

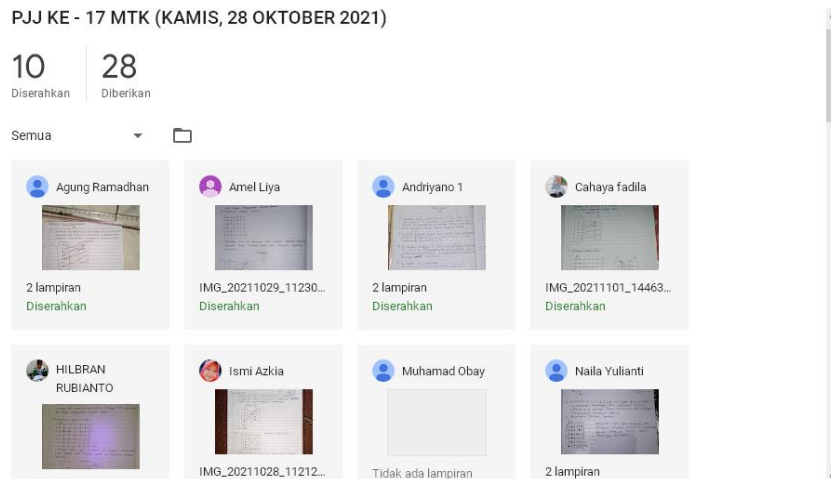
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki peraturan pendidikan yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Terdapat tiga jalur dalam pendidikan di Indonesia yaitu formal, nonformal, dan informal. Pendidikan juga dibagi menjadi 4 tahap: taman kanak-kanak, dasar, menengah dan tinggi menurut Muslim (2017:1). Ketika proses pembelajaran disekolah banyak peserta didik mengatakan bahwa matematika itu sangat sulit dari mulai peserta didik sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, bahkan peserta didik sekolah tinggi sering kali menghindari pelajaran matematika stereotip itu lahir dari generasi ke generasi yang selalu mengatakan bahwa pelajaran matematika itu tidaklah mudah. Selain itu, rintangan yang harus dihadapi bagi seorang pendidik sejak tahun 2019 karena seluruh dunia sedang dihadapi dengan salah satu virus yang menyebar melalui jarak yang dekat sehingga proses pembelajaran harus dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) disebut juga pembelajaran secara daring. Hal itu dilakukan untuk membantu menurunkan tingkat penyebarannya ketika di sekolah.

Pada tahun ajaran baru periode 2021/2022 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim mengungkapkan mengenai pertimbangan kemungkinan pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas pada masa pandemi Covid-19. Karena dampak dari pandemi Covid-19 pada lingkungan pendidikan sangat besar yaitu penurunan prestasi akademik (putus sekolah), putus sekolah lebih awal, dan kekerasan terhadap anak. Kemudian, hal yang menjadi pertimbangan adalah mengenai pengenalan pembelajaran tatap muka. Penerapan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) pada tingkat satu hingga tiga memungkinkan satuan pendidikan untuk melakukan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dengan persetujuan otoritas setempat. Dari 514 kab./kota, 471 berada di PPKM level satu sampai tiga. 91% di antaranya memenuhi syarat untuk melaksanakan PTM. Menurut data pada *website* (Kemdikbud, 2021:480).

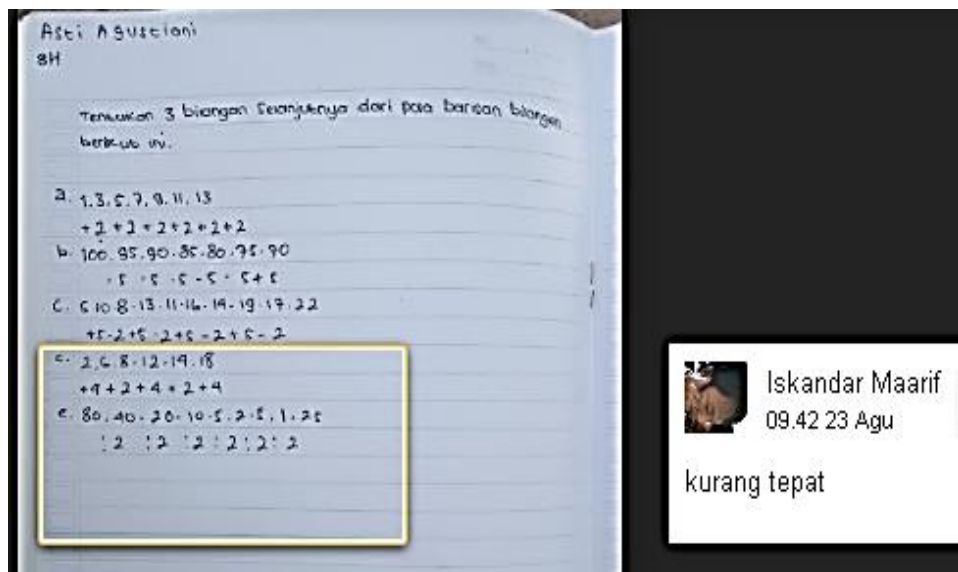


Gambar 1. 1 Respon Peserta Didik Pada *Google Classroom*

Berdasarkan hasil wawancara informal peneliti dengan salah satu guru mata pelajaran matematika kelas 8 di SMPN 1 Tirtamulya diperoleh beberapa informasi bahwa pembelajaran konvensional (yang biasa dilakukan) selama aktivitas peserta didik pada pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam keadaan rendah. terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kepasifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran *daring*. Memang benar bahwa guru melakukan tugasnya dengan kemampuan terbaiknya dalam menyediakan bahan pelajaran. Tetapi sangat disayangkan dalam hal ini hasil belajarnya masih kurang dilihat dari kegiatan pembelajaran *daring* peserta didik, sehingga hasil belajar tidak tercapai. Beberapa faktor yang melatarbelakangi permasalahan tersebut adalah masih adanya peserta didik yang tidak merespon selama proses belajar, rendahnya keterlibatan, terbukti dengan peserta didik tidak menyerahkan hasil tugas yang diberikan. google kelas Selain itu, kinerja peserta didik dalam mengerjakan soal-soal masih kurang, sehingga guru tidak mengetahui apakah semua peserta didik benar-benar memahami materi yang diberikan dalam pelajaran atau tidak.

Kegiatan pembelajaran harus memberikan peluang kepada peserta didik untuk menjalani proses melakukan pembelajaran dengan mudah, lancar dan termotivasi. Sehingga, peserta didik dituntut aktif dalam suasana belajar yang diciptakan oleh guru, seperti observasi, penelitian, tanya jawab, menjelaskan, mencari contoh dan bentuk partisipasi lainnya menurut Kurniawati (Dafiniatul Ulum, 2020:26). Berdasarkan penelitian sebelumnya menurut (Sidiq, 2012:4) ditemukan permasalahan tentang

rendahnya keaktifan siswa diantaranya: Keaktifan siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan tepat sangat rendah. Hanya 5% saja siswa yang menjawab pertanyaan dengan tepat; Dalam bertanya bahasa yang digunakan siswa kurang tepat, sehingga guru sulit mengartikan maksud dari pertanyaan tersebut. Selain itu hanya 10% saja siswa yang bertanya; Dalam diskusi, yang aktif hanya 10% siswa saja. Sementara siswa yang lain pasif; Hanya Kelompok tertentu saja yang menanggapi, yang menanggapi hanya 10% siswa saja. Sementara kelompok yang lain pasif.



Gambar 1. 2 Hasil Tugas Peserta Didik Pada *Google Classroom*

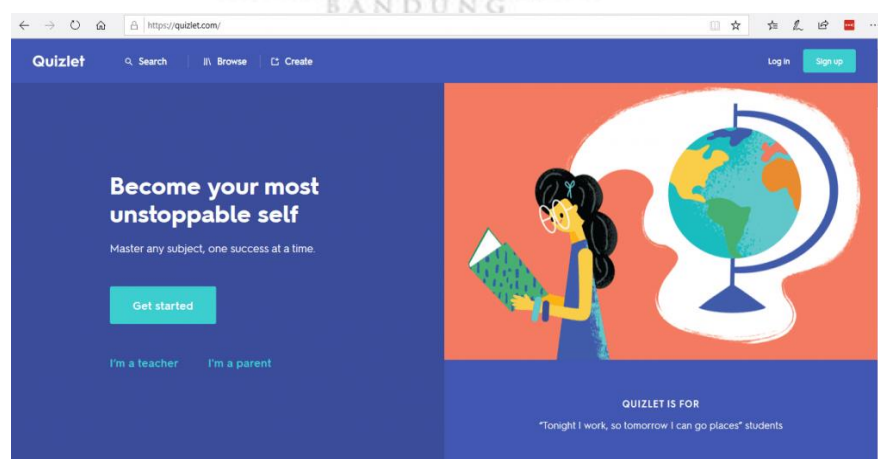
Berdasarkan hasil tugas, masih banyak yang tidak mengumpulkan tugas terkait proses daring. Hanya 30% dari 38 peserta didik yang meninggalkan tugas tepat waktu. Selain itu, beberapa peserta didik menggunakan hasil jawaban temannya untuk dikumpulkan kembali di *Google Classroom*. Pada hasil belajar matematika, peneliti menemukan bahwa yang menjadi permasalahan adalah rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan ketuntasan belajar yang rendah. Nilai ulangan rata-ratanya adalah 47. Dari data nilai peserta didik yang ada dan memperoleh nilai 68 dari 40 peserta didik di kelas, atau 33% peserta didik. Terlihat bahwa kemampuan belajar peserta didik tersebut di bawah minimal sehingga tidak tercapai selama setengah semester. Nilai KKM di sekolah tersebut 68 dan dianggap lulus jika $\pm 80\%$ peserta didik di kelas memiliki nilai lebih tinggi dari KKM.

Penelitian yang dilakukan oleh Nugroho mengungkapkan bahwa metode pengajaran yang dilakukan dimana peserta didik tersebut pasif sehingga biasanya proses pembelajaran menjadi membosankan dan menghambat perkembangan pada aktivitas peserta didik yang biasanya guru hanya mengajar dengan metode ceramah saja (Wibowo, 2016:130). Studi lain juga menemukan bahwa hanya beberapa peserta didik yang memiliki alat bantu belajar. Ketika diberi tugas, kebanyakan peserta didik biasanya tidak mengerjakannya karena tidak memiliki buku. Ketika diberikan soal-soal praktik, peserta didik tidak melakukan hal tersebut, melainkan hanya menunggu dan meniru jawaban peserta didik lain tanpa memahami tugas yang diberikan, dimana gejala tersebut menunjukkan aktivitas peserta didik yang rendah (Ayukmartina et al., 2014:97).

Pada hasil penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan mengenai rendahnya prestasi akademik peserta didik disebabkan oleh lemahnya kemampuan mereka dalam memecahkan masalah matematika dan berkurangnya partisipasi mereka dalam pembelajaran, dimana peserta didik biasanya pasif dalam mengikuti pembelajaran. Timbulnya permasalahan dibalik rendahnya aktivitas peserta didik menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang baik dan membutuhkan proses pembelajaran yang dapat membangkitkan aktivitas mereka selama kegiatan pembelajaran. Selain temuan penelitian yang ada, dipandang perlu untuk menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang dapat mengajak peserta didik secara aktif, yaitu model pembelajaran berbasis partisipasi peserta didik, berfokus pada pengajaran, keterampilan dan kegiatan yang dipantau. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menggunakan seluruh pikirannya untuk mencari solusi dari suatu masalah. Kemudian diimplementasikan dengan menggunakan media yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang canggih, seperti laptop atau media lainnya. Salah satu upaya peneliti untuk meningkatkan aktivitas peserta didik adalah dengan memberikan kontribusi berupa kegiatan kelas menggunakan pembelajaran Participative Teaching And Learning berbantuan aplikasi Quizlet.

Model Pembelajaran Partisipasi (*Participative Teaching and Learning*) ialah model pembelajaran yang menitik beratkan peserta didik terlibat secara aktif dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran (H. D. Sudjana, 2010:10). Pembelajaran keikutsertaan biasanya didasarkan pada prinsip-prinsip berikut: pembelajaran berbasis kebutuhan belajar (*Learning Needs Based*), berbasis pada tujuan pembelajaran (*Learning Goals and Objectives Oriented*), pembelajaran berpusat pada peserta didik (*Participant Centered*) dan pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning*) (Ikhsan, 2011:5). Partisipasi peserta didik ialah perilaku peserta didik yang sebenarnya dalam kegiatan belajar yaitu himpunan keterlibatan peserta didik dalam aspek intelektual, mental dan emosional peserta didik untuk mendorongnya berpartisipasi dan bertanggung jawab atas tercapainya tujuan, yaitu tujuan agar tercapainya hasil belajar yang memuaskan (Ahmad Susanto, 2015:4)

Selain itu, wawancara dengan guru matematika mengungkapkan bahwa mereka jarang mengajar matematika menggunakan aplikasi atau media pembelajaran berbasis aplikasi/komputer. Maka, bisa disebutkan bahwa penggunaan media untuk pembelajaran matematika masih kurang memadai. Berdasarkan permasalahan di atas terkait kelemahan matematika peserta didik, salah satu upaya untuk mengatasinya ialah dengan menggunakan media aplikasi quizlet untuk melaksanakan pembelajaran.



Gambar 1.3 Tampilan Awal Aplikasi Quizlet

Pemanfaatan teknologi adalah dalam bidang pendidikan melalui *mobile smartphone* salah satunya adalah penggunaan aplikasi quizlet yang

tersedia untuk perangkat mobile Android dan iOS sebagai lingkungan belajar daring. Quizlet dapat diunduh dari *Playstore* atau diakses di <https://quizlet.com/>. Aplikasi tersebut merupakan alat belajar daring (daring) yang digarap oleh Andrew Sutherland, seorang Peserta Didik SMA di California. Aplikasi quizlet membawa angin segar terhadap dunia pendidikan termasuk dalam media pembelajaran daring. Aplikasi ini dapat digunakan disemua pelajaran, termasuk pembelajaran matematika walaupun dalam segi fungsi utamanya adalah untuk mengembangkan kecerdasan linguistik (Sari, 2019:10).

Dari pemaparan mengenai aplikasi quizlet di atas bahwa aplikasi *quizlet* dapat digunakan dalam pembelajaran matematika sehingga peneliti mencoba untuk menggunakannya pada saat proses pembelajaran. Selain itu, ada beberapa hal kebaruan dalam penelitian ini, yaitu: perangkat media pembelajaran aplikasi *quizlet* sebagai salah satu alat menunjang proses pembelajaran peserta didik, serta aplikasi *quizlet* juga mampu mengetahui materi yang belum dikuasai oleh peserta didik; Menerapkan pembelajaran keikutsertaan untuk memungkinkan peserta didik mengekspresikan pendapat mereka secara lebih aktif dan berani selama proses pembelajaran; proses pembelajaran dilakukan ketika transisi pasca pandemi covid-19; proses pembelajaran dilaksanakan secara luring ataupun daring;

Dari uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model *Participative Teaching And Learning* Dengan Bantuan Aplikasi *Quizlet*” (Penelitian Kuasi Eksperimen di SMPN 1 Tirtamulya).**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pelaksanaan tahapan pembelajaran yang menggunakan Model *Participative Teaching And Learning* dengan bantuan Aplikasi *Quizlet*?
2. Bagaimana hasil angket keaktifan belajar peserta didik yang menggunakan Model *Participative Teaching And Learning* dengan bantuan Aplikasi *Quizlet*?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi lingkaran antara peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan peserta didik yang menggunakan Model *Participative Teaching And Learning* dengan bantuan Aplikasi *Quizlet*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pelaksanaan tahapan pembelajaran yang menggunakan Model *Participative Teaching And Learning* dengan bantuan Aplikasi *Quizlet*.
2. Untuk mengetahui hasil angket keaktifan belajar peserta didik yang menggunakan Model *Participative Teaching And Learning* dengan bantuan Aplikasi *Quizlet*.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi lingkaran antara siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan siswa yang menggunakan Model *Participative Teaching And Learning* dengan bantuan Aplikasi *Quizlet*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memperoleh teori-teori baru tentang bagaimana menerapkan model belajar mengajar keikutsertaan untuk meningkatkan minat dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran matematika.
 - b. Sebagai dasar untuk studi baru yang serupa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peserta didik : Mampu memotivasi dan meningkatkan hasil belajar dan respon siswa selama proses belajar matematika disekolah dan belajar cara menggunakan media aplikasi *quizlet*.
 - b. Bagi guru matematika : Keikutsertaan dengan aplikasi *quizlet* dapat digunakan untuk memanfaatkan dan meningkatkan pengalaman guru dalam melakukan pembelajaran dengan meningkatkan minat dan aktivitas peserta didik.
 - c. Bagi pengajar di sekolah : Mampu mengembangkan profesional guru dalam mengajar khususnya pada pembelajaran matematika

serta memberikan informasi dan media pembelajaran bagi para pengajar yang lain di sekolah, diharapkan juga dapat memperbaiki sistem pendidikan di sekolah.

- d. Bagi peneliti: Melalui pembelajaran *participative teaching and learning* dengan bantuan aplikasi *quizlet* mampu memberikan informasi serta pengalaman baru dalam proses pembelajaran matematika.

E. Kerangka Pemikiran

Lingkaran merupakan salah satu materi kelas VIII SMP semester II tahun pelajaran 2021/2022 berdasarkan kurikulum 2013. Menurut Anggia (2020:27), Terdapat faktor yang menjadi penyebab sulitnya memecahkan soal matematika khususnya materi lingkaran, diantaranya yaitu terdapat kesalahan dalam konsep pada penyelesaian masalah matematika, terdapat pemahaman dan ketelitian yang kurang. Pemahaman matematika menjadi fokus permasalahan dalam menyelesaikan masalah matematika yang seharusnya segera dibenahi dan dilakukan perubahan dalam metode pembelajaran dalam mempelajari ilmu matematika

Menurut Rosalia (Anggraeni & Wasitohadi, 2014:126) Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran mengarah pada komunikasi tingkat tinggi antara guru dan murid. Kinerja siswa dalam belajar mengajar merupakan salah satu indikator dalam keinginan atau motivasi siswa dalam proses belajar. peserta didik dianggap aktif jika diamati ciri-ciri perilakunya, misalnya: peserta didik aktif dalam memberikan pertanyaan kepada temannya atau kepada guru, siap menyelesaikan hal yang ditugaskan oleh guru, dapat memberikan jawaban dari pertanyaan yang telah ditentukan, serta akan bahagia ketika menerima tugas yang diberikan oleh gurunya.

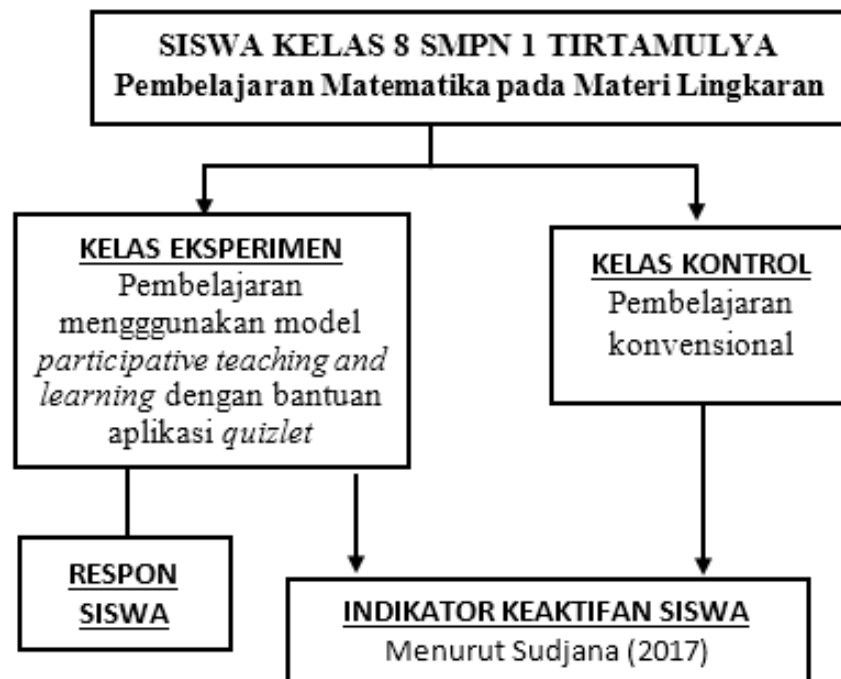
Proses sebuah pembelajaran merupakan salah satu aspek dari lingkungan belajar yang terorganisir. Dalam mendukung pelaksanaan program sekolah dalam pembelajaran keikutsertaan juga Mengajak juga orang tua dan masyarakat yang dalam dukungannya tidak hanya secara finansial, tapi juga dengan cara menyumbangkan pemikiran dan partisipasi mereka dalam kegiatan sekolah. Pembelajaran keikutsertaan juga memiliki

tujuan untuk mensentralkan peran utama peserta didik dalam kegiatan proses belajar peserta didik dapat memiliki banyak peluang untuk memperoleh informasi yang luas sendiri, menemukan hal-hal baru berupa fakta atau data sendiri dan dapat memecahkan permasalahan sendiri dalam masalah yang diberikan pada saat pembelajaran (Ahmad, 2009:15).

Menurut Freire (Muslim, 2017:18) pembelajaran keikutsertaan erat kaitannya dengan interaksi guru - peserta didik, proses pembelajaran dengan partisipasi peserta didik dalam kinerja pembelajaran memiliki enam ciri:

1. Guru menempatkan dirinya pada posisi tidak maha tahu tentang semua materi pembelajaran. Guru melihat peserta didik sebagai nilai berguna dalam kegiatan proses pembelajaran;
2. Guru memiliki peran memfasilitasi peserta didik melaksanakan pembelajaran. pembelajaran berdasarkan dari apa yang peserta didik butuhkan, perlu, penting dan mendesak bagi peserta didik;
3. Guru memberi dorongan agar peserta didik mengikuti penetapan tujuan, materi dan tahapan pembelajaran;
4. Pada saat yang sama, guru menempatkan diri dalam proses pembelajarannya berperan sebagai peserta didik, yang selalu mendorong dan membimbing mereka untuk merefleksikan dan mengevaluasi pembelajaran;
5. Guru memberikan dorongan dan membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan memecahkan sebuah masalah yang diambil dari peserta didik yang pada akhirnya mereka dapat berpikir dan melakukan tindakan tentang dunia dan dalam kehidupannya;
6. Guru dan peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar bersama dengan bertukar pikiran tentang isi, proses, dan hasil kegiatan pembelajaran, serta cara dan langkah untuk mengembangkan pengalaman belajar di masa depan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka alur kerangka berpikir dalam Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Model *Participative Teaching And Learning* Dengan Bantuan Aplikasi *Quizlet* dapat di paparkan sebagaimana dalam gambar 1.4 kerangka berfikir berikut ini:



Gambar 1. 4 Kerangka Pemikiran Model *Participative Teaching And Learning*

Berdasarkan *flowchart* kerangka berpikir pada gambar 1.4 antara model *participative teaching and learning* dengan bantuan aplikasi *quizlet* dan konvensional keduanya dapat meningkatkan keaktifan proses belajar peserta didik. Namun, diharapkan setelah terlaksananya penelitian ini akan menghasilkan bahwa keaktifan peserta didik yang telah menggunakan model *participative teaching and learning* dengan bantuan aplikasi *quizlet* mendapatkan peningkatan yang efisien daripada peserta didik yang menggunakan pembelajaran seperti biasanya.

F. Hipotesis

Hipotesis ialah kesimpulan sementara mengenai permasalahan yang sedang di teliti. Berdasarkan teori-teori lain yang relevan yang dipakai sebagai dasar permasalahan ini, sehingga dibuatlah hipotesis seperti berikut: “Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi lingkaran antara peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan peserta didik yang menggunakan model *participative teaching and learning* dengan bantuan aplikasi *quizlet*”

Rumusan hipotesis statistik:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi lingkaran antara peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan peserta didik yang menggunakan model *participative teaching and learning* dengan bantuan aplikasi *quizlet*.

H_1 : Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi lingkaran antara peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan peserta didik yang menggunakan model *participative teaching and learning* dengan bantuan aplikasi *quizlet*.

Rumusan hipotesis statistiknya adalah:

$$H_0 : \mu_A = \mu_B$$

$$H_1 : \mu_A \neq \mu_B$$

Keterangan :

μ_A : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui Model *participative teaching and learning* dengan bantuan aplikasi *quizlet*

μ_B : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional

G. Penelitian Terdahulu

1. Hasil analisis dan taksiran yang dilakukan oleh Lisyahidah (2020) di salah satu sekolah menengah di Bandung memberikan kesimpulan masih banyak peserta didik yang belum antusias ketika belajar matematika. Hal tersebut mengindikasikan peserta didik belum mempunyai tujuan belajar yang jelas. Sebaiknya peserta didik dibimbing untuk mengetahui tujuannya dalam belajar dan menerapkan semua strategi yang dapat diterapkan untuk mengetahui capaian pembelajaran tersebut. Model *meaningful instructional design* berbantuan aplikasi *quizlet* bisa digunakan sebagai alternatif ketika mengajar agar mereka mengembangkan kemampuan berpendapat dan berpikirnya. Di samping itu, peserta didik akan menemukan dan lebih memahami konsep-konsep materi matematika.

2. Hasil analisis Dewi (2020) menyatakan bahwa interaksi antar guru dan peserta didik itu merupakan dasar dari proses pembelajaran yang penting. Pada sudut lain aktivitas peserta didik pun sangat penting yang mendasar dan perlu dipahami. Aktivitas peserta didik ini merupakan sebuah tolak ukur dalam keberhasilan akademik. Pada penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa peserta didik aktif dalam terlihat dalam banyak hal seperti berdiskusi, memperhatikan, kesiapan peserta didik, mendengarkan, bertanya dan memecahkan permasalahan.
3. Hasil analisis yang dilakukan oleh Dhinesa (2019) Terdapat hasil perhitungan persentase dalam aktivitas guru dan peserta didik mengalami peningkatan dan sangat baik sehingga proses kegiatan belajar menggunakan strategi pembelajaran *participative* sudah sesuai dengan apa yang diharapkan dalam penelitian ini.
4. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Matanari (2019) Penerapan Model pembelajaran partisipasif dapat meningkatkan Hasil tes yang dilakukan. Terlihat dari tes hasil belajar II, didapatkan kesimpulan akhir yakni 32 Peserta Didik (86,49%) nilai akhirnya yaitu selesai dan 5 Peserta Didik (13,51%) nilai akhirnya tidak selesai, dengan peningkatan sebesar 16,22% dari hasil tes hasil belajar siklus I.
5. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Ayu (2014) menyatakan bahwa Pengaplikasian metode belajar partisipasif berbantuan media gambar berseri dapat meningkatkan hasil tes yang dilakukan oleh peserta didik hingga tercapainya tingkat keselesaan hasil belajar. Setiap tahap pembelajaran, skor siswa selalu meningkat, baik dari refleksi awal, siklus I, dan siklus II. Perolehan nilai rerata pada refleksi awal 70, meningkat menjadi 73 di siklus I, dan terus meningkat di siklus II dengan nilai rerata 81.
6. Penelitian Zuperidin (2016) menyatakan bahwa: (1) Didapatkan skor 458 atau 50,2%, menunjukkan bahwa ketertarikan peserta didik dalam bertanya masih kurang baik. (2) diperoleh skor 432 atau 47,4% yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa kurang kompeten untuk bertanya. (3) diperoleh skor 488 atau 53,3% yang menunjukkan bahwa

peserta didik yang motif keingintahuannya masih kurang baik. (4) diperoleh skor 455 atau 74,8% yang menunjukkan bahwa guru dapat memotivasi peserta didik untuk belajar matematika atau nilai yang baik. (5) memperoleh nilai 243 atau 79,9% yang menunjukkan bahwa lingkungan peserta didik dalam pembelajaran matematika berada pada kategori baik. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa menanya aktif peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Gorontalo mengungkapkan bahwa faktor internal peserta didik masih kurang baik dalam bertanya, sedangkan faktor eksternal peserta didik baik.

