

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengarahannya, dan pelatihan bagi peranannya yang akan datang. Sebagai suatu kegiatan, pendidikan bertujuan membentuk siswa menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, diperlukan adanya pembinaan sejak dini terhadap anak didik yang dilakukan segenap elemen yang berperan dalam bidang pendidikan (siswa, pendidik, dan interaksi antar siswa dan pendidik). Dalam keseluruhan pendidikan kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok, ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dialami siswa, baik ketika berada di sekolah, lingkungan rumah, atau keluarganya sendiri.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Interaksi bernilai edukatif karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pembelajaran. Dengan harapan materi bahan pelajaran yang disampaikannya dapat dikuasai oleh siswa secara tuntas.

Untuk menyampaikan materi bahan pelajaran perlu adanya interaksi yang komunikatif antara guru dan murid. Interaksi akan selalu berkaitan dengan istilah komunikasi atau hubungan. Dalam proses komunikasi, dikenal adanya unsur komunikan dan komunikator. Hubungan antara komunikan dan komunikator biasanya karena menginteraksikan sesuatu yaitu pesan. Dan untuk menyampaikan atau mengirimkan pesan diperlukan adanya media.

Sebagai suatu proses yang salah satunya adalah menyampaikan pesan, pembelajaran sangat rentan sekali dengan salah pengertian. Artinya pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa seringkali tidak ditangkap oleh siswa sebagaimana yang dimaksud oleh guru. Itulah sebabnya diperlukan sesuatu yang dapat mengurangi kesalahpahaman tersebut. Selain itu, sebagai kegiatan yang dibatasi oleh waktu, pembelajaran juga harus mampu memanfaatkan waktu yang ada atau bahkan mempercepat pencapaian kompetensi yang direncanakan. Untuk hal-hal tersebut itulah kemudian diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Dengan demikian, posisi media selalu berada diantara komunikator dan komunikan, antara sumber pesan dan penerima pesan

Setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada materi pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Menyikapi hal ini, guru dituntut memiliki keterampilan mengelola kelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, Terutama guru matematika karena matematika adalah ilmu yang mempelajari konsep-konsep yang abstrak. Piaget (dalam Uno dan Lamatenggo, 2010:140) berpendapat bahwa siswa yang tahap berpikirnya masih tahap operasi konkret (sekitar 7 sampai dengan 12 tahun atau kadang lebih), yaitu tahapan usia anak-anak yang belum dapat memahami operasi logis dalam konsep matematika. Dalam pembelajarannya mereka perlu dibantu oleh benda-benda konkret. Anak-anak pada tahap berpikir ini dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu: Taraf berpikir konkret, pada tahapan ini anak-anak masih memerlukan benda-benda konkret untuk belajar. Taraf berpikir semi kongkret, pada tahap ini anak belajar dibantu benda kongkret. Taraf berpikir semi abstrak, pada taraf ini anak-anak dapat belajar matematika dengan bantuan diagram, torus, dan sebagainya. Taraf berpikir abstrak, pada taraf berpikir ini anak-anak sudah dapat mengerti tanpa bantuan media pembelajaran lagi. Karena itulah dalam pembelajaran matematika di SD ataupun SMP masih diperlukan media pembelajaran. Sebagai guru matematika kita perlu mengetahui macam-macam media pembelajaran yang dapat kita pakai dalam mengajarkan

matematika. Namun, bukan berarti bahwa setiap konsep matematika harus diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Ada beberapa fungsi dari media pembelajaran dalam bidang matematika, diantaranya, dengan adanya media pembelajaran, anak-anak akan mengikuti pembelajaran dengan gembira sehingga minatnya dalam mempelajari matematika semakin besar. Anak akan senang, terangsang, tertarik dan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika. Dengan disajikannya konsep matematika dalam bentuk kongkrit, maka siswa pada tingkat-tingkat yang lebih rendah akan lebih mudah dan mengerti. Media pembelajaran dapat membantu daya tilik ruang, karena anak tidak dapat membayangkan bentuk-bentuk geometri ruang sehingga gambar dan benda-benda nyata menjadi media pemahamannya tentang ruang. Anak akan menyadari adanya hubungan antara pembelajaran dengan benda-benda yang ada disekitarnya, atau antara ilmu dengan alam sekitar dan masyarakat.

Berdasarkan wawancara penulis dengan salah seorang guru matematika di MTs Hasyim Asyari, Sukodono-Sidoarjo, pada kenyataannya guru belum pernah mencoba menggunakan media (alat peraga) dalam proses pembelajaran. Di samping itu, penulis pernah mendapatkan informasi bahwa siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih kesulitan dalam mengerjakan soal persamaan linear yaitu pada saat memindahkan ruas kiri ke ruas kanan maupun sebaliknya. Rata-rata siswa masih kebingungan langkah apa yang harus dikerjakan terlebih dahulu ketika menjumpai soal persamaan linear. Padahal materi persamaan linear satu variabel adalah modal awal untuk memahami materi matematika selanjutnya seperti persamaan linier dua variabel, pertidaksamaan linier dua variabel dan persamaan kuadrat.

Persamaan linear satu variabel adalah bagian dari materi aljabar yang merupakan topik penting dalam matematika dan banyak digunakan dalam disiplin ilmu lain maupun dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, materi ini juga merupakan materi esensial dalam mempelajari matematika lebih tinggi, misalnya sistem persamaan linear dua variabel, persamaan kuadrat, aljabar linear, program linear, dan kalkulus. Oleh karena itu, siswa hendaknya mengetahui secara mendalam tentang konsep dasar persamaan linear satu variabel, sebab dengan

memahami konsep persamaan linear satu variabel akan lebih memudahkan siswa dalam mempelajari konsep aljabar secara keseluruhan.

Atas dasar inilah perlu adanya usaha yang dilakukan oleh para guru agar materi sistem persamaan linier satu variabel dapat dikuasai siswa secara tuntas. Artinya, siswa betul-betul memahami konsep persamaan linier satu variabel, dan salah satu cara efektif agar respon siswa positif adalah dengan cara membuat alat peraga atau media yang membuat siswa senang dan memperhatikan. Oleh karenanya penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Variabel dan Kartu Bilangan terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Persamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII MTs*. Media ini akan penulis buat dengan kertas lipat berwarna. Kertas lipat yang disediakan ada dua warna untuk membedakan antara kartu variabel dan kartu bilangan. Kartu variabel bertuliskan variabel (misal x dan $-x$) dan kartu bilangan bertuliskan bilangan (misal 1 dan -1).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Pencapaian tujuan pembelajaran tergantung pada proses pembelajaran yang dialami siswa.
2. Siswa yang tahap berpikirnya masih tahap tahap operasi konkret belum dapat memahami operasi logis dalam konsep matematika.
3. Penggunaan kartu variabel dan kartu bilangan belum pernah dicoba pada materi persamaan linear satu variabel.
4. Kurangnya pemahaman siswa pada materi persamaan linear satu variabel.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif pada materi persamaan linier satu variabel.

- b. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media kartu variabel dan kartu bilangan pada materi persamaan linier satu variabel pada kelas VII.
- c. Penelitian ini dilakukan di dua kelas dari 5 kelas yang dipilih secara acak di MTs Hasyim Asyari, Sukodono, Sidoarjo yang beralamatkan di Jl. KH. Hasyim Asyari No. 162 Kec. Sukodono Kab. Sidoarjo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media kartu variabel dan kartu bilangan terhadap hasil belajar siswa pada materi persamaan linear satu variabel?
2. Bagaimana aktivitas siswa terhadap penggunaan media kartu variabel dan kartu bilangan?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media kartu variabel dan kartu bilangan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media kartu variabel dan kartu bilangan terhadap hasil belajar siswa pada materi persamaan linear satu variabel.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa terhadap penggunaan media kartu variabel dan kartu bilangan.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media kartu variabel dan kartu bilangan.

F. Manfaat Penelitian

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap dunia pendidikan diantaranya:

1. Bagi guru

Mendorong guru untuk kreatif dalam proses pembelajaran dapat merencanakan merancang dan membuat alat peraga matematika dengan baik.

2. Bagi penenliti lain

Sebagai bahan referensi bagi para peneliti selanjutnya yang mengambil tema yang sama agar dapat melengkapi hal-hal yang menjadi kekurangan dalam penelitian ini.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan acuan penggunaan model pembelajaran bagi siswa MTs ataupun SMP di semua kelas.

