

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kesadaran yang diperoleh masyarakat atau pemerintah dari berbagai proses pembinaan, pengajaran dan/ kegiatan belajar sepanjang jalan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu berperan dalam berbagai lingkungan secara tepat di masa depan (Kadir, 2012, hal. 61). Pada dasarnya kita membutuhkan pendidikan yang dapat menunjang kegiatan sehari-hari dengan melakukan proses pembelajaran khususnya terhadap peserta didik.

Proses pembelajaran berorientasi pada perkembangan pendidikan saat ini. Hal ini sependapat dengan Indriana (2011: 20) bahwa ada sistem dalam proses pembelajaran yang perlu kita perhatikan secara khusus. Pembelajaran diartikan sebagai suatu sistem karena terdapat elemen-elemen yang saling berhubungan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Aditio, 2014, hal. 2-3). Elemen tersebut terdiri dari tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Masing-masing elemen saling berhubungan dan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Sejalan dengan proses pembelajaran tersebut, Guru berperan penting dalam menunjang kegiatan belajar terhadap siswa. Menurut Sanjaya (2009, hal. 19) peran guru didefinisikan sebagai sumber belajar, administrator, demonstrator, mentor dan evaluator. Hal tersebut menjadikan guru tidak hanya berpacu dalam memberikan ilmu atau wawasan kepada siswa. Tetapi guru harus bisa mengarahkan siswa ke ranah konsep dalam pembelajaran yang bermakna, sehingga minat belajar siswa melalui peran guru dapat menunjang keberhasilan siswa.

Keberhasilan dalam belajar tidak terlepas dari minat. Memfokuskan dengan minat membuatnya lebih mudah untuk memahami yang akan dipelajari. Menurut Slameto (2010: 180), minat adalah perasaan suka dan perasaan yang melekat pada suatu objek atau kegiatan tanpa adanya perintah (Nahar, Sulistyaningsih, & Purnomo, 2016, hal. 49). Belajar membutuhkan minat agar

usaha itu berhasil sehingga menjadi individu yang aktif dalam belajar. Oleh sebab itu, siswa yang aktif dalam belajar dipengaruhi oleh salah satu faktor seperti keterampilan komunikasi.

Keterampilan komunikasi sangat diperlukan oleh siswa pada proses kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, siswa yang memiliki keterampilan komunikasi dapat memberikan motivasi untuk terlibat dalam aktivitas belajar sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajarnya. Menurut Rusman (2017, hal. 129) mendefinisikan pengertian hasil belajar yaitu seperangkat pengalaman yang didapatkan oleh siswa yang meliputi ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar yang diperoleh akan tampak saat berlangsungnya proses KBM terutama dalam pelajaran matematika ini.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran sesuai kurikulum yang diajarkan oleh guru kepada siswa untuk jenjang pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Matematika sering disalahkan artikan oleh siswa bahwa matematika itu pelajaran yang sukar dan menyeramkan. Namun bukan berarti semuanya yang sukar itu akan berakhir gagal. Pada dasarnya matematika merupakan ilmu pasti, karena matematika mempunyai hasil yang pasti dan tidak pernah berubah. Salah satu faktor yang bisa mempengaruhi bahwa proses pembelajaran matematika akan tampak lebih mudah dilihat dari cara mengajar seorang guru.

Guru adalah kreator proses pembelajaran, yang berarti menjadi seorang guru harus memiliki kemampuan menjadikan kondisi kelas bebas bagi siswa untuk melihat apa yang menarik dan mampu memberikan ide gagasan serta membangun kreativitas yang ada di dalam diri siswa secara konsisten. Sejauh ini guru dominan mengajarkan materi kepada siswa menggunakan metode ceramah, model dan media pembelajaran sangat jarang digunakan, sehingga siswa kurang termotivasi dalam aktivitas belajar menyebabkan rendahnya minat belajar dan beriringan dengan menurunnya hasil belajar siswa. Hal ini tentunya membuat pengajaran matematika kurang terkondisikan, dikarenakan pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang bermakna dalam diri siswa serta soal-soal latihan yang hanya berpacu pada rumus-rumus yang ada. Metode ceramah sangat diperlukan dalam pembelajaran namun apabila sering digunakan tanpa model dan media pembelajaran yang lain,

siswa akan cenderung pasif dan merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran serta kurangnya minat belajar yang ada dalam diri siswa dan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, adanya model dan media yang efektif perlu ditekankan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Adapun yang dapat dijadikan inovasi model pembelajaran sehingga mendukung minat belajar yang tentunya juga mempengaruhi hasil belajar siswa ialah model *Course Review Horay* (CRH) dengan bantuan kartu domino. Diharapkan model tersebut mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Model CRH adalah model yang dapat menumbuhkan kondisi kelas yang menyenangkan dan hidup karena bagi siswa yang dapat menjawab dengan benar harus berteriak hore atau teriakan lain yang telah ditentukan. Sejalan dengan pendapat Kurniasih dan Sani (2015) mengemukakan bahwa model CRH terdapat kelebihan antara lain tertariknya siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menginspirasi siswa untuk berpartisipasi, serta pembelajaran tidak terlihat monoton karena ada beberapa hiburan agar mood siswa dalam belajarnya tidak stress sehingga siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena suasana lingkungan belajar yang mengasikkan dan membentuk kerjasama antar siswa dalam belajar di ruang kelas (Kasna, Sudhita, & Rati, 2015, hal. 4).

Media pembelajaran yang hendak dilibatkan untuk penggunaan model pembelajaran yaitu kartu domino. Kartu domino merupakan media alternatif bagi guru yang secara proporsional merangsang partisipasi emosional dan intelektual siswa. Oleh karena itu, pada proses pembelajaran di kelas sangat perlu melibatkan seluruh siswa dan kemampuannya secara maksimal. Gambaran dalam bermain kartu domino dengan bilangan matematika tidak beda jauh seperti permainan kartu domino yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaannya yaitu terdapat pada kartu beserta aturan permainan.

Berdasarkan dengan uraian diatas, peneliti tertarik untuk memetakan dan menguraikan judul penelitian yaitu “Pengembangan Model *Course Review Horay* (CRH) Berbantuan Kartu Domino untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa”.

1. 2. Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah diatas, mampu diidentifikasi oleh seputar persoalan yang muncul berhubungan dengan minat dan hasil belajar matematika siswa, sebagai berikut;

1. Pembelajaran matematika di kelas masih monoton sehingga suasana cenderung membosankan
2. Kurangnya ragam model dan media dalam proses kegiatan pembelajaran.
3. Kurangnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas
4. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelajaran matematika.

1. 3. Batasan Masalah

Bersumber pada identifikasi masalah di atas, diperlukannya batasan masalah sehingga penelitian akan berfokus terhadap masalah yang ditelaah dan diharapkan akan tercapai tujuan yang diinginkan. Penelitian ini membatasi ruang lingkup penelitian pada model *Course Review Horay* (CRH) berbantuan kartu domino untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berbantuan kartu domino pada materi bangun ruang sisi datar khususnya kubus dan balok.
2. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik.
3. Hasil belajar matematika siswa diketahui melalui aspek kognitif pada pemberian soal *posttest* dan lembar angket yang diisi oleh siswa setelah diterapkannya model pembelajaran CRH berbantuan kartu domino.

1. 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dipaparkan rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu

1. Bagaimana proses pengembangan model *course review horay* yang berbantuan kartu domino untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa?

2. Bagaimana efektivitas pengembangan model *course review horay* berbantuan kartu domino untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa?

1. 5. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan model *course review horay* yang berbantuan kartu domino untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan model *course review horay* berbantuan kartu domino untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

1. 6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dimaksudkan mampu dijadikan acuan untuk meningkatkan wawasan serta mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai model pembelajaran *course review horay* terhadap minat dan hasil belajar siswa dengan bantuan kartu domino serta diharapkan menjadi rujukan sebagai bahan teoritis dalam mengembangkan ilmu di bangku perkuliahan.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Dengan melihat kondisi kelas bahwa aktivitas belajar berjalan baik dan mengetahui minat serta hasil belajar siswa selepas mengembangkan model *course review horay* berbantuan kartu domino akan memberikan informasi bagi pendidik untuk lebih kreatif saat menggunakan model dan media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa dengan mudah dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru dan aktivitas pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan

demikian siswa lebih antusias dan menumbuhkan minat belajar dalam menguasai pelajaran matematika serta dapat meningkatkan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *course review horay* dengan berbantuan kartu domino.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini mampu menjadi alternatif pelaksanaan model pembelajaran bagi sekolah yang bersangkutan, agar sekolah mampu menggunakan segala fasilitas yang tersedia dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan yang luas dan pengalaman dalam proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

