

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Terlebih dalam suatu bangsa, pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dan utama dalam menentukan kemajuan suatu bangsa dan itu dapat dipengaruhi oleh kualitas pendidikan dalam bangsa itu sendiri. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 guru sebagai ujung tombak suksesnya proses pendidikan dituntut memiliki keahlian dan kreativitas yang tinggi sehingga mampu mengemas proses pembelajaran. Menurut Sugihartono (2007: 53) jika gaya belajar mengajar tidak memperhatikan kebutuhan khusus mereka, maka belajar tidak akan terjadi. Seperti yang dijelaskan dalam PP No. 19 tahun 2005 bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memberikan ruang yang cukup untuk bagi pengembangan prakarsa, kreatifitas sesuai dengan, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, ada banyak ilmu yang harus diajarkan, salah satunya mata pelajaran Matematika. Namun, mata pelajaran Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak disukai dan dianggap sulit. Meskipun banyak anggapan bahwa matematika tidak disukai dan sulit tetapi dalam kehidupan masyarakat modern matematika dipandang sebagai suatu ilmu pengetahuan untuk masa kini yang meliputi berhitung dan ilmu ruang (Ismail, 2006: 204).

Matematika merupakan pelajaran yang sudah sering dijumpai oleh siswa, mulai dari tingkat Sekolah Dasar sampai ke Perguruan Tinggi jika mengambil

bidang matematika, namun tidak sedikit siswa yang masih berpendapat bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan, karena mata pelajaran tersebut diindikasikan masih menjadi salah satu penyebab utama ketidakkelulusan siswa dalam UN (Ria, 2009). Ruseffendi (1984: 15), mensinyalir kelemahan matematika pada siswa Indonesia, karena pelajaran matematika di sekolah ditakuti bahkan dibenci siswa. Ketakutan banyak pelajar di Tanah Air kepada mata pelajaran itu terlihat dari hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*). Studi yang dilakukan oleh Organisasi Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) terhadap anak usia 15 tahun pada 2015, menempatkan kemampuan matematika pelajar Indonesia ada di peringkat ke-63 dari 72 negara (Gewati, 2018). Dapat disimpulkan bahwa siswa yang cenderung menganggap matematika sebagai hal yang menakutkan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Padahal dalam akhir proses pembelajaran mengacu pada hasil belajar siswa, sedangkan kenyataan di lapangan hasil belajar siswa belum sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan, Kemendikbud, Totok Suprayitno (Kemendikbud, 2018) mengatakan bahwa secara umum terjadi penurunan rerata nilai UN, terutama untuk mapel matematika, fisika, dan kimia. Berdasarkan analisis, ada indikasi kuat bahwa penurunan rerata nilai UN disebabkan oleh dua faktor. Pertama, faktor perubahan norma. Untuk UN 2018, memang dimasukkan beberapa soal dengan standar yang lebih tinggi dibanding UN Tahun 2017. Kesulitan ini tampak dialami oleh siswa di 50% sekolah, ditunjukkan dengan rerata nilai UN yang menurun. Tapi nilai UN di 50% sekolah lainnya justru mengalami kenaikan. Secara agregat faktor kesulitan soal ini tampaknya

berpengaruh kecil. Kedua, pengaruh lebih besar adalah faktor perubahan moda ujian, dari UNKP ke UNBK. Sekolah-sekolah yang semula UNKP dan berubah ke UNBK mengalami penurunan nilai (terkoreksi) sangat signifikan. Sekolah-sekolah dengan indeks integritas rendah (IIUN 2017) secara rerata terkoreksi nilainya (menurun) sebesar 39 poin. Bahkan ada beberapa sekolah yang rerata nilai UN-nya turun hampir 50 poin.

Keberhasilan dalam menciptakan lulusan yang berkompeten tidak luput dari peran guru dan fasilitas yang ada. Proses pembelajaran juga memegang peranan penting dalam menghasilkan lulusan yang kompeten dan profesional. Faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut diantaranya adalah penggunaan media. Keterbatasan media membuat pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan kurang optimal. Selain itu, keterbatasan guru dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran ini masih kurang (Nopriyanti, 2015: 223).

Metode pembelajaran yang dilakukan guru seringkali menggunakan metode ceramah. Metode pembelajaran yang hanya dengan menerangkan sambil membaca buku atau menulis di papan tulis dan memberikan tes harian sekalipun siswa belum paham materi yang akan dites. Menurut Djamarah (2010: 97), metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan tradisional karena sejak dulu metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan mengajar. Pembelajaran model konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Untuk menghindari pandangan bahwa matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak disukai, matematika disajikan dengan cara yang

menyenangkan dan menarik sehingga mereka menyukai pelajaran matematika (Stone, 2009: 205). Kalaupun mereka masih tidak menyukai matematika, paling tidak mereka paham dengan mata pelajaran matematika yang sedang dipelajari.

Azhar (2011: 15) menyatakan bahwa dalam suatu proses pembelajaran terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Metode pembelajaran yang digunakan guru turut berpengaruh terhadap pemahaman siswa dan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika yang dianggap sulit dan menakutkan. Untuk menyajikan matematika dengan pembelajaran yang aktif dan suasana yang menyenangkan guru dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar matematika, salah satunya dengan kegiatan bermain (Sam's, 2010: 4). Dengan bermain maka akan membuat siswa menjadi tertarik, dan menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan, dan tidak membosankan lagi sehingga siswa juga dapat dengan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Para ahli pendidikan anak dalam risetnya menyatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak yaitu dengan bermain dalam kegiatan belajarnya (Ismail, 2006: 25). Pendidikan anak akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pembelajaran yang menyenangkan, edukatif, dan interaktif sesuai dengan minat dan bakat anak. Oleh karena itu, mereka membutuhkan permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran di sekolah. Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiklah yang harus

diutamakan. Akan lebih jelas lagi jika menyampaikan materi pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain (Ismail, 2006: 4). Langkah utama yang bisa dilakukan pendidik dengan menentukan jenis permainan yang hendak digunakan.

Penggunaan metode permainan dengan efektif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode permainan dalam proses belajar diharapkan dapat membuat siswa merasakan suasana, kondisi dan semangat belajar yang berbeda dengan mempelajari matematika secara langsung tidak hanya secara abstrak sehingga siswa juga dapat belajar sambil bermain.

Pada perkembangan zaman yang modern seperti sekarang ini, pengetahuan dan teknologi sangatlah berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Maka sangat penting untuk memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi ini secara tepat. Teknologi merupakan sarana penting dalam pembelajaran matematika pada abad ke-21, dan semua sekolah harus memastikan bahwa semua siswa memiliki akses kepada teknologi. Guru yang efektif memaksimalkan potensi teknologi untuk mengembangkan pemahaman siswa, merangsang minat mereka, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam bidang matematika. Apabila digunakan secara strategis, teknologi dapat memberikan akses kepada matematika untuk semua siswa (NCTM, 2003: 1). Teknologi, utamanya multimedia mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. (Khuzaini, 2014: 194).

Karena sejatinya guru harus mampu menerapkan multimetode, multistrategi, multimodel dan multimedia dalam kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran lebih bervariasi, bermakna, tidak membosankan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Rusman, 2017: 5). Untuk mengintegrasikan

sebuah permainan melalui multimedia interaktif, guru perlu memperhatikan kesesuaian antara materi dengan permainan yang akan dipilih. Multimedia interaktif bermuatan *game* edukasi yang digunakan dalam pembelajaran dapat difungsikan dengan baik apabila kontennya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan (Ratih, 2017:2). Dengan menerapkan metode permainan ini maka diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan dapat menambah pengetahuan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan pengalaman saat Praktik Pengenalan Lapangan di SMA Negeri 1 Seyegan pada bulan Agustus 2018, diperoleh informasi bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran ceramah (metode pembelajaran konvensional) dengan model *cooperative learning*. Hal ini membuat guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi. Meskipun guru menyadari bahwa metode yang digunakan membuat siswa bosan saat mengikuti pelajaran, namun karena keterbatasan waktu dan tenaga untuk berkreasi menggunakan metode pembelajaran yang lain maka membuat guru tetap menggunakan metode yang sudah biasa digunakan. Pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung ada saja siswa yang kurang termotivasi dalam belajar, tidak memperhatikan pelajaran, bahkan ketika mereka bosan maka mereka akan sibuk sendiri. Menurut Esa (2009: 39) siswa yang tidak tertarik untuk belajar biasanya mereka menunjukkan tidak perhatian selama kegiatan belajar, tidak memiliki usaha yang sistematis dalam belajar, tidak melakukan mentoring terhadap pemahaman dan penguasaan dari materi yang telah dipelajari serta tidak memiliki komitmen untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan observasi di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Seyegan selama pelaksanaan Praktik Pengenalan Lapangan pada bulan Agustus 2018 diperoleh informasi bahwa ketika guru bertanya tentang pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan, hanya ada 5-8 siswa saja yang paham mengenai materi yang disampaikan. Pada saat guru menanyakan kepada siswa tentang materi apa yang belum dipahami, siswa cenderung antusias untuk bertanya meskipun ada beberapa yang hanya diam bahkan ada pula yang tidak memperhatikan karena dirasa membosankan. Untuk itu, siswa memerlukan metode pembelajaran yang bervariasi untuk menunjang hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang digunakan juga harus interaktif dan tentunya efektif jika digunakan pada kelas tersebut agar suasana belajar tidak terkesan membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika SMA Negeri 1 Seyegan diperoleh informasi bahwa guru mata pelajaran matematika kelas X MIPA belum pernah menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, namun sudah mencoba menggunakan kelas maya atau pembelajaran elektronik (*e-learning*) pada website resmi kemendikbud untuk menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran dan siswa dapat mengakses website tersebut kapanpun dan dimanapun. Selain menggunakan kelas maya, guru matematika juga pernah menggunakan modle dalam kegiatan belajar mengajar. Selain hasil observasi dan hasil wawancara, diperoleh pula data ketuntasan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 kelas X sebagai berikut:

Tabel 1
Presentase Ketuntasan UTS Kelas X SMA Negeri 1 Seyegan

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
X MIPA 3	32	3,13%	96,88%
X MIPA 4	30	16,67%	83,33%
X IPS 2	32	12,50%	87,50%
X IPS 3	31	9,68%	90,32%
X IPS 4	32	3,13%	96,88%

Sumber: Laporan Nilai UTS Semester Ganjil TA 2018/ 2019 Kelas X

Berdasarkan Tabel 1 terlihat persentase siswa yang tidak tuntas lebih banyak daripada persentase siswa yang sudah tuntas, maka hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Seyegan masih rendah. Dalam menentukan tuntas atau tidaknya siswa ditentukan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Jadi, siswa yang dikatakan tuntas adalah siswa yang nilainya diatas KKM, sedangkan yang tidak tuntas adalah siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Dikarenakan persentase ketidaktuntasan siswa masih rendah, maka semakin jelaslah bahwa proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Seyegan perlu diperbaiki untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Perbaikan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan kreatif. Dengan menggunakan metode tersebut diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidikan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penerapan Metode Permainan Interaktif Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Matematika merupakan mata pelajaran yang sudah dipelajari sejak sekolah dasar
2. Hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 1 Seyegan masih rendah
3. Metode pembelajaran yang digunakan belum mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa
4. Metode pembelajaran yang bervariasi belum diterapkan

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu difokuskan variabelnya. Oleh sebab itu, penulis membatasi diri hanya berkaitan dengan efektivitas penerapan metode permainan interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka penulis kemukakan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan metode permainan interaktif berbasis multimedia efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa?
2. Manakah yang lebih efektif antara metode permainan interaktif berbasis multimedia dan metode konvensional untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan apakah penerapan metode permainan interaktif berbasis multimedia efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa
2. Untuk mendeskripsikan manakah yang lebih efektif antara metode permainan interaktif berbasis multimedia dan metode konvensional untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran keefektivan metode permainan interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lanjutan
- c. Dapat menjadi referensi untuk menerapkan metode permainan interaktif berbasis multimedia dalam kegiatan belajar mengajar di kelas

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini secara praktis adalah sebagai berikut:

- a. Bagi para guru, skripsi ini dapat memberikan wawasan, gambaran, dan referensi sebagai variasi dalam melaksanakan pembelajaran matematika pada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa

- b. Bagi peserta didik, dapat diciptakannya suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih baik
- c. Bagi Sekolah, diharapkan dapat memberi masukan yang baik untuk sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas
- d. Bagi peneliti, dengan penelitian ini diharapkan peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang media-media pembelajaran yang efektif dan interaktif sehingga mampu memberikan pembelajaran yang berkualitas dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.