

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu dasar yang memegang peranan penting dalam pembentukan pola pikir peserta didik yang kritis, logis dan sistematis. Menurut Shadiq dalam Siagian (2016: p.59), matematika adalah ilmu yang “membahas pola atau keteraturan (*pattern*) dan tingkatan (*order*). Sekali lagi hal ini menunjukkan bahwa guru matematika harus memfasilitasi peserta didiknya untuk belajar berpikir melalui keteraturan (*pattern*) yang ada”. Oleh karena itu maka pengembangan mutu pembelajaran matematika yang baik serta upaya untuk membuat peserta didik memahami konsep dasar adalah hal yang paling penting dari proses pembelajaran di sekolah.

Dalam pembelajaran matematika di sekolah, hal yang penting adalah membuat peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran serta memahami konsep yang diberikan secara baik dengan penggunaan waktu pembelajaran yang tepat. Untuk membuat proses pembelajaran dengan penggunaan waktu pembelajaran yang tepat, maka diperlukan sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan skenario pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan skenario pembelajaran inilah yang nantinya memuat strategi pembelajaran aktif yang dapat menambah keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Namun, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 13,14,15 dan 21 Januari 2020 di SMPN 25 Padang, peneliti melihat pada saat proses pembelajaran dikelas VIII 5 berlangsung, peneliti melihat guru melakukan proses tanya jawab yang bersifat memancing pengetahuan peserta didik terhadap materi bangun ruang sisi datar yang sedang dipelajari, namun hanya 10 dari 32 orang peserta didik yang menjawab pertanyaan dari guru. Peserta didik lainnya ada yang hanya diam sambil melihat ke arah guru, dan ada juga yang tidak memperhatikan sama sekali. Pada saat dilakukan tanya jawab kepada peserta didik yang pasif dalam proses pembelajaran, 20 dari 32 peserta didik yang pasif mengatakan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, peserta didik sulit memahami materi yang diberikan oleh guru dan ada juga yang mengatakan saat mereka tidak memahami konsep menjadikan mereka merasa bosan dan malas untuk belajar matematika. Sementara itu 2 dari 32 peserta didik yang hadir pada saat itu izin meninggalkan pembelajaran karena persiapan lomba ekstrakurikuler.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengajar di kelas mengatakan bahwa pada saat mengajarkan materi berbagai usaha telah dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru telah memberikan contoh-contoh soal, latihan dan tugas kepada peserta didik setelah menjelaskan materi pelajaran. Peserta didik dapat mengerjakan soal dengan baik dan benar jika model soal yang diberikan sama persis dengan contoh soal. Namun, apabila diberikan soal yang berbeda dengan contoh soal yang diberikan guru, maka peserta didik tidak bisa mengerjakannya, hal ini terjadi karena peserta didik tidak dapat mengolah rumus-rumus yang akan digunakan dalam penyelesaian

soal. Ini terbukti dari data yang diperoleh banyak peserta didik yang masih masuk didalam kategori tidak tuntas saat ujian akhir semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020, karena mendapat nilai dibawah KKM sekolah yaitu 75. Hasil ujian peserta didik dapat dilihat dari Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Tabel nilai ujian akhir semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 kelas VIII SMP Negeri 25 Padang

Kelas	Jumlah Peserta didik	Persentase Ketuntasan		Persentase ketidaktuntasan	
		Jumlah peserta didik	Persentase (%)	Jumlah peserta didik	Persentase (%)
VIII. 1	32	21	65,62	11	34,38
VIII. 2	32	0	0	32	100
VIII. 3	32	0	0	32	100
VIII. 4	32	2	6,25	30	93,75
VIII. 5	32	9	28,12	23	71,88
VIII. 6	32	0	0	32	100
VIII. 7	32	0	0	32	100
VIII. 8	31	13	41,93	18	58,07

Sumber : Wakil Kurikulum SMPN 25 Padang

Selain itu guru juga sudah pernah menggunakan strategi pembelajaran aktif untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Namun, yang terjadi peserta didik menjadi tidak terlalu fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan guru sehingga suasana di dalam kelas menjadi ribut dan menghabiskan terlalu banyak waktu. Ketika peneliti bertanya mengenai penggunaan RPP dan Skenario Pembelajaran dengan strategi pembelajaran aktif, guru mengatakan belum menggunakan skenario pembelajaran dan hanya menggunakan RPP yang sudah ada sebagai salah satu persiapan dalam pembelajaran, dan RPP tersebut juga belum memuat rangkaian strategi aktif didalamnya. Hal tersebut dapat berakibat penambahan pada penggunaan alokasi waktu yang seharusnya sudah dirumuskan terlebih dahulu. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan

sebuah RPP dan skenario pembelajaran aktif yang dapat digunakan untuk mengurangi kendala-kendala di atas.

Menurut Faridajaya (2019: p.92), RPP merupakan “penjabaran yang lebih rinci dari silabus dalam upaya mencapai kompetensi dasar (KD)”. Setiap guru harus menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Menurut Holida (2019: p.2), Skenario pembelajaran adalah “rancangan aktivitas belajar yang dibuat oleh guru yang berpotensi untuk mencapai KD tertentu sesuai dengan silabus yang telah dibuat oleh guru”. Skenario pembelajaran disusun oleh guru agar suatu pembelajaran terjadi sesuai dengan yang di inginkan oleh guru. Dengan menggunakan skenario pembelajaran ini dapat menyesuaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan waktu pembelajaran yang tersedia. Selain itu untuk mengatasi masalah mengenai rendahnya minat belajar peserta didik, peneliti menyusun skenario pembelajaran menggunakan metode pengalaman belajar aktif atau *active learning* tipe *Hollywood Squares Review*.

Strategi pembelajaran aktif tipe *Hollywood Squares Review* dapat mengatasi masalah mengenai rendahnya minat belajar peserta didik karena termasuk dalam strategi belajar aktif yang menyenangkan. Ini sesuai dengan pernyataan Dirgahayuning dalam Journal pendidikan ekonomi FKIP UIR (2017: p.190),

“Strategi pembelajaran aktif tipe *Hollywood Square Review* termasuk pada *reviewing strategis* (strategi pengulangan). Keunggulan dari strategi pembelajaran aktif tipe *Hollywood Square Review* adalah bisa membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari peserta didik”. Strategi pembelajaran aktif tipe *Hollywood Squares Review* merupakan aktivitas belajar yang menyenangkan, karena disini peserta didik dapat bermain tic tac - toe sambil belajar. Dengan adanya variasi dalam proses pembelajaran, belajar terasa tidak membosankan dan membuat peserta didik terus bersemangat dalam belajar, sehingga pemahaman peserta didik meningkat terhadap materi yang dipelajari dan tujuan pelajaran dapat dicapai.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan RPP dan Skenario Pembelajaran *Active Learning* tipe *Hollywood Square Review* pada materi bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMPN 25 Padang**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang dapat peneliti ambil adalah:

1. Guru hanya menggunakan RPP yang sudah ada sebagai salah satu persiapan pembelajaran dan belum menggunakan skenario pembelajaran dengan strategi belajar aktif.
2. Kurangnya motivasi, perhatian dan minat peserta didik saat belajar matematika materi bangun ruang sisi datar.

3. Masih banyak hasil belajar matematika peserta didik yang dikategorikan tidak tuntas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, agar penelitian lebih terarah dan memperoleh hasil yang diharapkan maka peneliti membatasi masalah pada Pengembangan RPP dan skenario pembelajaran untuk mengatasi kurangnya motivasi, perhatian dan minat peserta didik saat belajar matematika materi bangun ruang sisi datar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah pengembangan RPP dan skenario pembelajaran *active learning* tipe *Hollywood Square Review* pada pembelajaran bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMPN 25 yang valid?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil pengembangan produk berupa RPP dan skenario pembelajaran *active learning* tipe *Hollywood Square Review* pada pembelajaran bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMPN 25 Padang yang valid.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijabarkan, maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian bagi:

1. Sekolah

Pihak sekolah mengetahui bentuk produk skenario pembelajaran *active learning* tipe *Hollywood Square Review* pada pembelajaran bangun ruang sisi datar dan dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

2. Tenaga Pendidik

Bagi tenaga pendidik di SMP Negeri 25 Padang sebagai tambahan pengetahuan untuk merancang skenario pembelajaran lainnya.

3. Peneliti

Manfaat yang dirasakan oleh peneliti adalah sebagai tambahan pengetahuan untuk mempersiapkan diri sebagai guru.

4. Pembaca

Manfaat yang dirasakan oleh pembaca adalah sebagai bahan bacaan yang dapat menambah wawasan.