

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan suatu ilmu yang ada di setiap aspek kehidupan, dalam sebagian kehidupan nyata, matematika dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sehari – hari. Matematika juga mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, pada kenyataannya matematika justru menjadi mata pelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket yang disebar ke beberapa sekolah yakni, SMP Negeri 1 Manyar, SMP Muhammadiyah 12 GKB, MTs. Nurul Islam Pongangan, dan MTs Mamba'us Sholihin Suci, dengan jumlah responden sebanyak 200 siswa. Sebanyak 65 % responden menjawab tidak suka matematika karena matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipahami, membosankan dan selalu berhubungan dengan rumus-rumus yang sulit untuk dihafalkan, 84% responden menyatakan bahwa pembelajaran matematika di kelas mereka masih menggunakan metode ceramah, dan 89% responden menyatakan bahwa mereka menyukai penggunaan media pembelajaran atau permainan (*game*) pada pembelajaran matematika.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan atau mengembangkan imajinasi anak (Sudono, 2000: 1). Bermain selain menyenangkan juga membantu anak untuk mampu memahami konsep-konsep dan pengertian secara alamiah (Sudono, 2000: 3). Dengan permainan, siswa dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah-kaidah, unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak dan seterusnya (Suyatno, 2005: 12). Jane M. Healy menyatakan bahwa serabut syaraf akan terbentuk apabila ada kegiatan

mental yang aktif dan menyenangkan bagi anak (Auliya & Yusuf, 2011: 11).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua media pembelajaran dengan konsep permainan, yakni Sirkuit Pintar dan Kartu Domino Lingkaran. Peneliti menggunakan media Sirkuit Pintar karena Sirkuit Pintar dapat diterapkan pada materi-materi yang membutuhkan daya ingat terhadap rumus (Auliya & Yusuf, 2011: 33). Oleh karena itu, penggunaan Sirkuit Pintar pada materi Keliling dan Luas Lingkaran di kelas VIII cukup tepat karena pada materi tersebut membutuhkan daya ingat terhadap rumus, sedangkan alasan penggunaan media kartu domino adalah karena berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang dilakukan oleh ibu Emmi Suhaemi, S.Pd, salah seorang guru matematika di SMP Negeri 1 Utan yang menggunakan kartu domino dalam pokok bahasan Persamaan Linier Satu Variabel (PLSV), menyatakan bahwa penggunaan kartu domino dianggap efektif terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar.

Peneliti memilih pokok bahasan Keliling dan Luas Lingkaran karena berdasarkan data nilai ulangan peserta didik pada pokok bahasan Keliling dan Luas Lingkaran, didapatkan hasil/nilai yang kurang memuaskan. Sekitar 50% peserta didik dalam tiap kelas harus melaksanakan remidi ulangan pada pokok bahasan Keliling dan Luas Lingkaran, padahal pokok bahasan mengenai Keliling dan Luas Lingkaran ini sebenarnya sudah diajarkan di kelas 5 dan 6 Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII MTs. NURUL ISLAM PONGANGAN, hampir semua guru menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran. Salah seorang guru matematika di kelas VIII MTs. Nurul Islam Pongangan yakni Bapak Abul Wafiq, S.Pd menyatakan :

metode yang paling sering dan dominan digunakan pada saat pembelajaran matematika di kelas VIII adalah metode ceramah, para guru masih jarang menggunakan media pembelajaran. Media Sirkuit Pintar dan Kartu Domino Lingkaran juga belum pernah di terapkan pada pokok bahasan Keliling dan Luas Lingkaran di sekolah ini.

Metode ceramah merupakan suatu metode yang digunakan untuk menyampaikan materi secara lisan. Peneliti juga menemukan kondisi

dimana peserta didik kurang aktif ketika pelajaran berlangsung. Hal ini bukan berarti bahwa metode ceramah tidak baik untuk digunakan, melainkan pada suatu saat peserta didik akan merasa bosan dan jenuh, terlebih lagi proses pembelajaran di sekolah ini berlangsung di siang hari.

Berdasarkan fakta dan kondisi yang demikian ini, salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat akan dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini peneliti ingin membandingkan penggunaan media Sirkuit Pintar dengan Kartu Domino Lingkaran terhadap hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan Keliling dan Luas Lingkaran kelas VIII MTs. Nurul Islam Pongangan.

Media Sirkuit Pintar merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang sudah familiar bagi siswa. Sirkuit Pintar tersebut merupakan sebuah media permainan yang bernilai edukatif, produktif, menyenangkan dan diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam pembelajaran. Sirkuit Pintar bernilai edukatif karena dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Bernilai produktif karena anak mendapatkan suatu hasil berupa pengetahuan atau pelajaran setelah memainkannya, dan menyenangkan karena Sirkuit Pintar merupakan sebuah permainan (Auliya & Yusuf, 2011: 21).

Sedangkan Kartu Domino Lingkaran merupakan hasil pengembangan dari permainan domino yang sudah ada. Kartu Domino dalam penelitian ini disebut Kartu Domino Lingkaran karena sesuai dengan pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian yaitu Keliling dan Luas Lingkaran. Dalam penelitian ini Kartu Domino Lingkaran yang akan digunakan adalah suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam belajar matematika, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbedaannya jika pada kartu domino sesungguhnya kedua bidang kartu bertuliskan/menggunakan noktah dan jumlah satu set kartu adalah 28, pada Kartu Domino Lingkaran salah satu bidangnya bertuliskan lambang tentang keliling, luas, jari-jari dan diameter lingkaran. Sedangkan

bidang yang lainnya bertuliskan rumus dari keliling, luas, jari-jari dan diameter lingkaran, jumlah satu set kartu yang digunakan adalah 40 buah kartu. Dengan demikian kedua tipe media di atas sama-sama media pembelajaran dalam bentuk permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Sirkuit Pintar dengan Kartu Domino Lingkaran pada pokok bahasan Keliling dan Luas Lingkaran di kelas VIII MTs. Nurul Islam Pongangan?”.

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media Sirkuit Pintar dengan Kartu Domino Lingkaran pada pokok bahasan Keliling dan Luas Lingkaran di kelas VIII MTs. Nurul Islam Pongangan.

1.4 Manfaat

Dalam penelitian ini penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif terhadap ilmu pendidikan pada umumnya dan khususnya untuk pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman dalam pembelajaran dengan menggunakan media Sirkuit Pintar dan Kartu Domino Lingkaran.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik.

3. Bagi MTs. Nurul Islam Pongangan

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dan dasar pemikiran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.5 Definisi Istilah

Definisi operasional dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai tes akhir yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media Sirkuit Pintar dan Kartu Domino Lingkaran pada pokok bahasan keliling dan luas lingkaran.

2. Sirkuit Pintar

Sirkuit Pintar adalah hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang sudah familiar bagi siswa. Sirkuit Pintar menjadi perantara dalam pembelajaran dengan konsep permainan dan suasana bermain untuk menyampaikan rumus keliling dan luas lingkaran. Fungsi media Sirkuit Pintar adalah untuk membantu peserta didik dalam mengingat atau menghafal rumus keliling dan luas lingkaran, selain itu media ini juga dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Komponen Sirkuit Pintar terdiri dari (1) papan permainan yang berbentuk persegi, (2) dadu yang berbentuk kubus namun pada tiap sisinya tidak berupa noktah melainkan berupa rumus dari keliling, luas, jari-jari dan diameter lingkaran, (3) bidak yang berfungsi sebagai penunjuk posisi pemain, (4) bengkel ingatan yang merupakan alat bantu permainan yang terbuat dari kertas dan berbentuk prisma tegak segitiga.

3. Kartu Domino Lingkaran

Kartu Domino Lingkaran adalah kartu domino yang digunakan pada pokok bahasan keliling dan luas lingkaran. Kartu ini terbuat dari kertas

import gading, berbentuk persegi panjang dengan ukuran 3 cm x 5 cm yang dibagi menjadi dua bagian sama besar, satu bagian bertuliskan lambang atau gambar dari luas, keliling, jari-jari dan diameter lingkaran, sedangkan bidang yang lain bertuliskan rumus dari luas, keliling, jari-jari dan diameter lingkaran. Jumlah satu set Kartu Domino Lingkaran dalam penelitian ini adalah 40 buah. Kartu Domino Lingkaran menjadi perantara dalam pembelajaran dengan konsep permainan dan suasana bermain untuk menyampaikan rumus keliling dan luas lingkaran. Fungsi Kartu Domino Lingkaran ini adalah untuk membantu peserta didik dalam mengingat atau menghafal rumus keliling dan luas lingkaran, selain itu media ini juga dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

1.6 Asumsi

Agar penelitian ini nantinya dapat dipertanggungjawabkan, maka peneliti perlu mengemukakan asumsi yang mendukung penelitian ini, yaitu:

1. Situasi dan kondisi peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran dianggap sama.
2. Setiap peserta didik mengerjakan soal tes sendiri-sendiri dan sungguh-sungguh tanpa bantuan dari orang lain sehingga tes menggambarkan hasil belajar peserta didik.
3. Hasil tes akhir pokok bahasan keliling dan luas lingkaran menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya, karena peserta didik mengerjakan soal dengan pengawasan guru dan peneliti.

1.7 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak terjadi penyimpangan terhadap masalah yang akan dibahas, maka peneliti memberi batasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini membatasi pada hasil belajar peserta didik diukur berdasarkan skor test dengan menggunakan media Sirkuit Pintar dan Kartu Domino Lingkaran.

2. Penelitian ini hanya membahas mata pelajaran matematika sedangkan materi yang dijadikan sebagai bahan ajar dalam penelitian adalah keliling dan luas lingkaran.
3. Peserta didik dalam penelitian ini adalah peserta didik yang berada di kelas VIII reguler MTs. Nurul Islam Pongangan karena hasil belajar matematika pada peserta didik reguler kurang baik daripada hasil belajar matematika peserta didik yang berada di kelas unggulan.