

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di kehidupan, ilmu pendidikan adalah sesuatu yang tidak bisa dipisahkan karena sifatnya sangat penting untuk kehidupan manusia. Di dalam pendidikan, pendidikan juga memiliki tujuan lainnya yaitu untuk pengembangan potensi diri menjadi SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas. Tujuan pendidikan yang termuat dalam Depdiknas (2003) yakni pendidikan adalah suatu cara yang dilakukan secara sadar dan terencana supaya terciptanya suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif untuk pengembangan diri dengan memiliki kekuatan spritual agama, kontrol diri, potensi kepribadian, potensi kecerdasan, akhlak yang mulia, serta memiliki keterampilan yang yang dibutuhkan untuk diri sendiri, oranglain, bangsa, dan negaranya.

Belajar adalah sesuatu perubahan didapat dari proses pencarian atau pengalaman. Menurut M. Sobry Sutikno dalam (Djamaluddin & Wardana, 2019), berpendapat bahwa, kegiatan belajar mengajar atau KBM di sekolah yaitu suatu inti kegiatan yang menunjang peran seorang guru dan siswa untuk aktif supaya terciptanya nilai belajar yang optimal. Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan seseorang memerlukan motivasi yang lebih untuk tetap semangat dalam belajar. Menurut Thorndike dalam (psikologi.uma, 2018), berpendapat bahwa proses belajar mengajar adalah sesuatu proses timbal balik antara dorongan (berupa intuisi) dan respon (berupa pikiran, perasaan atau gerakan). Pada dorongan ini mempengaruhi penyebab kegiatan pembelajaran seperti pada pikiran, perasaan, dan lain-lain sehingga dapat ditangkap oleh alat indera (Yashinta & Ariyanti, 2015) mengemukakan bahwa, didalam ilmu pendidikan terdapat ilmu-ilmu pengetahuan yang peranannya penting salah satunya ilmu matematika, karena dari itu ilmu matematika sebagai awal atau dasar dari ilmu pengetahuan lainnya. Agar siswa aktif berlatih mempelajari matematika maka seorang siswa

dituntut untuk mampu mengendalikan faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi proses belajar. Didalam kegiatan belajar matematika, siswa mampu menghubungkan matematika dengan penerapan di kehidupan nyata atau kehidupan nyata dan didalam ilmu pengetahuan lain-lainnya.

Matematika ialah suatu ilmu yang mempelajari bahwa lambang-lambang dan logika. Dalam (Syaiful, 2011) bahwa, matematika adalah suatu ilmu sistematis yang didasari oleh kemajuan pada teknologi modern, serta memiliki peran penting pada berbagai kedisiplinan dan kemajuan pola pikir manusia. Matematika itu juga ilmu yang sangat penting dalam kehidupan, dimana dalam pengaplikasiannya dilakukan dalam kegiatan sehari-hari yaitu seperti untuk menjumlah pembayaran, menyelesaikan tugas-tugas, dan jalan keluar masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari lainnya. Sering sekali matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang sangat menakutkan dan sukar untuk dipecahkan. Tingkat pencapaian dari tujuan pembelajaran siswa yaitu seorang guru memerlukan adanya sebuah penilaian. Pada kurikulum 2013 penilaian siswa ditekankan dan diterapkan yaitu penilaian autentik (*authentic assessment*). Menurut (Nurgiantoro, 2008) berpendapat bahwa, *authentic assessment* adalah kemampuan menekankan siswa untuk mendemostrasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh secara tepat, sesuai, dan memiliki makna. Penilaian ini adalah kegiatan penilaian yang tidak hanya menanyakan pengetahuan yang sudah diketahui ataupun dipahami oleh pelajar, melainkan kinerja nyata hasil ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah pahami oleh pelajar. Dalam penilaian autentik, tahapan dalam penilaiannya yaitu dilaksanakan pada tahapan awalan proses kegiatan pembelajaran (penilaian *input*), selama belajar sedang berlangsung (penilaian proses), dan setelah pembelajaran selesai (penilaian *output*).

Kegiatan penilaian ini sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran matematika siswa yang diajarkan oleh guru. Karena itu, penilaian *self and peer assesment* ini menurut peneliti cocok untuk diterapkan pada pembelajaran khususnya pembelajaran yang terpusat pada siswa supaya menjadikan diri mereka termotivasi dalam belajar. Sebagian besar siswa rata-rata menggunakan umpan balik untuk menjadikan pendorong dalam belajar. Umpan balik tersebut diberikan

siswa sebagai refleksi diri dan teman sejawat untuk peningkatan motivasi belajar siswa. Sehingga diberlakukan penilaian autentik tipe *Self and Peer Assesment* dalam peningkatan motivasi belajar. Dalam proses penilaiannya digunakan model *Problem Based Learning* berbasis *Self and Peer Assesment* untuk membuat lingkungan belajar yang aktif. Menurut (Ari & Katrancı, 2014), model pembelajaran *problem based learning* adalah suatu proses yang bermakna dalam terciptanya siswa yang bertanggungjawab atas dirinya sendiri. Pada kasus ini, model pembelajaran *problem based learning* diterapkan sebagai pendorong pemahaman siswa supaya mendalami serta alat bantu dalam pengembangan kemampuan penalaran agar masalah dapat dipecahkan serta memotivasi siswa untuk belajar sungguh-sungguh.

Penelitian ini berpusat atau terfokus pada *self assesment* dan penilaian *peer assesment*. Keduanya dianggap dapat memberikan motivasi dalam proses pembelajaran matematika disekolah. Dari kedua penilaian tersebut dipakai sebagai pengukur kemampuan (*Skill*). *Peer assesment* dilakukan siswa untuk memberikan nilai kepada teman. Pada *peer assesment* biasanya terjadi kesalahpahaman antar siswa satu dengan yang lainnya dikarenakan tidak puasny siswa dengan hasil penilaian teman. Adanya kesalahpahaman siswa ketika guru memberikan nilai kepada temannya, hal tersebut membuat siswa merasa dalam pemberian nilai dari temannya tidak sesuai sehingga membuat kesalahpahaman antar siswa. Dengan adanya *self assesment* juga diharapkan agar siswa dapat introspeksi diri dan mengetahui kekurangan yang belum bisa dipecahkan, dengan begitu *peer assesment* juga penting untuk diri sendiri.

Peer Assesment adalah kemampuan yang terpusat pada siswa untuk mengembangkan keterampilan terhadap berpikir kritis, dan meningkatkan kerjasama antar teman. Penilaian ini dapat dilakukan secara bertahap sesudah proses pembelajaran dilaksanakan. Menurut Benitez dan Justicia dalam (Usman, 2013) mengemukakan bahwa, *peer assesment* atau golongan teman sejawat yang memiliki masalah akan memberikan pengaruh buruk terhadap sekolah seperti tindak kriminalitas, *bullying*, bolos sekolah maupun bolos pelajaran, dan tidak menghormati guru dan antar sesama siswa. Dan sebaliknya terdapat sisi positifnya yaitu dengan adanya *peer assesment* diharapkan siswa akan termotivasi dalam

belajar, dan memiliki *chemistry* yang bagus dengan sesama teman. Dengan adanya penilaian yang dilakukan oleh teman sejawat mereka dapat memiliki level berpikir yang sama, menurut Santrock dalam (Kurniawan & Sudrajat, 2020) bahwa remaja menyakini yang dapat memahaminya yaitu teman sejawat yang memiliki usia yang sama, cara berpikir, dan sudut pandang yang sama dalam berbagai hal.

Dalam pembelajaran, jika model pembelajarannya tidak efektif dan efisien, dapat menimbulkan ketidak seimbangan pada kemampuan kognitif. Untuk mengatasi hal tersebut maka akan diberikan kesempatan dalam belajar dengan keterlibatan siswa secara aktif dan efektif, dapat timbul suatu hubungan baik atau erat antar siswa, sehingga akan dilakukan pengembangan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Self and Peer Assesment* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Motivasi dalam belajar sangat penting untuk menyiapkan kondisi kesiapan siswa dalam belajar. Motivasi dalam (Suharni & Purwanti, 2019) mengemukakan bahwa, dengan adanya motivasi siswa akan mempunyai keinginan untuk belajar lebih giat dan tertarik dalam belajar. Jika siswa termotivasi maka dalam belajar siswa akan lebih siap dan akan tercapai hasil belajar yang lebih baik. Menurut peneliti model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) ini merupakan model pembelajaran yang memuat permasalahan-permasalahan nyata dan konkrit untuk diselesaikan dengan model *Self and Peer Assesment*, dengan penilaian *Self and Peer Assesment* diharapkan dapat menjadikan siswa semakin termotivasi dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika karena siswa merasa tertantang ataupun merasa iri dengan kemampuan temannya.

Berdasarkan pemaparan diatas, upaya dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa yang dilakukan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pengembangan model *Self and Peer Assesment* diharapkan dengan adanya pengembangan ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan data yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya, sebagai berikut :

1. Terdapat beberapa siswa dalam penilaian merasa tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.
3. Siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, tidak tertarik, dan kurang mengerti dengan materi matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari latar belakang dan masalah-masalah yang telah diutarakan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diadakan penelitian dalam penilaian kinerja. Cakupan dari permasalahan-permasalahan yang dihadapi cukup luas, dan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan, maka dalam hal ini memberikan batasan-batasan untuk diteliti yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan dengan model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Develop, Desiminate*.
2. Penilaian *Self Assesment* yaitu penilaian yang dilakukan oleh diri sendiri yang dikembangkan dengan model pembelajaran *Probem Based Learning*.
3. Penilaian *Peer Assesment* yaitu penilaian yang dilakukan oleh teman sejawat untuk menilai temannya, dikembangkan dengan model pembelajaran *Probem Based Learning*.
4. Mengetahui ada atau tidaknya peningkatan atau penurunan motivasi belajar matematika menggunakan penilaian *Self and Peer Assesment* berbasis *problem based learning*.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan *Self and Peer Assesment* berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.

1. Bagaimana pengembangan *self and Peer Assesment* berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa?
2. Apakah pengembangan *self and Peer Assesment* berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa valid?
3. Apakah penggunaan pengembangan *self and Peer Assesment* berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa efektif?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan *self and Peer Assesment* berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.
2. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan *self and Peer Assesment* berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.
3. Untuk mengetahui keefektivan penggunaan pengembangan *self and Peer Assesment* berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan teoritis mengenai manfaat teoritis sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

1.6.2 Praktis

1. Bagi siswa, sebagai bentuk peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan *assesment - assesment* dalam penilaian yang melibatkan teman, meningkatkan motivasi belajar, kerjasama, menerima kritikan, dan agar tidak terdapat kesalahpahaman diantara teman.
2. Bagi guru, sebagai bentuk penilaian untuk melihat proses belajar siswa, memberikan penilaian yang sesuai dan tepat agar tidak terdapat kesalahpahaman antar siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bentuk meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai peningkatan kinerja guru.

