

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam sistem pendidikan karena berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, dan sistematis. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengambil keputusan secara rasional, serta menerapkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga diarahkan untuk membentuk peserta didik yang aktif, kreatif, dan mampu berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Meskipun memiliki peranan yang sangat penting, pembelajaran matematika masih menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Banyak peserta didik beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang rumit, membosankan, bahkan menimbulkan rasa takut ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sehingga partisipasi mereka selama proses belajar mengajar menjadi rendah. Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran akan berdampak terhadap kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan (Lusianisita & Endah, 2020).

Keberhasilan pembelajaran matematika tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru cenderung membuat siswa menjadi pasif karena mereka hanya menerima informasi tanpa memiliki kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, maupun mengemukakan pendapat. Sebaliknya, pembelajaran yang berpusat pada siswa mampu mendorong keterlibatan aktif sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan interaksi yang positif antara guru dan siswa maupun antarsiswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan penerapan model pembelajaran yang sesuai, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan diskusi, kerja sama, dan penyelesaian masalah secara bersama-sama.

Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kolaboratif berjenjang. Model pembelajaran kolaboratif berjenjang merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama antarsiswa melalui kelompok yang heterogen sehingga setiap peserta didik dapat saling bertukar pengetahuan, pengalaman, serta memberikan bantuan kepada anggota kelompok lainnya. Dalam pelaksanaannya, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek pembelajaran yang aktif dalam

menyampaikan pendapat, berdiskusi, menyelesaikan permasalahan, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Menurut Wangsa et al. (2021), model pembelajaran kolaboratif memberikan ruang bagi peserta didik untuk saling melengkapi melalui interaksi yang positif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa.

Penerapan model pembelajaran kolaboratif berjenjang juga sejalan dengan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*). Melalui model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pembelajaran, sedangkan siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan, berkomunikasi, bekerja sama, serta membangun pemahaman melalui interaksi dengan teman sekelompoknya. Kondisi tersebut diharapkan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa karena setiap peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam setiap tahapan pembelajaran.

Kemudian tidak hanya model pembelajaran faktor yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga informasi yang diberikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang tepat mampu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan penyampaian materi secara konvensional (Supartini, 2016). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu media yang dinilai efektif adalah media animasi. Media animasi mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik disertai ilustrasi gerak dan audio sehingga membantu siswa lebih fokus selama mengikuti pembelajaran. Penyajian materi secara visual juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media animasi diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Riyanti & Jarmita, 2021).

Dalam penelitian ini, materi yang digunakan adalah materi rasio. Rasio merupakan materi matematika yang mempelajari hubungan perbandingan antara dua besaran atau lebih yang memiliki keterkaitan. Materi ini banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti perbandingan jumlah, ukuran, kecepatan, maupun komposisi suatu benda. Oleh karena itu, pembelajaran materi rasio memerlukan penyajian yang menarik agar siswa lebih mudah memahami penerapan konsep tersebut melalui berbagai contoh kontekstual. Penggunaan media animasi dinilai sesuai untuk membantu penyampaian materi rasio karena mampu menampilkan ilustrasi yang lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Apabila model dan media sudah dilakukan secara optimal maka akan menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar. Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan belajar tidak hanya ditunjukkan melalui aktivitas fisik, tetapi juga mencakup keterlibatan

mental, emosional, dan intelektual siswa selama mengikuti pembelajaran. Siswa yang aktif akan menunjukkan antusiasme dalam memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, berdiskusi dengan teman, menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebaliknya, siswa yang pasif cenderung hanya menjadi pendengar tanpa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi menjadi kurang optimal (Septiawati, 2020; Jannah, 2021).

Keaktifan belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap terciptanya pembelajaran yang efektif. Semakin tinggi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, semakin besar pula peluang tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mampu mendorong partisipasi aktif seluruh siswa melalui penggunaan model pembelajaran dan media yang sesuai dengan karakteristik materi maupun kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas diskusi, kerja sama kelompok, pemecahan masalah, serta penggunaan media interaktif akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (Hariyanto, 2017).

Fenomena yang terjadi dimana di SMP Negeri 8 Bintan. SMP Negeri 8 Bintan merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berada di Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau. Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan peneliti, masih terdapat siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa cenderung hanya mendengarkan

penjelasan guru, kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta belum berani mengemukakan pendapat maupun mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru masih relatif jarang memanfaatkan media animasi sebagai media pembelajaran karena keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan media berbasis teknologi maupun keterbatasan sarana pendukung yang tersedia di sekolah

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah mengombinasikan model pembelajaran kolaboratif berjenjang dengan media animasi. Model pembelajaran kolaboratif berjenjang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kerja sama, diskusi, dan interaksi antarpeserta didik, sedangkan media animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran. Kombinasi kedua komponen tersebut diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran kolaboratif maupun media animasi telah banyak dilakukan. Akan tetapi, penelitian yang mengintegrasikan model pembelajaran kolaboratif berjenjang dengan media animasi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi rasio di SMP Negeri 8 Bintang masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Maka dari itu penelitian ini mengambil judul penelitian ***Penerapan Model pembelajaran Kolaboratif Berjenjang Menggunakan Media Animasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah di paparkan dalam latar belakang, maka dirumuskan masalah sebagai berikut : Apakah penerapan model pembelajaran kolaboratif berjenjang menggunakan media animasi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai sejumlah sasaran tertentu yang dirancang guna menjawab permasalahan tersebut secara komprehensif dan mendalam, dimana tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui apakah Penerapan Model pembelajaran Kolaboratif Berjenjang Menggunakan Media Animasi dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang tercantum di dalam penelitian ini peneliti jabarkan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat membantu guru memperbarui suasana pembelajaran di kelas, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Bagi Siswa

Sebagai sarana refleksi diri bagi siswa kelas VII.B, agar mereka dapat mengoptimalkan proses belajarnya. Dengan demikian, siswa akan merasakan proses belajar yang lebih menyenangkan dan mampu mengembangkan pola pikir kreatif mereka, khususnya pada materi rasio

3. Bagi Peneliti

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, memperkaya pengetahuan, serta mengembangkan pengalaman praktis dalam melakukan analisis terkait penerapan model pembelajaran kolaboratif berjenjang yang memanfaatkan media animasi. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mengevaluasi dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar serta mendorong peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan lebih interaktif.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau pedoman bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa, serta membantu mereka menemukan solusi terhadap permasalahan yang masih ada di lapangan.