

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu yang harus dikuasai siswa. Matematika merupakan ratunya ilmu.¹ Dengan kata lain matematika merupakan ilmu yang dibutuhkan dalam ilmu lain. Selain itu, matematika merupakan ilmu abstrak. Dalam pembelajaran yang bersifat abstrak, Guru dituntut untuk kreatif menggunakan berbagai media maupun teknik agar peserta didik memahami materi.² Matematika diakui sebagai salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan juga menakutkan. Hal ini menjadi pekerjaan rumah bagi guru matematika untuk mengubah pendapat kebanyakan orang tentang matematika.

Ada siswa yang menyukai matematika pada awal pengenalan dikarenakan materi yang diajarkan sederhana, akan tetapi semakin tinggi materi matematika semakin tinggi tingkat kesulitan untuk mempelajarinya. Selain itu juga tidak sedikit siswa enggan belajar matematika, sehingga matematika sederhana pun banyak siswa yang tidak memahaminya, banyak konsep yang keliru, ruwet dan juga dianggap menambah beban pekerjaan.³ Dengan demikian proses pemahaman mulai awal harusnya dilakukan sebaik mungkin agar tujuan pembelajaran matematika tercapai. Siswa dapat berperan aktif dan ikut serta dalam pembelajaran untuk membangun

¹ N Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika" *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, no 8 (1) (2013) : 10.

² J.A Sutawidjaja, A & Dahlan, *Pembelajaran Matematika* (Jakarta: UT Press, 2014), h. 121

³ Ruseffendi, *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika* (Bandung: Tarsito, 2006), h. 49

pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan Piaget yang menyatakan bahwa setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.⁴

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.⁵ Pembelajaran matematika sebagai proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika.⁶ Oleh karena itu pembelajaran matematika juga bisa nyata dalam penyajian karena banyak sekali materi matematika yang dapat langsung diterapkan dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari, bagaimana guru mengajar di depan siswanya karena guru paham metodenya dan teknik mana yang sesuai untuk siswa.

Keberhasilan belajar merupakan terjadinya proses perubahan tingkah laku pada diri seorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan tidak tahu menjadi tahu⁷. Oleh karenanya pendidik berusaha semaksimal mungkin melakukan berbagai upaya dalam mencapai tujuan. Dalam proses pembelajaran yang menjadi komponen utama yakni guru dan siswa di samping komponen-komponen lain sebagai pendukung. Meninjau

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 124

⁵ Muhsetyo, *Pembelajaran Matematika Sd* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 47

⁶ Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), h. 371

⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 27

dari komponen guru, guru harus mampu membimbing siswa sehingga dapat mengembangkan pengetahuan sesuai dengan yang dipelajari. Dalam hal ini guru harusnya mampu menguasai materi yang diajarkan kepada siswa menggunakan media yang tepat dan menyenangkan.

Tingkat kecepatan siswa dalam menangkap materi pembelajaran dipengaruhi oleh cara guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Salah satu media yang menarik dan dapat digunakan guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi di zaman saat ini adalah dengan berupa permainan. *Education game* merupakan sebuah permainan yang dibuat untuk mengajarkan pengguna mengenai pembelajaran tertentu, konsep dari *education game* merupakan melatih pemahaman serta nalar dalam motivasi memainkan *game*.⁸ Dengan media permainan, diharapkan siswa dapat memahami pelajaran matematika dengan lebih baik. Media pembelajaran dengan permainan dibuat dengan cara modern dan menggunakan teknologi saat ini, apalagi sekarang sudah memasuki generasi Z yang lahir pada tahun 1995-2010 ke generasi Alpha (*generation Alpha*) yang lahir pada tahun 2010-saat ini.

Mengajak siswa bermain sambil belajar merupakan upaya menciptakan situasi belajar menyenangkan, hidup, dan santai dalam proses belajar siswa.⁹ Proses pembelajaran terjadi melalui pengalaman-pengalaman yang didapat saat bermain.¹⁰ Dalam bermain juga terjadi proses belajar, sehingga pada kegiatan belajar siswa dapat

⁸ Daniel Dan Jenuings Hurd, *Standardized Educational Games Rating*, Ratings : Suggested Criteria. Karya Tulis Ilmiah.

⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), h. 24

¹⁰ *Ibid*, h. 24

memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dari interaksi siswa, sehingga setiap siswa menjadi sumber belajar antar sesama. Permainan juga merupakan aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara yang menyenangkan. Dalam pembelajaran dengan media permainan memberi kesempatan pada siswa untuk mengulang-ulang, mempraktikkan, menemukan konsep, bereksplorasi dan mendapatkan bermacam-macam pengertian yang banyak.

Penyampaian materi trigonometri pada submateri nilai rasio sudut istimewa trigonometri biasanya bersifat verbal yang berakibat pada kurangnya keterlibatan dan kemandirian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Karakteristik siswa yang beragam juga membuat materi yang disampaikan tidak dapat diterima secara keseluruhan.¹¹ Media pembelajaran permainan domino trigonometri ini dapat dijadikan alat untuk memudahkan seorang guru dan siswa dalam pembelajaran sub materi sudut istimewa trigonometri sehingga pelajaran akan lebih menarik dan membuat kelas menjadi hidup, serta dapat meningkatkan partisipasi aktif dari siswa.

Permasalahan seperti di atas juga ditemukan saat studi pendahuluan di MA Kanjeng Sepuh Gresik dengan mewawancarai guru dan beberapa siswa. Di mana sebagian besar siswa beranggapan bahwa matematika itu adalah pelajaran yang sulit dan tidak menarik. Hal ini didasarkan dari nilai rata-rata ulangan akhir semester tahun ajaran 2022-2023 yang masih rendah, hanya 25-30% siswa yang mencapai KKM

¹¹ Murni Yuniwati, 'Optimis Kondisi Proses Pembuatan Kompos Dari Sampah Organik Dengan Cara Fermentasi Menggunakan Em-4', Jurnal Teknologi, 2 (2012).

dengan nilai rata-rata 5, di mana KKM yang digunakan untuk mata pelajaran Matematika yaitu 75. Hal tersebut tidak mengherankan karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum cukup untuk memfasilitasi pemahaman siswa terutama dalam memecahkan permasalahan yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Selama ini model pembelajaran yang sering digunakan adalah metode pembelajaran langsung dan metode ceramah, dimana dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh peran aktif guru dan siswa masih kurang aktif, dengan kata lain pembelajaran masih bersifat *teacher center* bukan *student center*.¹² Hal ini menyebabkan pengetahuan yang diperoleh siswa kurang bermakna, maka dari itu dibutuhkan pembelajaran yang dapat membuat siswa antusias dalam pembelajaran dan mampu memecahkan masalah yang diberikan oleh guru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Belajar Permainan Kartu Domino Trigonometri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Kanjeng Sepuh Gresik”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

¹² Roni Wahyuni, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Kelas XI IPA SMAN 2 Mataram Tahun Pelajaran", *Jurnal Pendidikan Fisika Dan TEKNOLOGI*, no. 4 (2) (2016).

1. Perkembangan ilmu pengetahuan semakin maju sehingga kegiatan pembelajaran harus terus berinovasi untuk kualitas pembelajaran yang lebih baik serta relevan dengan kondisi saat ini.
2. Kemampuan siswa tergolong rendah.
3. Kurangnya antusias siswa pada proses pembelajaran Matematika.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh media belajar permainan kartu domino trigonometri terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Kanjeng Sepuh Gresik?
2. Berapa besar pengaruh media belajar permainan kartu domino trigonometri terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Kanjeng Sepuh Gresik ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media belajar kartu permainan domino trigonometri terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Kanjeng Sepuh Gresik.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh penerapan media belajar kartu permainan domino trigonometri terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Kanjeng Sepuh Gresik.

E. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dari hasil penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan, adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi lembaga :

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru;
- 2) Bahan informasi dalam mengembangkan program kegiatan dan pembelajaran.

b. Bagi guru :

- 1) Bahan pertimbangan bagi guru MA Kanjeng Sepuh Gresik untuk menerapkan media pembelajaran permainan kartu domino trigonometri untuk mendukung siswa dalam belajar.
- 2) Meningkatkan pelayanan guru pada perkembangan siswa;
- 3) Meningkatkan keterampilan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran.

c. Bagi peneliti :

- 1) Menambah wawasan pengetahuannya khususnya dalam penggunaan metode pembelajaran bagi siswa yang efektif, efisien dan menarik.
- 2) Meningkatkan ketrampilan melakukan penelitian tindakan kelas;
- 3) Mengembangkan solusi permasalahan hasil pembelajaran.

d. Bagi siswa :

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Memberikan suasana belajar yang menarik dan mengasyikkan bagi anak dapat menumbuhkan rasa semangat belajar anak semakin meningkat.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media belajar permainan kartu domino trigonometri terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Kanjeng Sepuh Gresik.

G. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yakni rendahnya hasil belajar siswa.

H. Penegasan Istilah

Penegasan ini disusun sebagai upaya untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam memahami konsep dalam judul ini, maka dari itu perlu dikemukakan penegasan istilah sebagai berikut :

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

b. Kartu Domino Trigonometri

Kartu Domino Trigonometri adalah seperangkat kartu yang berjumlah 30 buah dimana masing masing kartu dibagi dua bagian yang masing masing bagiannya diisi dengan sinus, cosinus atau tangen untuk sudut sudut istimewa dalam trigonometri.

c. Hasil belajar

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensi atau kapitalitas yang dimiliki seseorang.¹³

2. Penegasan Operasional

a. Pengaruh

Dalam penelitian ini peneliti akan menguji pengaruh penggunaan media belajar Kartu Domino Trigonometri terhadap hasil belajar siswa.

b. Kartu Domino Trigonometri

Kartu Domino Trigonometri adalah sebuah bahan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Hasil Belajar`

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis hasil belajar kognitif untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dan melakukan *post test* untuk dijadikan tolak ukur keberhasilan siswa.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam membaca dan memahami skripsi ini. Berikut sistematika pembahasan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Belajar Permainan Kartu Domino Trigonometri terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Kanjeng Sepuh Gresik”** ini terdiri dari 3 bagian yaitu:

¹³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi....*, h. 20

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Utama

Bagian utama merupakan bagian pokok skripsi yang terdiri dari 6 bab, yaitu :

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang secara singkat isi skripsi dan membawa untuk mengetahui gambaran secara garis besar yang terkandung pada penelitian ini, pendahuluan ini terdiri dari : (a) latar belakang (b) rumusan masalah (c) tujuan penelitian (d) manfaat penelitian (e) hipotesis penelitian (f) batasan penelitian (g) penegasan istilah (h) sistematika pembahasan.

b. Bab II Kajian Teori

Pada bab ini berisi tentang beberapa teori yang berkaitan dengan fokus penelitian dari permasalahan yang menjadi pembahasan dalam penelitian ini. Kajian pustaka terdiri dari : (a) deskripsi teori (b) hasil penelitian yang relevan (c) kerangka berfikir.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang akan menjadi dasar dari penyusunan hasil penelitian di lapangan. Metode penelitian ini terdiri dari : (a) Rancangan penelitian (b) lokasi penelitian (c) variabel penelitian (d) populasi dan sampel penelitian (e)

data dan sumber data (f) instrumen penelitian (g) teknik pengumpulan data (h) analiss data.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Pada bab ini berisi tentang hasil yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan hasil temuan-temuan ketika di lapangan. Hasil penelitian ini terdiri dari : (a) deskripsi data (b) pengujian hipotesis.

e. Bab V Pembahasan

Pada bab ini berisi mengenai pembahasan rumusan masalah yang telah di buat yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media kartu domino trigonometri terhadap hasilbelajar siswa kelas X MA Kanjeng Sepuh dan berapa besar pengaruh penggunaan media kartu domino trigonometri terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Kanjeng Sepuh.

f. Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran dari peneliti berdasarkan hasil penelitian di lapangan. Penutup ini berisi : (a) kesimpulan (b) implikasi penelitian (c) saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhr terdiri dari : daftar rujukan, lampiran-lampiran, serta riwayat hidup peneliti.