pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (4) pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, diskusi, dan saling mengoreksi antarteman (5) pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan rasa kebersamaan (6) pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama (7) pelajaran dilaksanakan dalam situasi menyenangkan (8) peserta didik belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (9) melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan

Pendekatan kontekstual merupakan alat yang sangat tepat bagi guru untuk meningkatkan potensi peserta didik sesuai kebutuhan serta lingkungan sekolah dan kehidupannya, pembelajaran kontekstual tidak bersifat eksklusif sehingga dapat digabung dengan model-model pembelajaran lainnya (Hasnawati, 2016). Selain itu, (Sukinah, 2016) penggunaan pendekatan pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan prestasi akademik siswa yang ditandai dengan peningkatan integritas belajar peserta didik dan peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Penerapan dalam menggunakan modul pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dapat memberikan kebebasan peserta didik secara leluasa untuk mengkonstruksi pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengalaman belajarnya (Nilasari, Djatmika, & Santoso, 2016). Penerapan pendekatan kontekstual juga menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pemahaman konsep pembelajaran (Mulhamah & Putrawangsa, 2016). Berdasarkan hal yang telah disampaikan diatas, diperlukan pengembangan pada media pembelajaran berupa modul matematika materi aritmetika sosial dengan pendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas VII SMP Yamis Jakarta.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis modul dengan pendekatan kontekstual pada materi aritmetika sosial untuk peserta didik kelas VII SMP.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan modul pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual pada materi aritmetika sosial untuk peserta didik kelas VII SMP”.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik, media pembelajaran matematika berbasis modul diharapkan dapat mengembangkan pemahaman peserta didik dan dapat dijadikan sumber belajar agar siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar aritmetika sosial, dapat memahami materi dengan lebih mudah.
2. Bagi guru, media pembelajaran berbasis modul dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses belajar pada materi aritmetika sosial.
3. Bagi sekolah, media berbasis modul dapat dijadikan salah satu media pembelajaran matematika yang menunjang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
4. Bagi penulis, menambah wawasan dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis modul.