

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan matematika dalam kenyataan masih membuat siswa sulit untuk memahami dan mempelajari, namun sebagai seorang calon guru atau guru yang sudah masuk di dalam dunia pendidikan harus memahami betul bagaimana agar siswa dapat memahami dengan mudah pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Hamzah (2009: 109), Cockroft mendefinisikan matematika sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, dan mempunyai cabang-cabang antara lain aritmetika, aljabar, geometri, statistik dan analisis.

Salah satu dari cabang matematika adalah statistik. Cabang ilmu ini digunakan untuk mengumpulkan, mengolah data serta menyajikan suatu data. Ilmu ini biasanya sering dikaitkan dengan ilmu hitung peluang.

Peluang kejadian merupakan salah satu aspek dalam mata pelajaran matematika yang harus diberikan kepada siswa pada satuan pendidikan SMP/MTs sesuai dengan Standar Isi Permendiknas No. 22 Tahun 2006 (Widodo, 2012). Dalam mempelajari peluang kejadian tak jarang siswa kesulitan dalam memahaminya, dikarenakan peluang kejadian dalam matematika merupakan suatu hal yang abstrak. Hal ini dapat menyebabkan turunnya motivasi belajar siswa dalam mempelajari bab peluang kejadian yang bias berpengaruh pada prestasi hasil belajar.

Teori peluang sangat banyak manfaatnya pada kehidupan sehari-hari, contohnya dalam bidang bisnis, meteorologi, sains, dan industri. Namun, pada kenyataannya setelah materi peluang diberikan, siswa belum dapat memanfaatkan pembelajaran materi peluang tersebut. Siswa hanya sekedar tahu dan pernah mempelajari materi peluang, tapi tidak memahami dan mampu menggunakannya dalam pemecahan masalah matematika yang berkaitan dengan materi tersebut. Bahkan materi ini masih dianggap materi yang sulit untuk dipelajari bagi siswa.

SMP Muhammadiyah 6 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berada di Kota Surabaya. Di dalam proses belajar mengajarnya, SMP Muhammadiyah 6 Surabaya menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika yakni 78. Siswa dengan nilai sama dengan atau di atas 78 dinyatakan tuntas dan siswa dengan nilai di bawah 78 dinyatakan belum tuntas, sehingga perlu mengikuti remedial. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di sekolah tersebut, terdapat 4 kelas IX pada tahun pelajaran 2017/2018. Hasil belajar matematika siswa pada SMP Muhammadiyah 6 Surabaya khususnya kelas IX-C tergolong masih rendah karena terdapat siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut dilihat dari tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1 Presentase Nilai Ulangan Harian Matematika kelas IX-C SMP Muhammadiyah 6 Surabaya

| | Σ siswa | Presentase | Rata-rata Nilai |
|--------------------------------|----------------|-------------------|------------------------|
| Tuntas (nilai \geq 78) | 5 | 25% | 56.25 |
| Tidak tuntas (nilai $<$ 78) | 15 | 75% | |
| Jumlah | 20 | 100% | |

Dari keterangan data di atas terlihat jelas bahwa tingkat pemahaman siswa masih rendah. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa hanya terdapat 5 siswa yang nilainya dalam kategori tuntas, sedangkan sisanya memperoleh kategori tidak tuntas.

Dari nilai ulangan harian tersebut terlihat bahwa nilai hasil belajar matematika siswa kelas IX-C masih perlu ditingkatkan karena dari hasil ulangan harian matematika semester ganjil 2017/2018 siswa yang tidak memenuhi nilai KKM lebih dari 50%. Rendahnya nilai hasil belajar matematika di kelas IX-C SMP Muhammadiyah 6 Surabaya tersebut disebabkan karena pembelajaran didominasi dengan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa. Akibatnya siswa memiliki banyak pengetahuan tetapi tidak dilatih untuk menemukan pengetahuan dan konsep, sehingga siswa cenderung lebih cepat bosan dalam mengikuti pelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Selain nilai matematika yang masih rendah, penggunaan media pembelajaran juga masih minim, sehingga siswa jarang melakukan percobaan eksperimen maupun praktikum. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu serta media pembelajaran untuk melakukan kegiatan percobaan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu diterapkan metode pembelajaran yang tepat dengan didukung media pembelajaran, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dalam pelajaran matematika. Penggunaan media merupakan salah satu cara yang efektif dalam menambah kebermaknaan proses pembelajaran. Menurut Soeparno (1988:5) tujuan utama penggunaan media ialah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Selain itu, media juga dapat menjadikan proses belajar di kelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Banyak media yang digunakan untuk pembelajaran peluang, yakni kartu *bridge*, dadu, uang logam, bola-bola, dan sebagainya. Papan Putar Peluang merupakan media pembelajaran matematika khususnya dalam materi peluang. Papan Putar Peluang bukanlah alat peraga yang digunakan guru di depan kelas, namun setiap kelompok belajar mempunyai kesempatan untuk menggunakan Papan Putar Peluang untuk menemukan konsep peluang suatu kejadian. Peneliti membuat Papan Putar Peluang dengan tujuan agar siswa tidak merasa bosan dengan belajar yang monoton dan hanya membayangkan ilustrasi yang abstrak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin menggunakan Papan Putar Peluang sebagai media pembelajaran matematika materi peluang. Peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Papan Putar Peluang pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IX”.

B. Identifikasi Masalah

Pada latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

- 1) Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru kurang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.
- 3) Hasil belajar matematika siswa tergolong masih rendah karena terdapat 75% siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- 4) Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan masalah lebih mengarah pada tujuan penelitian maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

Keefektifan pembelajaran matematika ditinjau dari:

- a. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui media Papan Putar Peluang.
- b. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui media Papan Putar Peluang.
- c. Ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran melalui media Papan Putar Peluang.
- d. Respon siswa terhadap media Papan Putar Peluang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kemampuan guru mengajar siswa kelas IX-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Papan Putar Peluang?
- 2) Bagaimana aktivitas siswa kelas IX-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Papan Putar Peluang?

- 3) Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa kelas IX-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Papan Putar Peluang?
- 4) Bagaimana respon siswa kelas IX-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Papan Putar Peluang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1) Mendeskripsikan kemampuan guru mengajar siswa kelas IX-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Papan Putar Peluang.
- 2) Mendeskripsikan aktivitas siswa kelas IX-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Papan Putar Peluang.
- 3) Mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa kelas IX-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Papan Putar Peluang.
- 4) Mendeskripsikan respon siswa kelas IX-C di SMP Muhammadiyah 6 pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Papan Putar Peluang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang penggunaan media Papan Putar Peluang dalam menunjang pembelajaran matematika khususnya materi peluang.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam kualitas pembelajaran khususnya pada media pembelajaran dan dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan masukan, tambahan informasi untuk mengembangkan penelitian lain yang berkaitan dengan matematika dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.