

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Slameto (2010), belajar adalah suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang diperoleh dari suatu proses usaha yang dilakukan seseorang sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, untuk mendukung pembelajaran yang baik di sekolah perlu disediakan lingkungan belajar yang kondusif dan nyaman serta dapat memberikan kesempatan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan agar mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong peningkatan hasil belajar.

Menurut Kemendikbud (2023), hasil tes *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menunjukkan peringkat Indonesia berada diperingkat 70 dari 81 negara yang ikut serta pada tes tersebut. Meskipun peringkat Indonesia mengalami kenaikan sebesar lima tingkat dibandingkan hasil tes PISA 2018 yang berada pada peringkat 74 dari 80 negara dengan skor yang diperoleh ialah sebanyak 365 pada tes tahun 2022. Kebijakan pemerintah yang tertuang pada Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan meletakkan standar kelulusan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar pada penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila serta kompetensi literasi dan numerasi peserta didik. Hal ini menunjukkan pemerintah memperkuat kompetensi literasi dan numerasi peserta didik serta penanaman karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai wujud nyata pemerintah dalam upaya penguatan sumber daya manusia

sebagaimana tertera dalam Rencana Strategis Kemendikbud 2020-2024 dan Peraturan Presiden tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020-2024.

Dalam rangka penguatan literasi dan numerasi di sekolah, dibutuhkan kolaborasi dan sinergi dari berbagai pihak yang terkait. Salah satu pihak yang terkait adalah guru yang merancang dan menyelenggarakan kegiatan pembelajaran di kelas. Guru memiliki peranan yang penting dalam kegiatan pembelajaran yakni sebagai pendidik sekaligus fasilitator agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam hal ini, tujuan pembelajarannya ialah penguatan literasi dan numerasi peserta didik. Menurut Kemendikbud (2017), numerasi yang disebut juga literasi matematika adalah kemampuan untuk mengaplikasikan keterampilan dan konsep matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai ragam konteks kehidupan sehari-hari misalnya, di rumah, pekerjaan, dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat dan sebagai warga negara. Numerasi peserta didik diketahui dengan kemampuan dalam menghadapi dan memecahkan masalah praktis yang ada di konteks kehidupan sehari-hari dengan mengaplikasikan keterampilan dan konsep matematika. Peserta didik harus dapat mengerjakan soal-soal berbasis kontekstual dan juga mampu untuk memecahkan masalah yang ada di sekitar dengan mengaplikasikan keterampilan dan konsep matematika. Pemecahan masalah praktis dengan beragam konteks kehidupan nyata dapat diselesaikan dengan baik oleh peserta didik apabila numerasi yang dimiliki juga baik dan kuat.

Upaya yang dapat dilakukan untuk memperkuat dan meningkatkan numerasi peserta didik adalah dengan pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat. Menurut Bahri (2005), pendekatan pembelajaran adalah suatu pandangan guru terhadap peserta didik dalam menilai, menentukan sikap, dan perbuatan yang dihadapi dengan harapan dapat memecahkan masalah dalam mengelola kelas yang nyaman dan menyenangkan saat proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator perlu merancang pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan dengan mempertimbangkan karakter peserta didik sebagai upaya peningkatan numerasi peserta didik. Hal ini dapat mendorong penguatan numerasi peserta didik dikarenakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Pendekatan *active learning* merupakan segala bentuk pembelajaran yang menitikberatkan interaksi antar peserta didik atau peserta didik dengan guru sehingga memungkinkan peserta didik berperan secara aktif (Suyadi, 2013). Interaksi multi arah berupa kegiatan diskusi membahas materi pelajaran atau beragam masalah kontekstual di dunia nyata dapat membangun pengetahuan dan membuat suasana pembelajaran lebih aktif. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pendekatan *active learning*.

Salah satu jenis pendekatan *active learning* adalah *true or false*. Menurut Hamruni (2012), *true or false* merupakan aktivitas yang mengajak peserta didik untuk terlibat secara langsung ke dalam pembelajaran dan peserta didik diminta untuk menyatakan nilai kebenaran atas pernyataan yang disajikan guru pada masing-masing kartu. Penerapan pendekatan *active learning* tipe ini menekankan penggunaan logika dan rasionalitas, menggali pemikiran kritis,

dan umpan balik yang konstruktif (Watson dalam Lerman, 2006). Hal ini sejalan dengan karakteristik matematika sebagaimana yang disebutkan oleh Abrar (2015) karakteristik matematika memiliki pola pikir deduktif dan konsisten dalam sistemnya sehingga membutuhkan pemikiran yang logis dan kritis.

True or false digunakan pada pembelajaran sebagai alternatif yang mampu memahami karakteristik peserta didik seperti peserta didik lebih suka belajar saat bermain, yang artinya dalam proses pembelajaran, guru harus membuat peserta didik tertarik dan senang dengan materi yang disajikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Restuti, 2022). Dalam pembelajaran ini, kartu yang diberikan guru ke peserta didik merupakan hal yang berbeda dari pembelajaran yang menggunakan metode ceramah yang umumnya hanya mendengarkan materi dari guru dan suasana pembelajaran cenderung pasif dan monoton. Kartu berisi pernyataan yang berkaitan dengan informasi matematika tentang beragam konteks masalah praktis di kehidupan sehari-hari dan peserta didik diminta menentukan nilai kebenaran dari pernyataan tersebut. Hal ini dapat menarik minat peserta didik agar berperan secara aktif dalam pembelajaran dan membangun suasana pembelajaran yang aktif serta menyenangkan. Selain itu, hal ini juga dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah dalam menentukan nilai kebenaran tersebut menggunakan penalaran matematis, pemikiran kritis dan logis. Dari uraian diatas, dapat disimpulkan pendekatan *active learning* tipe *true or false* merupakan salah satu alternatif cara yang dapat digunakan oleh guru dengan harapan dapat memperkuat dan meningkatkan numerasi peserta didik.

Oleh karena itu peneliti ingin meneliti model pembelajaran dengan judul penelitian “Pengaruh Pendekatan *Active Learning* Tipe *True Or False* Terhadap Numerasi Peserta Didik”.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh pendekatan *active learning* tipe *true or false* terhadap numerasi peserta didik?
2. Bagaimana pengaruh pendekatan *active learning* tipe *true or false* terhadap numerasi peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pendekatan *active learning* tipe *true or false* terhadap numerasi peserta didik.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pendekatan *active learning* tipe *true or false* terhadap numerasi peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Memperoleh pengalaman dan cara belajar matematika yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa tertekan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Bagi Guru

Memperoleh pengalaman dan cara menyikapi, menilai serta tindakan yang akan dilakukan dalam mengelola pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kemampuan mengajar dan membangun suasana belajar di kelas yang nyaman dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman terkait pengaruh pendekatan *active learning* tipe *true or false* bagi keberhasilan peserta didik yang kelak dapat diterapkan saat terjun langsung di lingkungan masyarakat.

E. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu sampel penelitian adalah kelas XI-A2, konten numerasi yang dipilih adalah konten bentuk dan ruang dengan materi panjang garis singgung lingkaran. Pemilihan konten bentuk dan ruang dengan materi panjang garis singgung lingkaran dikarenakan urgensi permasalahan pada rendahnya numerasi peserta didik khususnya pada konten bentuk dan ruang serta solusi yang dapat diberikan dari pendekatan *active learning* tipe *true or false* untuk meningkatkan numerasi peserta didik.

F. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Active Learning* Tipe *True Or False* Terhadap Numerasi Peserta Didik”. Maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu:

1. Pendekatan *Active Learning* adalah segala bentuk kegiatan pembelajaran yang menitikberatkan interaksi antar peserta didik atau interaksi peserta didik dengan guru untuk memberikan kesempatan peserta didik untuk mengenali dan mengembangkan pola pikir sehingga dapat mengembangkan kapasitas belajar serta potensi yang dimiliki.
2. *True or False* adalah pendekatan *active learning* yang menyajikan pernyataan topik pembelajaran untuk ditentukan nilai kebenaran.

3. Numerasi adalah kemampuan untuk merumuskan, menggunakan dan menafsirkan informasi matematika yang hasilnya digunakan untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai ragam konteks kehidupan sehari-hari.

