

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang selalu diajarkan di setiap jenjang baik SD, SMP, SMA maupun SMK. Banyak sekali siswa berasumsi bahwa mata pelajaran matematika itu menjadi salah satu momok karena terlalu sulit untuk mempelajarinya sehingga siswa tersebut malas untuk belajar matematika, apalagi jika ada tugas pasti banyak siswa yang menyontek ke temannya dibandingkan untuk mengerjakan sendiri. Seperti yang diungkapkan oleh Komandoko (2009) bahwa, “Pelajaran matematika biasanya dianggap momok menakutkan bagi kebanyakan siswa. Pelajaran ‘hitung-berhitung’ ini kerap dianggap membuat bingung dan dianggap pelajaran yang tidak menarik. Pelajaran yang kerap dihindari seperti kerapnya untuk tidak dipelajari”. Padahal matematika itu sangat penting untuk dipelajari, karena dalam kehidupan sehari-hari pasti kita menemukan berbagai permasalahan yang berhubungan dengan ilmu matematika ini, apalagi bagi siswa yang nantinya akan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi seperti jurusan fisika, kimia, perbankan dan masih banyak lagi yang pastinya akan membutuhkan ilmu matematika ini. Pada zaman yang modern ini banyak anak-anak yang malas untuk belajar, mereka selalu menghabiskan waktunya dengan gadgetnya. Banyak faktor yang menyebabkan siswa tersebut malas untuk belajar diantaranya tidak paham dengan penjelasan guru, tidak menyukai mata pelajaran tersebut karena dianggap sulit, kurangnya motivasi belajar dalam diri siswa dan sebagainya.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran diantaranya tidak terlepas dari persiapan siswa serta guru (Gunadi, 2018). Siswa yang merasa siap untuk belajar akan merasa termotivasi dan penuh perhatian untuk mengikuti proses pelajaran tersebut. Namun banyak siswa yang mengalami kebosanan dalam pembelajaran matematika, oleh karena itu guru harus berupaya memelihara dan mengembangkan minat belajar siswanya. Beberapa guru dalam pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru untuk menyampaikan suatu materi kepada siswa, sehingga

membuat siswa jenuh untuk belajar matematika. Hanggara dan Alfionita (2015, hal. 3) menyatakan bahwa metode atau model pembelajaran matematika pada umumnya guru menggunakan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah serta alat bantu seadanya yaitu papan tulis, sehingga penggunaan metode pembelajaran tersebut menyebabkan kurangnya kesempatan siswa dalam menyampaikan ide yang ia tangkap bahkan bisa menyebabkan siswa tersebut tidak berani bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan pada saat pembelajaran. Jika siswa terlibat secara langsung dalam suatu pembelajaran maka belajar akan lebih bermakna. Beberapa siswa ada yang aktif bertanya kepada guru jika ada materi yang belum dipahaminya, akan tetapi banyak juga siswa yang malas bertanya karena merasa malu atau memang malas untuk bertanya. Oleh sebab itu, ketika diberi soal-soal banyak siswa yang bingung dalam mengerjakannya, dan juga kurangnya motivasi dalam diri siswa. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memotivasi siswa dalam belajarnya, seperti yang dijelaskan oleh Subandi (2004) bahwa, “Kegiatan yang bisa mengoptimalkan prinsip sifat merangsang dan menantang dari materi yang dipelajari dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar”. Salah satunya bisa menggunakan media pembelajaran. Seorang guru harus memperhatikan kesiapan intelektual siswa serta pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar agar terjalin interaksi antara guru dengan siswa. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat mempermudah siswa untuk menerima dan memahami materi yang akan dipelajari. “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan” (Sadiman, 2003). Briggs yang dikutip Sadiman (2003) menjelaskan bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Dengan menggunakan media diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari dan siswa tersebut merasa termotivasi dalam pembelajarannya.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dan siswi di MA An-Nur bahwa media pembelajaran di sekolah tersebut masih minim dan menggunakan media seadanya, serta kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Sumber belajarnya menggunakan buku paket dan LKPD yang membuat siswa merasa jenuh dan juga bosan. Kebosanan saat proses pembelajaran yang sering terjadi diantaranya karena dalam proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru,

guru belum mampu membuat media pembelajaran yang inovatif serta menarik perhatian siswa dalam menyampaikan suatu materi. Media pembelajaran yang digunakan guru juga hanya menggunakan papan tulis saja sehingga tidak memiliki daya tarik untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar, menimbulkan rasa bosan dan tidak banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, perlu dilakukan suatu upaya agar motivasi belajar matematika siswa menjadi lebih baik. Seorang guru harus inovatif serta mampu merancang suatu media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan juga mampu merangsang siswa agar aktif dalam pembelajaran, aktif bertanya jika ada materi yang belum mereka pahami, serta membuat siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, diharapkan proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif serta efisien dengan merancang suatu media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan serta telah dimodifikasi oleh penulis sebagai media pembelajaran adalah menggunakan media kartu domino. Hasil penelitian Eti Herawati (2017) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan media kartu domino mampu meningkatkan motivasi dan hasil prestasi belajar siswa pada materi pangkat tak sebenarnya dan bentuk akar.

Menurut Hestuaji media permainan yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika yaitu kartu domino (Rosyid, 2017). Di kalangan masyarakat kartu domino ini digunakan untuk berjudi, padahal kartu domino bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang membahas suatu materi pembelajaran di setiap kartu-kartunya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Ghaniya (2017) kartu adalah kertas tebal yang membentuk persegi panjang dan digunakan untuk berbagai keperluan. Kartu domino merupakan salah satu media cetak dua dimensi yang dikembangkan agar materi yang diajarkan oleh guru dapat dipahami oleh siswa. Kartu domino ini melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam menemukan serta menyusun kartu-kartu tersebut yang saling berhubungan, sehingga pada saat siswa memainkan kartu domino, mereka akan menjawabnya dengan mengasah otak dan kemampuannya. Menurut Suprijono dalam Rochmawati (2014) dengan mencari pasangan kartu satu sama lain yang berkaitan merupakan salah satu metode dari pembelajaran aktif. Melatih siswa

dalam mempelajari kembali materi yang telah dipelajari disekolah bisa menggunakan media kartu domino ini. Kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena kartu domino memiliki keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan semakin tertarik, mengerti, mudah menerima serta memahami materi yang diajarkan oleh guru. Permainan kartu domino ini menuntuk siswa untuk berpikir, lebih teliti, mengingat, memprediksi, menghitung serta siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang di lapangan, peneliti bertujuan mengembangkan suatu produk media pembelajaran kartu domino untuk diuji keefektifannya pada proses pembelajaran. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan dengan menganalisis keefektifan penggunaan media pembelajaran kartu domino untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

1. 2. Identifikasi Masalah

Dari permasalahan yang diungkap di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Mata pelajaran matematika menjadi salah satu momok yang menakutkan bagi siswa karena sulit untuk mempelajarinya.
2. Pembelajaran di kelas menggunakan sumber belajar dari buku paket dan LKPD sehingga siswa merasa jenuh dan bosan.
3. Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga motivasi belajar siswa menurun.
4. Kurangnya kreatifitas dan inovatif guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Guru belum menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar dan perhatian siswa.
6. Media kartu domino belum diterapkan sebagai media pembelajaran pada materi trigonometri di MA An-Nur Kota Cirebon.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini difokuskan untuk materi trigonometri.
2. Penelitian ini difokuskan untuk meneliti keefektifan penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran matematika dan untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar siswa.
3. Penelitian ini dilakukan untuk siswi kelas XI di MA An-Nur Kota Cirebon.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah media kartu domino layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika?
2. Apakah media kartu domino efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas?
3. Apakah motivasi belajar matematika siswa meningkat dengan bantuan media pembelajaran kartu domino?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan media kartu domino sebagai media pembelajaran matematika
2. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran kartu domino di kelas
3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan media kartu domino

1. 6. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran matematika.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa:

Dikembangkannya produk ini diharapkan dengan menggunakan media kartu domino dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi guru:

Guru diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas dalam penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

3. Bagi peneliti:

Peneliti dapat mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran kartu domino dalam proses pembelajaran matematika apakah motivasinya meningkat atau tidak.

