

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat bahwa pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diberikan kepada semua jenjang pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi (PT). Pembelajaran matematika perlu menampakkan kemampuan berfikir yang matematis dalam diri siswa yang bermuara dalam kemampuan menggunakan matematika sebagai bahasa dan alat dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupannya, hasil lain yang tidak dapat diabaikan adalah terbentuknya kepribadian yang baik dan kokoh.

Masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran matematika adalah hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi-materi matematika masih rendah. Oleh sebab itu pembelajaran matematika di sekolah masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas VII di MTs Muhammadiyah 7 Pantenan Panceng Gresik masih banyak siswa yang hasil belajarnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Padahal KKM mata pelajaran matematika adalah 65. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan siswa terhadap materi bidang studi matematika masih rendah.

Kenyataan di atas menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang tidak mudah dipahami oleh siswa. Rendahnya penguasaan materi dimungkinkan selain kurang jelasnya guru dalam memberi penjelasan materi kepada siswa, dapat juga karena kurangnya media dalam kegiatan belajar-mengajar dan kurangnya minat siswa karena pembelajaran yang kurang menarik dan menyenangkan. Guru mengajar hanya menyampaikan konsep dan materi kepada siswa, siswa hanya menghafal materi tersebut, pada saat siswa diberikan suatu persoalan yang berkaitan dengan permasalahan dalam kehidupan

sehari-hari siswa tidak dapat menyelesaikan permasalahan tersebut dan lebih memilih berkumpul dengan temannya ketika guru melaksanakan pembelajaran. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa keinginan siswa untuk mengikuti pelajaran yang baik dan bersungguh-sungguh sangatlah rendah, karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik dan kurang menyenangkan.

Menurut Wahyudi (2008 :1) pembelajaran tidak saja penyelenggaraan belajar dan mengajar, tetapi pembelajaran pun mencerminkan filosofi seseorang tentang masalah-masalah seperti bagaimana hendaknya memperlakukan para siswa, apakah nilai sejati dari pendidikan, bagaimana hasil-hasil pembelajaran hendaknya didemonstrasikan, bagaimana para guru dan siswa hendaknya berinteraksi, dan banyak lagi yang lainnya.

Media pembelajaran matematika hendaknya di rancang semenarik mungkin sehingga siswa merasa senang dan gembira serta tidak tertekan atau terpaksa belajar matematika, dengan demikian akan berpengaruh pada hasil belajar yang maksimal.

Pentingnya media pembelajaran matematika telah diakui oleh semua jenjang pengelola pendidikan. Media pembelajaran matematika dapat meningkatkan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung, memudahkan siswa dalam menguasai materi yang disampaikan guru, serta memudahkan guru dalam merancang pembelajaran.

Salah satu media yang menarik namun tetap mendidik sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media kartu domino. Kartu domino adalah semacam permainan kartu generik yang di mainkan oleh kalangan masyarakat luas. Permainan domino pada umumnya memiliki nilai yang ditentukan oleh jumlah angka 0-6 dalam bentuk bulatan. Permainan domino ini biasa dimainkan oleh beberapa orang dengan cara memainkannya mencocokkan kartu yang satu dengan yang kartu yang lain namun memiliki nilai angka yang sama.

Permainan kartu domino kali ini, nilai ditentukan oleh soal dan jawaban dalam materi yang akandijarkan. Dalam permainan kartu domino terdapat kegiatan stimulus, mengarahkan, mengatur dan memberikan bimbingan kepada siswa agar dapat memahami materi-materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, permainan kartu domino ini juga dapat memberikan motivasi kepada siswa bahwa matematika bukanlah hal yang sulit serta dapat di pelajari dengan bermain.

Penelitian dengan menggunakan media kartu domino ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian sebelumnya dilakukan Rony Ruseno (2011) dan dilakukan oleh Herlin Dewi Yanti (2014). Berdasarkan kedua penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa suatu pembelajaran dengan menggunakan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan menghitung siswa. Penelitian yang relevan yang mendukung penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran banyak diterapkan pada materi pecahan sehingga penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini, diharapkan memberikan referensi bahwa media kartu domino dapat diterapkan pada materi yang lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Media Kartu Domino (KADO) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 7 Pantenan Panceng Gresik Pada Materi Aritmatika Sosial”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII dengan penerapan media KADO di MTs Muhammadiyah 7 Pantenan Panceng Gresik pada materi aritmatika sosial?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan media KADO?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan penerapan media kartu domino KADO?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII dengan penerapan media KADO di MTs Muhammadiyah 7 Pantenan Panceng Gresik pada materi aritmatika sosial.

2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan media KADO.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran dengan penerapan media KADO.

D. Indikator keberhasilan

Komponen yang menjadi indikator tercapainya peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika dikatakan meningkatkan bila banyaknya siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) minimal 75%. Adapun nilai KKM pada pelajaran matematika di kelas VII adalah 65.
2. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran termasuk kategori aktif
3. Respon siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan media KADO termasuk kategori baik

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya yaitu:

1. Dengan menggunakan media KADO ini siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan sehingga hasil pembelajaran siswa akan meningkat.
2. Dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika
3. Memberikan informasi tentang efektivitas penerapan media KADO pada pembelajaran matematika sehingga menjadi inspirasi penelitian berikutnya dalam hal penerapan media KADO pada materi lain.