

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis guna menciptakan suasana dan proses belajar mengajar. mengacu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 berbunyi bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan keterampilan, mengonstruksi watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa akan menjadi warga negara yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Matematika merupakan bidang ilmu yang disalurkan pada berbagai tingkatan pendidikan. Pembelajaran matematika adalah tentang memahami, memahami, dan membentuk cara berpikir dalam membahas hubungan antar konsep, sehingga mendorong siswa guna berpikir kreatif, logis, sistematis, analitis, dan kritis dapat berkembang [1]. Menurut [2] matematika adalah subjek yang menggugah pikiran, dan tidak sedikit peserta didik berpikir bahwa matematika adalah subjek pembelajaran yang sukar. Dengan begitu, pendidik diminta mampu mengoperasikan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Menurut [3] Ada alasan mengapa pembelajaran matematika sulit yaitu unsur ketidaktepatan, guru dalam manajemen pembelajaran menjadi variabel yang menentukan. Bagaimana guru memilih model, strategi, model dan pendekatan pengajaran mereka, dan seberapa cepat mereka menguraikan secara holistik konsep matematika, akan mempengaruhi perolehan siswa. Dengan begitu, manajemen pembelajaran yang dipilih guru harusnya mampu meningkatkan kinerja siswa dan hasil belajar di kelas.

Alasan peneliti memilih Model *Self-Organized Learning Environment (SOLE)* yaitu diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran yang kurang memberikan hasil optimal karena di sekolah mengaplikasikan model pembelajaran yang terpusat pada pendidik. Dengan mengaplikasikan model pembelajaran SOLE mampu menambahkan referensi guru agar memperoleh kegiatan belajar mengajar dengan lebih baik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Disisi lain, menurut [4] SOLE didirikan untuk mendorong siswa merespon pertanyaan yang memancing gairah belajar memanfaatkan penggunaan Internet. Penggunaan SOLE didorong oleh pertanyaan, penemuan diri, berbagi pengetahuan, dan spontanitas. Menurut pendapat tersebut, jelas bahwa parameter ini diperlukan guna mengkreasikan cakupan belajar yang bebas dan terbuka bagi siswa.

Menurut [5] pembelajaran SOLE bertujuan untuk mencetak kompetensi yang perlu dikuasai peserta didik sesuai dengan persyaratan kurikulum 2013. Hal ini meliputi 1) siswa dengan kemampuan berpikir kritis, 2) siswa dengan kemampuan berpikir kreatif, dan 3) siswa dengan keterampilan. 4) keterampilan komunikasi; Model pembelajaran SOLE memiliki tiga fase kegiatan yang mesti diselesaikan peserta didik. Guru sebatas melempar persepsi seperti trigger berupa pertanyaan tentang materi yang sedang dibahas, dan siswa mampu merespon pertanyaan tersebut. Berikut merupakan alur pembelajaran SOLE ; 1) *Pertanyaan (question)*: pendidik mengajukan pertanyaan yang merangsang rasa keingintahuan peserta didik tentang mata pelajaran. 2) *Investigasi (investigate)*: peserta didik membentuk kelompok kecil dan memanfaatkan gawai mereka guna mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini, 3) *Mengulas (review)* setiap kelompok menyajikan jawaban mereka atas pertanyaan yang disajikan. *Self-Organizing Learning Environment (SOLE)* adalah model pembelajaran responsif. Pembelajaran responsif adalah pembelajaran di mana kelompok siswa bekerja sama guna mendapatkan hasil belajar semaksimal mungkin. Hasil menunjukkan bahwa siswa secara berkelompok mampu memahami lebih baik daripada individu [6].

Dalam penelitian ini, materi yang diangkat adalah persegi dan persegi panjang karena merupakan salah satu dasar pendukung materi selanjutnya pada jenjang berikutnya dan materi ini cukup sering ditemui pada keseharian.

Berdasarkan landasan pemikiran tersebut di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian berjudul "PENERAPAN PEMBELAJARAN *SELF-ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENT* PADA MATRI PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG SISWA MTS NEGERI 4 MOJOKERTO".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran *Self-Organized Learning Environments (SOLE)*?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran *Self-Organized Learning Environments (SOLE)*?
3. Bagaimana hasil belajar dalam pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Self-Organized Learning Environments (SOLE)*?

1.3 Tujuan Penelitian

2. Untuk mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Self-Organized Learning Environments (SOLE)*.
3. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Self-Organized Learning Environments (SOLE)*.
4. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Self-Organized Learning Environments (SOLE)*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi guru :
 - a. Memperbanyak Model pembelajaran bagi Pendidik.
 - b. Menyempurnakan kualitas proses belajar mengajar dengan metode yang tepat.
2. Bagi Peneliti :

- a. Menambah perbendaharaan proses belajar mengajar dengan *Self Organized Learning Environments (SOLE)*.
 - b. Peneliti memperoleh jawaban yang ada.
3. Bagi Peneliti lain :
- a. Sebagai landasan guna melakukan penelitian yang lebih baik.