

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-undang No. 20 Tahun 2003). Sesuai dengan undang undang bahwasannya pendidikan memanglah sangat penting untuk negara kita sendiri agar bisa membangkitkan perekonomian negara yang sangat penting membutuhkan pendidikan matematika, karena tanpa pendidikan maka negara tidak bisa berkembang dengan baik untuk sebagai contoh mari kita melihat perbedaan antar desa dengan kota bahwa kota dianggap lebih maju daripada desa karena kota dipimpin oleh orang terpelajar.

Mempelajari matematika tidak hanya memahami konsepnya saja atau prosedurnya saja, akan tetapi banyak hal yang dapat muncul dari hasil proses pembelajaran matematika (Putra, 2017:198). Dalam belajar matematika peserta didik cenderung menghafal rumus, meniru contoh soal yang diberikan oleh guru, dan kurangnya siswa dalam memahami materi sehingga setiap kali di berikan soal matematika yang berbeda, peserta didik masih tergolong rendah meskipun peserta didik telah di berikan buku pegangan matematika (Anggoro, 2015:198). Pembelajaran matematika yang dikenal oleh siswa dan semua orang merupakan mata pelajaran yang sangat sulit untuk dipelajari dan membuat minat belajar siswa yang sangat rendah dalam mempelajari materi matematika.

Minat belajar merupakan salah satu faktor terpenting bagi seorang siswa untuk belajar dengan baik, dan semangat itu berasal dari siswa itu sendiri. Di luar minat belajar adalah bagaimana guru mengajar. Peran guru sangat penting dalam mengembangkan minat belajar siswa, terutama dengan cara mengajar yang menyenangkan dan konstruktif (Riamin, 2016). Menurut Pratiwi (2015:23), minat belajar merupakan salah satu faktor pendorong keberhasilan belajar, sehingga perlu mendapat perhatian khusus. Dengan demikian minat belajar online

selanjutnya dapat menurunkan minat belajar siswa dan dapat mengakibatkan penurunan daya pikir siswa. Siswa kehilangan minat belajar dan mengakibatkan buruknya daya pikir siswa, khususnya siswa berpikir kritis dalam belajar. Minat belajar adalah sikap mengikuti kegiatan proses pembelajaran, baik dalam hal merencanakan kurikulum yang unik maupun berinisiatif untuk mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh (Andriani dan Rasto, 2019).

Berpikir kritis matematis adalah dampak berpikir logis (Hidayat, Wahyudin, & Prabawanto, 2018; Jumaisyaroh, Napitulu, & Hasruttudin, 2014; Sumarno, Hidayat, Zukarnaen, Hamidah, & Sariningsih, 2012). Berpikir kritis matematis juga merupakan kemampuan yang sistematis untuk menggabungkan pengetahuan awal, kemampuan penalaran matematis yang dapat digunakan didalam menyelesaikan masalah matematis (Hidayat, 2017; Widyatiningtyas, Kusumah, Sumarno, & Sabandar, 2015).

Berpikir Kritis merupakan suatu proses berpikir kritis secara mendalam dengan cara meningkatkan kualitas pemikirannya terhadap suatu informasi (Salim & Maryanti, 2017:26). Selanjutnya berpikir kritis adalah berpikir secara beralasan dan *reflektif* dengan menenankan pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan (Shirkhani & Fahim, 2011:26). Dengan begitu dengan adanya pembelajaran yang dilakukan secara daring ini berdampak pada minat belajar dan juga berpikir kritis siswa. Lestari dan Yudhanegara (2015: 89) menyampaikan bahwa kemampuan berpikir kritis yaitu kemampuan dalam menyelesaikan masalah matematika yang melibatkan pengetahuan matematika, penalaran matematika dan pembuktian matematika. Pendapat ini ditambahkan oleh Somakin dalam jurnal Juniantari (2017: 64) Berpikir kritis dalam matematika adalah berpikir yang menguji, mempertanyakan, menghubungkan, mengevaluasi semua aspek yang ada dalam suatu situasi ataupun suatu masalah dalam matematika.

Wanabuliandari, dkk (2016:35) berpendapat bahwa pentingnya menerapkan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat bermain sambil belajar sehingga siswa merasa tidak bosan dan siswa menjadi lebih aktif. Wanabuliandari dan Purwaningrum (2018: 64), menambahkan dalam pembelajaran yang

dilaksanakan akan terasa lebih bermakna, jika adanya pemanfaatan kearifan lokal daerah setempat sehingga membuat siswa memahami materi secara konkret. Dengan ini, pembelajaran online mempengaruhi minat siswa dalam belajar dan berpikir kritis. Salah satu upaya pembelajaran di media online adalah dengan menggunakan wahana aplikasi Android buatan guru. Didesain semenarik mungkin untuk memicu minat belajar siswa. Selain itu, arahkan pemikiran kritis siswa dan berikan contoh pertanyaan yang berlaku untuk media online ini. Menggunakan aplikasi Android dengan model Accelerated Learning Cycle (ALC) merangsang minat belajar siswa dan membuat mereka puas dengan pembelajaran matematika yang mereka tawarkan.

Model *Accelerated Learning Cycle* (ALC) merupakan model pembelajaran dengan pengalaman belajar yang tepat agar peserta didik aktif dan merasakan bermaknanya pembelajaran namun tetap gesit, bersemangat, penuh gairah, dan nyaman (Muligar, 2016: 160). Kelebihan dari model ini adalah model pembelajaran yang menciptakan sebuah lingkungan proses belajar yang bermakna dan mengedepankan munculnya emosi positif agar siswa dapat mengubah persepsi terhadap pembelajaran dan memunculkan potensi yang tersembunyi. Dan juga saling terhubung dalam kemampuan berpikir kritis siswa yang mendorong siswa untuk lebih berpikir secara mendalam.

Pemanfaatan teknologi sangat di fungsikan disaat musim pandemi ini dan bisa mendorong siswa untuk minat belajar siswa dan juga berpikir kritis siswa. Aplikasi dapat memberikan dampak yang besar karena bisa bermain dalam belajar sehingga siswa tidak bosan akan pembelajaran matematika yang di takuti. Aplikasi juga bisa bertahan lama karena diinstal dari handphone dan bisa dipelajari kapanpun sama seperti buku yang bisa di buka kapan saja, kurang lebihnya bisa menggantikan sebuah buku dalam pembelajaran online. Peserta didik bisa menggunakan aplikasi tersebut kapanpun untuk belajar karena saat ini pun anak SMP sudah menggunakan teknologi seperti contohnya adalah handphone. Dengan bisa memberikan gambaran materi dalam kehidupan nyata. Penggunaan interactive multimedia berbasis kurikulum 2013 diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Interactive

multimedia menuntut siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan terjadi pembelajaran dua arah antara siswa dan media yang digunakan (CD pembelajaran interaktif) sehingga pembelajaran lebih menarik. Hal tersebut sesuai dengan konsep kurikulum 2013 yang mengutamakan ketiga aspek prestasi belajar, yaitu aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap

Berdasarkan hasil observasi yang sudah saya lakukan di SMP 1 Mejubo Kudus masih tergolong rendah karena hasil respon siswa masih begitu sedikit yang saya dapatkan dengan angket minat belajar siswa kelas VIII G 48,85% dan kelas VIII I 49,1% disini guru sudah memulai pembelajaran dengan media whatsapp yang mana siswa tidak merespon dengan cepat bahwa pembelajaran sudah di mulai tapi siswa tidak merespon pembelajaran tersebut. Dan juga dengan soal pre-test yang saya berikan jawaban siswa dalam analisis peneliti adalah 43,15% dan masih belum mampu dikatakan bahwa siswa tersebut berpikir kritis karena siswa hanya memberukan jawabannya saja tanpa ad acara/langkah-langkah yang di gunakan.

Dari uraian di atas bahwa model dan pengaplikasikan pembelajaran sangat mempengaruhi kegiatan proses belajar mengajar, sehingga guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang efektif dan aplikasi yang modern dan bisa di jangkau siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. Hal itulah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Accelerated Learning Cycle (ALC) Berbantuan Aplikasi LingMat terhadap Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa”**

1.2 Rumusan Masalah

Minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa harus ditingkatkan dalam kondisi pandemic ini. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah rata-rata kemampuan berpikir kritis matematis siswa kelas yang diajarkan dengan model *Accelerated Learning Cycle* (ALC) berbantuan aplikasi android lebih baik daripada rata-rata kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran saintifik.

2. Apakah kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang mengikuti pembelajaran *Accelerated Learning Cycle* (ALC) berbantuan aplikasi android mencapai 70 (KKM).
3. Apakah terdapat pengaruh minat belajar terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle* (ALC) berbantuan aplikasi android ?
4. Apakah terdapat peningkatan minat belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle* (ALC) berbantuan aplikasi android ?
5. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle* (ALC) berbantuan aplikasi android ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji rata-rata kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang diajarkan dengan model *Accelerated Learning Cycle* (ALC) berbantuan aplikasi android lebih baik daripada rata-rata kelas yang diajarkan dengan menggunakan model saintifik.
2. Untuk menguji kemampuan berpikir kritis matematis siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan model *Accelerated Learning Cycle* (ALC) berbantuan aplikasi android mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).
3. Untuk menguji kemampuan berpikir kritis matematis siswa berpengaruh terhadap minat belajar dengan menggunakan model *Accelerated Learning Cycle* (ALC) berbantuan aplikasi android.
4. Minat belajar siswa meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle* (ALC) berbantuan aplikasi android daripada pembelajaran menggunakan model saintifik.
5. Kemampuan berpikir kritis matematis siswa meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Accelerated Learning Cycle* (ALC)

berbantuan aplikasi android dari pada pembelajaran menggunakan model saintifik.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Sebagai gambaran atau bahan pengembangan untuk menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa materi lingkaran melalui pembelajaran berbasis android.
- b. Sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya, mengenai minat belajar siswa dan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

- a) Mendapatkan pengalaman baru tentang penggunaan model pembelajaran berbasis android.
- b) Penelitian ini sebagai sarana untuk belajar, berlatih, menerapkan dan mengembangkan pengetahuan peneliti berproses selama penelitian.
- c) Menambah wawasan atau pengetahuan baru tentang kemampuan berpikir kritis.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar siswa materi lingkaran matematika, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII SMP.

1.4.2.3 Bagi Guru

Penggunaan metode pembelajaran berbasis android sebagai salah satu metode mengajar yang dapat di gunakan pada pembelajaran matematika khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa dan juga kemampuan berpikir kritis siswa.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang positif dalam penggunaan pembelajaran berbasis android.

1.5 Definisi Oprasional

Definisi oprasional adalah pernyataan yang terkait di dalam judul yang di ambil oleh peneliti dengan begitu definisi oprasaional adlaah sebagai berikut:

1. Minat belajar adalah siswa dapat melukan pembelajaran dengan serius dan juga minat belajar adalah hal yang terpenting untuk melakukan pembelajaran sedangkan saat minat belajar siswa tidak ada maka pembelajaran yang sudah berlangsung bisa dikatan sia-sia dan karena siswa dari awal sudah tidak memiliki minat belajar. Indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, keterlibatan dalam belajar.
2. Kemampuan berpikir kritis matematis adalah suatu disiplin berpikir mandiri, masuk akal dan reflektis yang mencontohkan kesempurnaan berpikir untuk memecahkan suatu masalah. Indikator berpikir kritis siswa meliputi memberikan penjelasan sederhana, membangun ketrampilan dasar, membuat simpulan, membuat penjelasan lebih lanjut, menen tukan strtegi dan taktik.
3. *Accelereted Learning Cycle* (ALC) adalah model pembelajaran yang menciptakan sebuah lingkungan proses belajar yang bermakna dan mengedepankan munculnya emosi positif agar siswa dapat mengubah presepsi terhadap pemebelajaran dan memunculkan potensi yang tersembunyi. Indikator model *Accelereted Learning Cycle* (ALC) meliputi 1) mengkondisikan pikiran dan hati siswa sebelum pembelajaran. 2) menghubungkan materi pembelajaran pada berbagai aspek. 3) membangun penegetahuan baru dengan menyampaikan konsep secara menarik. 4) menekankan aktivitas siswa dalam bermatematik disertai pemaknaan. Dan 5) integrase keseluruhan proses pemebelajaran melalui kegiatan refleksi.
4. Pembelajaran berbasis android adalah pembelajaran yang mengaitkan media android untuk bisa mendorong minat belajar siswa dan media android hampir setiap siwa punya maka bisa di kerjakan sewaktu-waktu. Pembelajaran berbasis android berikut dengan menggunakan *Smart Apps Creator* (SAC) dan *Smart Apps Creator* ini merupakan software pembuata

aplikasi android yang mudah di pelajari dan juga di buat untuk media pembelajaran.

