

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap orang, dengan adanya pendidikan yang baik maka akan baik pula pola pikir dan sikap seseorang tersebut. Menurut Hasbullah (2011: 1) “Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan”.

Hamalik (2013: 3) menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.

Dalam pelaksanaan kegiatan pengajaran dibutuhkan sebuah pedoman untuk merancang seperangkat rencana pembelajaran dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan, yaitu kurikulum. Salah satu landasan pengembangan kurikulum adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuju terwujudnya masyarakat yang mandiri, maju, dan sejahtera. Agar mampu mewujudkan hal tersebut, maka manusia berusaha mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologinya. Salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah matematika.

Menurut Paling (dalam Abdurrahman, 2003: 252):

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia; suatu cara menggunakan informasi, menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.

Artinya, matematika memiliki peranan yang cukup penting di dalam kehidupan manusia sehari-harinya. Oleh karena itu, sudah sewajarnya pelajaran

matematika ada dalam dunia pendidikan dan harus diberikan kepada semua siswa walaupun kebanyakan siswa mengatakan bahwa matematika itu sulit.

“Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama” (Daryanto, 2012: 240). Menurut Dikmenum (dalam Taniredja, 2012: 93) “Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistika, kalkulus dan trigonometri”.

Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum SMP menyebutkan bahwa:

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik mendapatkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Memahami konsep matematika, merupakan kompetensi dalam menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan menggunakan konsep maupun algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah; (2) Menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang ada; (3) Menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika (kehidupan nyata, ilmu, dan teknologi) yang meliputi kemampuan memahami masalah, membangun model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh termasuk dalam rangka memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (dunia nyata); (4) Mengkomunikasikan gagasan, penalaran serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah; (6) Memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya, seperti taat azas, konsisten, menjunjung tinggi kesepakatan, toleran, menghargai pendapat orang lain, santun, demokrasi, ulet, tangguh, kreatif, menghargai kesemestaan (konteks, lingkungan), kerjasama, adil, jujur, teliti, cermat, bersikap luwes dan terbuka, memiliki kemauan berbagi rasa dengan orang lain; (7) Melakukan kegiatan-kegiatan motorik yang menggunakan pengetahuan matematika; (8) Menggunakan alat peraga sederhana maupun hasil teknologi untuk melakukan kegiatan-kegiatan matematika.

Agar tujuan pembelajaran matematika di atas tercapai, maka siswa harus mengikuti proses belajar dengan bersungguh-sungguh. Siswa bukan hanya sekedar mengikuti proses belajar begitu saja hingga akhir tanpa ada makna apapun, tetapi ada yang diperoleh dan dicapai siswa saat proses belajar tersebut berakhir.

Dimiyati dan Mudjiono (2010: 3) menyatakan bahwa:

Dengan berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Hasil belajar merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran karena dari hasil belajar guru bisa melihat sejauh mana pengertian, keterampilan, dan perubahan tingkah laku siswa dalam pembelajaran, termasuk pula hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran matematika di SMPN 1 Koto Gasib Kabupaten Siak pada tanggal 19 Oktober 2017 diperoleh informasi bahwa ada beberapa masalah belajar siswa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Masalah belajar tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Sedikitnya siswa yang aktif pada saat proses pembelajaran matematika berlangsung.
- 2) Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran atau memberikan tugas-tugas pelajaran matematika kepada siswa, siswa kurang memperhatikan guru, dan tidak tahu apakah siswa yang memperhatikan tersebut memahami apa yang disampaikan oleh guru atau tidak.
- 3) Siswa masih banyak yang merasa pembelajaran matematika itu tidak menyenangkan dan merasa bosan.
- 4) Sedikitnya siswa yang mengingat materi pembelajaran sebelumnya saat guru menyampaikan apersepsi.

- 5) Pembelajaran matematika dengan menggilirkan pertanyaan kepada siswa pernah dilakukan, tetapi guru tidak mau menggilirkan pertanyaan lagi kepada siswa, karena guru merasa tidak efektif.
- 6) Pembelajaran matematika menggunakan kartu pernah diterapkan, yaitu model pembelajaran *Index Card Match*, tetapi hanya satu kali dan sudah sangat lama sekali.
- 7) Hasil belajar matematika siswa pada umumnya masih rendah dan sangat sedikit sekali yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran matematika yang ditetapkan di SMPN 1 Koto Gasib yaitu $KKM \geq 75$. Hal ini terlihat pada tabel hasil belajar matematika siswa berikut ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII₁ SMPN 1 Koto Gasib Kabupaten Siak

No	Kelas	Jumlah Siswa	Materi Pokok Ulangan Harian	Nilai Rata-rata Kelas	Jumlah Siswa yang Tuntas
1	VII ₁	29	Aritmetika Sosial	35,97	5
2	VII ₁	28	Garis dan Sudut	67, 64	12

Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran matematika di SMPN 1 Koto Gasib Kabupaten Siak pada tanggal 19 Oktober 2017 diperoleh informasi bahwa ada beberapa kendala dalam pembelajaran matematika pada materi garis dan sudut sebagai berikut:

- 1) Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan tidak menyampaikan manfaat dari materi pembelajaran tersebut sehingga hasil belajar yang dicapai oleh siswa masih banyak yang rendah karena siswa tidak mengetahui apa tujuan dan manfaat materi pembelajaran yang dipelajarinya.
- 2) Guru tidak menggunakan media/alat peraga dalam proses pembelajaran sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk belajar dan memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa.
- 3) Kegiatan pembelajaran masih cenderung konvensional. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah menjelaskan materi, menjelaskan contoh

soal dan memberikan soal latihan kepada siswa. Hal ini menyebabkan kurang adanya sikap komunikatif dan demokratis antara guru dan siswa.

- 4) Siswa belum diarahkan untuk melakukan pembelajaran secara aktif, belum diarahkan untuk berdiskusi dalam kelompok yang heterogen sehingga siswa banyak yang bersifat pasif dan hanya menerima saja materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan, perlu adanya upaya perbaikan proses pembelajaran siswa agar siswa lebih aktif dalam belajar, agar siswa memiliki keinginan dari dalam dirinya sendiri untuk belajar matematika, lebih menarik perhatian siswa untuk belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, meningkatkan ingatan siswa pada pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya (apersepsi), agar siswa mendapatkan giliran pertanyaan, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk melakukan upaya tersebut diperlukan model pembelajaran yang efektif yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif sesuai dengan kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum 2013 yang dikembangkan dari kurikulum KTSP. Pada kurikulum 2013, siswa dituntut lebih aktif dibandingkan guru. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran saja dan selebihnya siswa yang harus berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan ciri-ciri yang telah diuraikan, maka model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif adalah model pembelajaran kartu arisan. Model pembelajaran kartu arisan dipilih karena mampu melibatkan siswa secara aktif, menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan, lebih menarik perhatian siswa, mampu meningkatkan ingatan siswa pada pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya, dan adanya penggiliran pertanyaan.

Ernayetti (2018) menyatakan bahwa:

Model kartu arisan menggunakan prinsip arisan yaitu mendapatkan giliran mencari pertanyaan dari jawaban sesuai undian. Jawaban dan pertanyaan dibuat berpasangan. Seluruh kartu jawaban dibagikan kepada seluruh peserta didik sedangkan kartu pertanyaan dipegang oleh guru. Ketika guru membacakan setiap kartu soal peserta didik yang mendapat kartu jawaban yang sesuai dengan kartu soal yang dibacakan harus menunjukan.

Model pembelajaran kartu arisan menggunakan media berupa gelas pengundi soal, kartu arisan berisi soal dan kartu arisan berisi jawaban. Menurut Nurhayani (dalam I. G. A. A. Ari Susanti, 2015) “Jika pembelajaran kartu arisan diterapkan, maka dapat memotivasi siswa dalam belajar karena menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, melalui kegiatan bermain tersebut mereka juga akan mudah memahami konsep yang dipelajari. Dengan demikian, hasil belajar pun akan meningkat”.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kartu Arisan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Koto Gasib Kabupaten Siak”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Apakah penerapan model pembelajaran kartu arisan dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Koto Gasib Kabupaten Siak?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan segiempat di kelas VII SMPN 1 Koto Gasib Kabupaten Siak.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini dibagi menjadi 2, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengembangan ilmu pengetahuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kartu arisan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran kartu arisan dapat memberikan suasana yang berbeda, dimana siswa lebih berperan aktif (baik siswa dengan kemampuan tinggi, biasa, ataupun rendah), menyenangkan dan tidak membosankan sehingga mampu memperbaiki proses pembelajaran, melatih kemampuan siswa berinteraksi, berdiskusi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan segiempat di kelas VII SMPN 1 Koto Gasib Kabupaten Siak.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif atau acuan guru mata pelajaran matematika untuk memberikan motivasi belajar dan tambahan wawasan serta pengetahuan.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki mutu proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan menjadi landasan pemikiran dalam rangka menindak lanjuti penelitian sejenis dengan ruang lingkup yang lebih luas dan menerapkan model pembelajaran kartu arisan saat mengajar.

1.2 Defenisi Operasional

1. Model pembelajaran kartu arisan merupakan model pembelajaran yang menggunakan prinsip arisan, yaitu siswa mendapat giliran menjawab atas pertanyaan dari soal yang diundi.
2. Hasil belajar matematika adalah tingkat penguasaan siswa terhadap pelajaran matematika setelah memperoleh pengalaman atau proses pembelajaran yang akan diperlihatkan dengan menyelesaikan soal-soal sesuai materi yang dipelajari dengan penilaian tertentu sebagai alat ukur keberhasilan. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah peningkatan skor yang diperoleh siswa kelas VII-1 SMPN 1 Koto Gasib Kabupaten Siak.