

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Di sekolah, terjadinya interaksi antara pengajar dan siswa itulah yang membentuk suatu pendidikan. Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk membantu siswa memperoleh nilai spiritual atau fisik untuk mencapai suatu tujuan sehingga mereka dapat menangani tugas-tugas dalam kehidupan mereka sendiri. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2004, Pendidikan yakni proses terencana serta sadar yang dapat memahami pengalaman pendidikan dan iklim belajar sehingga peserta didik dapat secara efektif menumbuhkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan, berkarakter, memiliki ketenangan, kemampuan dalam bidang pengetahuan, akhlak, spiritual, kepribadian yang kuat, sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan oleh dirinya, serta masyarakat dan negaranya. Ahmadi dan Uhbiyati (dalam Hidayat 2019:24) Pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang dilakerjakan dengan penuh tanggung jawab, disadari atau disengaja oleh individu lebih tua terhadap yang lebih muda untuk menimbulkan kontak antara keduanya dan memperoleh kedewasaan yang diperlukan, bertujuan untuk dan secara konsisten terjadi. Dewey (dalam Hidayat 2019:25) juga berpendapat bahwa “pendidikan adalah suatu proses untuk membentuk pribadi yang cakap fundamental secara intelektual dan emosional kepada sesama manusia dan alamnya”.

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini dituntut untuk mengikuti perkembangan dan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran. Menurut Dewi & Firman (dalam Putriani & Hudaidah 2021:832) Ketika teknologi dan manusia bekerja sama untuk mengembangkan pendidikan yang inovatif dan kreatif, pendidikan era 4.0 merupakan reaksi terhadap tuntutan revolusi industri. Sejak ditemukannya yang disebut *internet*, hampir segalanya menjadi mungkin dalam dunia pendidikan. Khususnya pada pembelajaran matematika, oleh sebab itu pendidik perlu mengubah suatu citra pembelajaran dari mekanistik menjadi *humanistic* yang lebih menyenangkan. Pendidikan Multimedia saat ini mulai banyak dikembangkan lagi, dalam bentuk yang mudah seperti media/bahan presentasi hingga dalam bentuk yang sedikit rumit dimengerti seperti *e-learning*, pembelajaran berbasis *online* maupun *offline* dan media interaktif lainnya.

Matematika dikenal sebagai ilmu deduktif dan matematika merupakan ilmu yang kompleks. James (dalam Hasratuddin, 2021:131) menuturkan matematika merupakan ilmu tentang logika tentang bagaimana konsep-konsep lain terbentuk, menghitung, dan menyusun. Fauziana dkk (2021:26) berpendapat untuk memajukan teknologi di masa mendatang maka diperlukannya matematika dan penguasaan matematika sejak dini. Materi matematika hadir di semua tingkat pendidikan, dimulai dari tahap awal belajar hingga jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Karena hal tersebut dapat dilihat seberapa penting peran matematika dalam aktivitas sehari-hari dan dalam perkembangan teknologi.

Persespsi peserta didik terhadap matematika sudah dikatakan sangat buruk, karena sebagian dari siswa beranggapan matematika sebagai pelajaran yang sangat sulit di sekolah sehingga berakibat pada kurangnya motivasi untuk mempelajarinya, dan mereka terus berpartisipasi secara pasif dalam pendidikan matematika yang sedang berlangsung. Siswa kurang tertarik atau terdorong untuk ikut serta dalam pembelajaran matematika karena merasa bahwa matematika adalah ilustrasi yang berbelit-belit, yang selalu dikaitkan dengan angka dan mengingat rumus. Siswa kurang tertarik mempelajarinya, kecuali karena tuntutan materi. Pelaksanaan dalam kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran matematika yang dilaksanakan di Indonesia kebanyakan masih bersifat *teacher centered* sehingga kemandirian siswa tidak dapat dikembangkan. (Suhendri & Mardalena,2015:106). Minimnya nilai matematika pada murid disebabkan karena tenaga pendidik yang masih menerapkan metode konvensional, contohnya seperti memberikan catatan, metode ceramah, dan memberikan tugas tanpa dibahas kembali. Dalam mengatasi hal itu diperlukan satu solusi yang tepat, salah satu solusi adalah dengan menerapkan metode belajar tepat sehingga diharap dapat menstimulasi siswa supaya berpartisipasi aktif selama proses belajar, khususnya matematika .

Salah satu solusinya yang ditawarkan yaitu menerapkan metode pembelajaran *problem solving*, yakni pendekatan yang melibatkan langkah-langkah analisis data hingga mencapai kesimpulan (Taneo & Nomleni, 2022:2578). Menurut Moffit (dalam Pinahayu, 2017:79) mengatakan bahwa *problem solving* yakni pendekatan yang melibatkan pelajar secara aktif sehingga mendapatkan hasil yang optimal, dan memungkinkan siswa untuk melakukan eksplorasi, observasi, dan memecahkan masalah. Penggunaan metode pembelajaran *problem solving* ini juga dapat didukung oleh media pembelajaran.

Pemanfaatan alat bantu pembelajaran dalam proses mengajar matematika merupakan cara untuk menginspirasi minat dan semangat belajar siswa serta meningkatkan efisiensi pembelajaran yang semuanya dapat berujung pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Istiqlal (2018:142), penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran memiliki beberapa keunggulan, seperti kemampuan penyampaian materi yang seragam, dapat meningkatkan ketertarikan siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Karena penggunaan teknologi sebagai alat pembelajaran dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam penguasaan matematika.

Penulis ingin melakukan penelitian di SMK Kesehatan Mulia Husada Sumenep. Oleh karena itu dilakukan wawancara pada guru matematika. Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di SMK Kesehatan Mulia Husada Sumenep, pada saat pembelajaran guru menggunakan metode kontekstual. Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti saat wawancara guru

sudah menggunakan media pembelajaran berbasis game Quizizz serta Kahoot, tetapi Siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya berkisar 40%, sedangkan 60 % dari mereka memiliki minat yang rendah terhadap pembelajaran matematika. Peneliti ingin melakukan penelitian dalam rangka mengetahui perbandingan antara media pembelajaran *Quizizz* dan *Kahoot* untuk menarik minat belajar siswa dalam matematika. Diharapkan dengan melakukan penelitian ini dapat memecahkan masalah yang terdapat dihadapi oleh siswa terhadap pembelajaran di SMK Kesehatan Mulia Husada Sumenep.

Dari latar belakang yang peneliti telah jelaskan, maka peneliti terdorong mengadakan riset yang memiliki judul **“Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Metode *Problem solving* Berbantuan Media Pembelajaran *Quizizz* dan *Kahoot* dalam Menyelesaikan Soal Kelas XI SMK Kesehatan Mulia Husada Sumenep”**

Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, permasalahan yang didapati mencakup:

1. Minat terhadap matematika rendah
2. Prestasi akademik siswa yang rendah
3. Kesulitan dalam mengerjakan permasalahan dan kurangnya nalar

Batasan Masalah

Untuk mengkaji penelitian ini secara tepat, terarah, dan efisien, perlu ditetapkan batasan masalah diantaranya:

1. Populasi penelitian melibatkan pelajar kelas XI- Farmasi dan XI- Perawat di SMK Kesehatan Mulia Husada.
2. Materi yang diterapkan dalam pembelajaran ini yakni materi limit fungsi aljabar
3. Pendekatan pembelajaran yang diadopsi pada riset ini hanya metode pembelajaran *problem solving* termasuk dengan media test-nya menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*

Rumusan Masalah

Merujuk latar belakang yang sudah diterangkan, dapat kita rumuskan permasalahan penelitian yakni:

1. Bagaimanakah dengan hasil pembelajaran siswa menerapkan metode pembelajaran *problem solving* memanfaatkan media Pembelajaran *Quizizz* untuk murid kelas XI Keperawatan SMK Kesehatan Mulia Husada Sumenep?
2. Bagaimanakah dengan hasil pembelajaran siswa memanfaatkan metode pembelajaran *problem solving* yang menerapkan media Pembelajaran *Kahoot* Pada Siswa Kelas XI Farmasi SMK Kesehatan Mulia Husada Sumenep?
3. Bagaimanakah hasil perbandingan pembelajaran peserta didik antara penggunaan metode pembelajaran *problem solving* lewat media

pembelajaran *Quizizz* dan *Kahoot* Pada Siswa Kelas XI SMK Kesehatan Mulia Husada Sumenep?

Tujuan Penelitian

Riset ini memiliki tujuan guna mengumpulkan data yang dapat dipercaya terkait dengan permasalahan yang diusulkan. Tujuan khusus penelitian ialah:

1. Mengetahui hasil pembelajaran matematika yang diajarkan dengan metode pembelajaran *problem solving* lewat media belajar *Quizizz* pada siswa kelas XI SMK Kesehatan Mulia Husada Sumenep.
2. Mengetahui hasil pembelajaran matematika yang diajarkan dengan metode pembelajaran *problem solving* melalui media belajar *Kahoot* pada siswa kelas XI SMK Kesehatan Mulia Husada Sumenep.
3. Mengetahui perbandingan hasil belajar antara penggunaan metode belajar *problem solving* lewat media belajar *Quizizz* serta *Kahoot* pada siswa kelas XI SMK Kesehatan Mulia Husada Sumenep.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik

Mendorong proses belajar yang lebih aktif, inventif, dan komprehensif dari siswa saat mereka memecahkan masalah aritmatika.

b. Bagi Guru

Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari matematika di kelas dan memberikan pembelajaran yang berhasil, penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi atau saran.

c. Bagi Peneliti

Studi ini memanfaatkan pendidikan yang diperoleh peneliti di perguruan tinggi dan dibangun di atas pemahaman sebelumnya, pengetahuan praktis, dan kebijaksanaan.

Definisi Operasional

1. *Problem Solving*

Problem solving yakni pendekatan dengan menerapkan kemampuan siswa agar mendefinisikan dan mencari solusi (pemecahan) masalah yang berdasarkan data serta informasi yang didapatkan secara akurat, sehingga mendapatkan satu kesimpulan cermat dan cepat, dengan tujuan utama memecahkan masalah tersebut.

2. Hasil belajar Siswa

Hasil belajar yaitu sebuah data yang menunjukkan seberapa baik usaha yang telah dilakukan oleh siswa agar dicapainya tujuan yang diinginkan, baik untuk kelas secara keseluruhan atau untuk masing-masing

siswa. Data ini digunakan untuk menilai keterampilan siswa dan mengidentifikasi tantangan yang mungkin mereka hadapi.

3. Media pembelajaran

Ialah suatu teknik atau perangkat yang bisa dimanfaatkan tenaga pendidik selama proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Ini digunakan untuk mengembangkan latihan pendidikan untuk kegiatan yang lebih menghibur dan memikat untuk peserta didik.

4. *Quizizz*

Quizizz adalah *game* edukasi yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Media *Quizizz* ini di gabungkan dengan test evaluasi yang diharapkan membuat pelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

5. *Kahoot*

Kahoot merupakan permainan yang berbasis *platform* yang tidak berbayar berupa kuis yang digunakan secara *online* untuk memaksimalkan inovasi pelajar dalam pembelajaran. *Kahoot* bisa juga digunakan oleh guru untuk media pen