

# BAB I PENDAHULUAN

## 1. 1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika merupakan sebuah proses komunikasi atau interaksi antara guru dengan siswa yang berperan aktif untuk membangun kemampuan dan menumbuhkan nilai baru pada pelajaran matematika. Matematika adalah disiplin ilmu yang ada di setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai pada perguruan tinggi. Saat ini dunia sudah memasuki revolusi industri atau revolusi 4.0 yakni era yang berkaitan dengan sebuah teknologi. *Information Technology* (IT) bagi dunia pendidikan menjadi sebuah sarana yang dapat digunakan dalam menunjang keberlangsungan pembelajaran secara optimal.

*Information Technology* (IT) merupakan suatu teknologi yang dapat digunakan untuk mendapatkan, menyusun, mengolah, memproses, dan menyimpan data agar menghasilkan sebuah informasi yang relevan, akurat, serta tepat waktu. Saat ini *Information Technology* (IT) merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun manfaat dari sebuah *Information Technology* (IT) dalam pendidikan yaitu mudahnya siswa untuk mengakses perpustakaan online, meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran, meningkatkan kemampuan siswa, menyediakan layanan akademik di suatu institusi pendidikan, menyediakan fasilitas diskusi, dan lain-lainnya.

Menurut Edy Irwansyah dan Jurike V. Moniaga (2014, hal. 21) mengungkapkan bahwa menggunakan *Information Technology* (IT) dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran. Namun, pemanfaatan *Information Technology* (IT) bagi dunia pendidikan belum maksimal hal ini hadir dengan berbagai dialetika seperti kurangnya guru matematika yang mahir dalam bidang *Information Technology* (IT) disekolah, belum diterapkannya pemanfaatan *Information Technology* (IT) sebagai sarana kegiatan belajar matematika dan lain-lain.

Salah satu *Information Technology* (IT) yang dapat digunakan secara mudah yaitu penggunaan *linktree*. *Linktree* merupakan salah satu *Information Technology* (IT) berbasis *website* yang dapat di akses dengan mudah di berbagai penjuru dunia. *Linktree* menyediakan fitur dan desain yang menarik serta dapat memuat beberapa link terintegrasi dengan berbagai aplikasi seperti *Google Meet*, *Google Class Room*, *Youtube*, dan lain-lain. *Linktree* dapat digunakan dalam berbagai bidang seperti ekonomi digunakan untuk penjualan online, bisnis, dan lain-lain. Selain itu, *linktree* juga bisa diguankan untuk menunjang proses belajar pada bidang pendidikan seperti link vidio, quis, *e-book*, dan lain-lainnya.

Untuk mengetahui keefektifan suatu *linktree* perlu adanya evaluasi. Evaluasi adalah suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan suatu tolak ukur untuk memperoleh suatu kesimpulan. Fungsi utama evaluasi adalah menelaah suatu objek atau keadaan untuk mendapatkan informasi yang tepat sebagai dasar dalam pengambilan keputusan (Zainiyati, 2017, hal. 185). Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi antara guru, siswa, dengan sumber belajar yang dilakukan baik secara langsung atau secara tidak langsung (A. Octavia, 2020, hal. 6).

Jadi evaluasi pembelajaran matematika merupakan suatu proses untuk menentukan jasa atau nilai dari kegiatan pembelajaran matematika melalui penilaian dan pengukurann dengan menggunakan suatu instrumen sebagai tolak ukurnya. Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan sebuah instrumen seperti tes, angket, observasi, dan lain-lainnya.

Beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya penelitian yang pertama dilakukan oleh Dedy Prayoga (2021, hal. 43) yang meneliti tentang “Implementasi Pembelajaran Daring Berbasis Media *Liktree* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PPKN Kelas V di MI Al-Irsyad Darusalam Lampung Barat” hasil penelitian menunjukkan minat belajar siswa meningkat dengan rata-rata nilai dari 50, 625 % menjadi 70, 17 % dengan melihat dari empat indikator yaitu perasaan senang, keaktifan, ketertarikan, dan perhatian siswa dalam belajar. Penelitian yang kedua

dilakukan oleh Novita Ahmad, Rosman Ilato, & Bobby R. Payu (2020, hal. 72) dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa” dengan hasil penelitiannya teknologi informasi besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa mencapai 36,00 %. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Erika Nur Rosida, Lenny Kurniati, & Ratih Kusumawati (2019, hal. 39) dengan judul “Analisis Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Pemanfaatan Teknologi Digital Siswa” dengan adanya teknologi informasi berpengaruh terhadap pemecahan masalah dapat dilihat dari hasil analisis korelasi sebesar 46,8 %. Dari beberapa penelitian di atas menunjukkan bahwa teknologi informasi mempunyai peran secara signifikan terhadap minat belajar dan keterampilan *problem solving* matematis.

Menurut Abdul Majid (2017, hal. 48) minat adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan dengan tujuan perhatian atau pencapaian. Pendapat lain mengenai minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang dapat diminati oleh seseorang, kemudian diperhatikan secara terus-menerus yang disertai dengan rasa bahagia, senang, konsentrasi, kemauan, dan kesadaran terhadap pelajaran (Laksono, Ariyanti, & Santoso, 2010, hal. 60). Sedangkan belajar adalah suatu upaya perubahan perilaku yang dilakukan secara relatif dan tetap untuk mendapatkan pengalaman baru dari individu antara interaksi dengan lingkungannya (Prayitno, 2009, hal. 203).

Jadi, minat belajar merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh dalam kegiatan belajar dan mengajar, dengan adanya minat belajar siswa dapat memberikan perhatian lebih mendalam. Minat belajar menjadi modal yang pertama untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian adanya minat, maka akan muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga mencapai hasil pembelajaran yang baik. Sedangkan menurut Yugi Prayugi dan Agung Prasetya Abadi (2019, hal. 1053) bahwa minat tumbuh dari internal siswa yang dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah yang dimilikinya seperti keluarga. Adapun minat juga timbul karena adanya pengaruh dari eksternal yaitu berupa minat yang timbul

seiring dengan proses perkembangan siswa tersebut seperti lingkungan teman dan lain-lainnya.

Hal ini sesuai dengan hasil survei yang dilakukan *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) dan dilaporkan oleh *Education for All (EFA) Global Monitoring Report* bahwa minat belajar Indonesia masih tergolong rendah yang menunjukkan pada peringkat ke 64 dari 120 negara. Rendahnya minat belajar siswa muncul karena berbagai faktor. Pada tahun 2007 survei *Global Institute* dalam kemampuan siswa di Indonesia mencatat bahwa hanya 5 % siswa yang mampu mengerjakan soal yang berkategori tinggi dan 78 % siswa Indonesia mampu mengerjakan soal berkategori rendah (Rasam & Sari, 2018, hal. 2).

Salah satu yang dapat mempengaruhi minat belajar yaitu penggunaan *linktree*. Penggunaan *linktree* di sekolah memiliki manfaat yang banyak dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan *linktree* siswa dapat melihat informasi-informasi terbaru maupun fenomena yang terjadi pada saat ini kemudian dihubungkan dengan mata pelajaran. Selain itu, guru dengan menggunakan *linktree* sebagai suatu sarana dalam menyampaikan pembelajaran dengan fitur menarik sehingga siswa dapat meningkatkan minat belajarnya.

Selain memberikan manfaat pada aspek minat belajar hal ini dapat dikembangkan pula pada *linktree* di dunia pendidikan terutama keterampilan *problem solving* matematis. Menurut Muh. Fajaruddin dan Rahmita Yuliana Gazali (2018, hal. 64) *problem solving* merupakan suatu proses yang ditempuh oleh seseorang untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi sehingga masalah tersebut tidak lagi menjadi masalah terhadap dirinya. Menurut Aries Yuwono (2016, hal. 147) *problem solving* adalah suatu pertanyaan akan dijadikan masalah hanya jika pertanyaan itu menunjukkan adanya suatu tantangan yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur rutin yang sudah diketahui. Secara sederhananya *problem solving* adalah suatu proses penerimaan masalah yang dijadikan sebagai tantangan dalam menyelesaikannya. Terdapat beberapa cara yang dilakukan dalam memberikan inovasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika dengan memberikan soal, memberikan permainan kelas suatu bilangan, dan lainnya.



Hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 menilai 600.000 siswa di Indonesia yang berusia 15 tahun dari 79 negara setiap tiga tahun sekali terjadi penurunan dalam keterampilan *problem solving* matematis dibandingkan tahun 2015. Pada tahun 2018 keterampilan *problem solving* matematis Indonesia berada di peringkat ke 73 dengan skor rata-rata 379. Sedangkan pada tahun 2015 Indonesia berada di peringkat ke 62 dari 70 negara dengan rata-rata skor 386. Selain itu, kemampuan membaca dengan rata-rata skor dari 397 menjadi 371 dan kinerja sains 403 menjadi 396 (Hermaini & Nurdin, 2020, hal. 2). Dengan demikian dari hasil survei PISA pada tahun 2015 dan 2018 bahwa keterampilan *problem solving* matematis siswa masih rendah.

Hasil wawancara salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Rajagaluh diperoleh informasi bahwa siswa kelas VIII mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang diberikan guru dan sikap siswa yang cenderung pasif di dalam kelas sehingga menjadi salah satu faktor menurunnya minat belajar siswa. Selain itu, guru hanya menyampaikan materi yang ada pada buku pelajaran tanpa menambahkan materi lain yang telah diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan guru matematika disekolah tersebut masih menggunakan paradigma lama berupa mentransfer pengetahuan dari otak guru ke otak siswa dan cara guru menyampaikan pelajaran masih monoton dan tidak berkembang. Sebab itu, guru lebih menekankan pada kemampuan mengingat (*memorizing*) atau menghafal (*rote learning*) dan kurang atau malah tidak menekankan kepada siswa untuk bernalar (*reasoning*), memecahkan masalah (*problem-solving*), komunikasi (*communication*), ataupun pada pemahaman (*understanding*) sebagaimana yang dituntut Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Karena itu, salah satu alternatif untuk meningkatkan pemecahan masalah (*Problem solving*) pada pembelajaran matematika adalah dengan memanfaatkan *linktree*.

Pada uraian tersebut maka diperlukan untuk evaluasi penggunaan *linktree* terhadap minat belajar dan keterampilan *problem solving* matematis siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Evaluasi Terintegrasi Berbasis *Linktree* Terhadap Minat Belajar dan Keterampilan *Problem Solving* Matematis Siswa”.

## 1. 2. Rumusan Masalah

### 1.2.1. Identifikasi Masalah

Dari beberapa penjelasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka ada beberapa masalah yang dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Guru saat menyampaikan materi pembelajaran matematika masih menggunakan metode konvensional berupa metode ceramah. Hal ini karena guru kurang *update* dan *upgrade* dalam pengetahuan.
2. Siswa di dalam ruang kegiatan belajar mengajar merasa jenuh dengan materi berjam-jam yang disampaikan oleh guru, dengan demikian siswa kurang antusias dalam belajar.
3. Rendahnya pemanfaatan *Information Technology* (IT) dalam pembelajaran matematika.
4. Keterampilan *problem solving* matematis siswa masih tergolong rendah dan belum dikembangkan secara optimal.
5. Siswa cenderung menghafal rumus materi matematika tanpa tidak memahami proses atau langkah-langkah penyelesaian soal dan dominan fokus pada hasil akhir.

### 1.2.2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang timbul, maka penulis membatasi masalah yang difokuskan pada :

1. Keterlibatan siswa dalam penggunaan evaluasi berbasis *Information Technology* (IT) yaitu menggunakan *software* yang dapat diakses dan dibuat secara mudah berupa *linktree*. Di dalamnya menyediakan beberapa fitur menarik sehingga penggunaan *Information Technology* (IT) kini mempunyai peranan penting dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran.
2. Minat yang diungkap melalui penelitian ini adalah minat belajar dengan indikator- indikatornya yaitu kesadaran, keterlibatan perasaan, ketertarikan, dan perhatian atau pengontrolan siswa pada pelajaran matematika pada materi pola bilangan.

3. Keterampilan *problem solving* dengan menggunakan empat tahapan yang di kenalkan oleh Poyle diantaranya meliputi memahami masalah (*understanding the problem*), menyusun rencana penyelesaian (*devising a plan*), melaksanakan rencana penyelesaian (*carrying outh the plan*), dan memeriksa kembali (*looking back*).
4. Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Rajagaluh dengan mengambil subjek penelitian kelas VIII pada mata pelajaran pola bilangan.

### 1.2.3. Pertanyaan Masalah

**Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:**

1. Bagaimana respon siswa pada *linktree*?
2. Bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan *linktree*?
3. Bagaimana keterampilan *problem solving* siswa setelah menggunakan *linktree*?
4. Seberapa besar kontribusi penggunaan evaluasi *linktree* terhadap minat belajar dan kemampuan *problem solving* siswa?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang indik masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui respon siswa pada *linktree*.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan *linktree*.
3. Untuk mengetahui keterampilan *problem solving* siswa setelah menggunakan *linktree*.
4. Untuk mengetahui seberapa besar kontribusi penggunaan evaluasi *linktree* terhadap minat belajar dan kemampuan *problem solving* siswa.

#### 1. 4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini merupakan dampak dari tercapainya tujuan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teori maupun secara praktis, antara lain:

##### 1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan pada evaluasi konsep atau model *linktree* untuk minat belajar dan keterampilan *problem solving* matematis siswa.

##### 1.4.2. Manfaat Praktis

###### 1. Bagi siswa

Siswa lebih termotivasi untuk lebih meningkatkan minat belajar dan keterampilan *problem solving* matematis dengan menggunakan *Information Technology* (IT) berbasis *linktree*.

###### 2. Bagi guru

Sebagai acuan dan sumber bagi guru untuk mengevaluasi pembelajaran matematika yang sesuai dengan peserta didik sehingga dalam pembelajaran matematika guru dapat meminimalisir dan mengendalikan rendahnya minat belajar dan keterampilan *problem solving* matematis siswa.

###### 3. Bagi sekolah

Sebagai masukan untuk sekolah dalam merumuskan kebijakan terkait dengan evaluasi pembelajaran matematika sehingga meningkatkan mutu dan evaluasi terhadap siswa pada minat belajar dan keterampilan *problem solving* matematis.