

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang terdiri dari berbagai ilmu pengetahuan mempunyai kegunaan yang sangat banyak bagi kita semua. Apalagi di era moderen ini, pendidikan dan ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan oleh semua orang guna meningkatkan kualitas dan kuantitas mutu bangsa. Pendidikan juga memegang peran penting untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Rata-rata di negara maju juga diimbangi dengan kualitas pendidikan yang maju pula.

Pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani (Kurniawan, 2017: 26). Salah satu upaya untuk mengembangkan pengetahuan maupun keterampilan peserta didik yaitu melalui pendidikan matematika.

Menurut Susanto (2015: 183), matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pada sumber yang sama, tertera bahwa bidang studi matematika merupakan bidang studi yang berguna dan membantu dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan hitung-menghitung atau yang berkaitan dengan urusan angka-angka berbagai masalah, yang memerlukan suatu keterampilan dan kemampuan untuk memecahkannya.

Akan tetapi sampai saat ini peserta didik masih menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan rumit. Begitulah anggapan beberapa siswa di SMP N 4 Dewantara yang didapatkan berdasarkan hasil wawancara siswa di sekolah tersebut. Mereka menganggap pelajaran matematika ialah pelajaran yang sulit, apalagi materinya dipenuhi oleh rumus-rumus matematika dan juga dalam penyelesaian soal yang berkaitan dengan matematika dipenuhi oleh angka-angka, sehingga membuat mereka sulit untuk memahami materinya. Anggapan ini menyebabkan motivasi belajar peserta didik

didik pada mata pelajaran matematika menjadi rendah. Diperlukan kreativitas dan inovasi pembelajaran yang tinggi oleh guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran matematika dikelas yang dapat membangkitkan motivasi pada peserta didik, khususnya pada siswa kelas awal, sehingga keterampilan belajar pada mata pelajaran matematika menjadi meningkat.

Motivasi dalam belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah kegiatan belajar (Pratiwi, 2018: 193). Lemahnya motivasi belajar akan melemahkan prestasi peserta didik dan melemahkan kegiatan belajar. Peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar akan ditandai dengan siswa yang tidak antusias saat belajar, lebih senang belajar di luar atau membolos, cepat merasa bosan, mengantuk dan pasif (Rimbarizki, 2017: 2).

Penyebab rendahnya motivasi dan nilai siswa karena beberapa sebab yaitu (1) siswa belum dapat menguasai materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru kepadanya; (2) kurang menariknya alat peraga yang digunakan guru dalam memberikan contoh; (3) siswa tidak aktif belajar karena guru menguasai proses pembelajaran sedangkan siswa tidak diperhatikan dengan baik. Setelah dianalisis bahwa guru terlalu pelan menyampaikan materi pelajaran. Media yang digunakan kurang hidup sehingga mereka tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran dari materi yang disampaikan guru. Karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru (Utami, 2018: 138). Jadi karena kurang menariknya media yang digunakan saat ini, memerlukan media yang baru, yang lebih inovatif yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Begitu juga permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 4 Dewantara, Siswa disekolah tersebut juga mengatakan bahwa proses pembelajaran disana masih menggunakan metode mengajar yang berpusat pada guru, sehingga siswa bosan terhadap proses pembelajarannya, apalagi untuk pelajaran matematika, yang mereka anggap sulit. jadi membuat mereka tidak tertarik untuk mendengarkan penjelasan guru, sehingga melemahkan motivasi belajar mereka. Minimnya penggunaan media pembelajaran disekolah tersebut juga mempengaruhi siswa,

karena tidak menghasilkan pembelajaran yang menarik. Karena demikian, diperlukan media yang menarik agar dapat menarik perhatian siswa.

Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran digunakan guru untuk memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya (Wati, 2016: 9). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa media sangat berperan penting dalam pembelajaran. Jadi, diperlukan media yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik adalah *couple card*.

Couple card merupakan media pembelajaran yang berupa kartu berpasangan yaitu terdapat kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang saling melengkapi, tujuannya adalah siswa bisa menemukan kartu jawaban yang tersedia. Metode ini sangat cocok untuk siswa yang hiperaktif sering kali kondisi kelasnya “suka ribut sendiri”. Sebagian anak yang hiperaktif menyukai metode pembelajaran game, karena dengan game anak menjadi ada motivasi untuk belajar. Kurikulum yang dipakai sekarang pun sudah berpusat pada siswa “*Student Centre Learning*” bukan “*Teaching Centre Learning*”. Jadi guru hanya sebagai fasilitator saja (Zulaikha, 2014: 221). Karena penerapan *couple card* di dalam kelas seperti bermain game, maka siswa akan lebih akan termotivasi untuk belajar matematika, apalagi banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika. Dalam menyelesaikan permasalahan matematika juga memerlukan ketelitian, seperti dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan relasi dan fungsi, bila tidak ada ketelitian maka akan menghasilkan jawaban yang salah, yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Media *couple card* sangat cocok digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, khususnya untuk siswa- siswa yang terdapat di SMP Negeri 4 Dewantara. Siswa SMP Negeri 4 Dewantara juga mengatakan bahwa media *couple card* belum pernah digunakan di sekolah tersebut dan mereka juga tidak tau bagaimana bentuk dari media tersebut. Apalagi *couple card* yang akan dikembangkan kali ini sangat menarik, sehingga sangat cocok dikembangkan di sekolah tersebut. Bila media yang digunakan menarik maka akan mampu menarik

perhatian siswa supaya fokus saat belajar. Dengan demikian dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan dapat pula meningkatkan hasil belajar mereka.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya model atau metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas. Metode mengajar guru merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang disusun dalam bentuk nyata dan praktis untuk mencapai tujuan. Metode yang sesuai akan membuat siswa merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas, begitu juga sebaliknya. Metode atau model yang tidak sesuai akan membuat siswa cepat bosan, malas dan tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Khasanah, 2014: 3). Disinilah pentingnya menggunakan model atau metode yang dapat membuat siswa untuk termotivasi untuk belajar. Metode pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model yang cocok digunakan untuk siswa yang kurang motivasi belajar.

Make a match adalah model pembelajaran yang diupayakan untuk mengaktifkan siswa, dimana siswa bekerja untuk mencari pasangan yang cocok berdasarkan kartu soal dan kartu jawaban. Salah satu kelebihan dari pembelajaran *make a match* adalah menyenangkan bagi siswa karena mengandung unsur permainan (Suriyanti, 2015: 212). Pembelajaran ini sangat cocok digunakan di SMP Negeri 4 Dewantara karena model ini belum pernah digunakan guru untuk mengajar di sekolah tersebut. Dengan adanya model ini maka siswa SMP Negeri 4 Dewantara akan tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penulis terdorong melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Couple Card* Pada Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP Pada Materi Relasi dan Fungsi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di identifikasikan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Siswa menganggap pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan rumit sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa.

2. Lemahnya motivasi belajar siswa dikarenakan kurang menariknya media atau model yang digunakan.
3. Pembelajaran di sekolah masih berpusat pada guru.
4. Lemahnya motivasi belajar akan melemahkan prestasi peserta didik dan melemahkan kegiatan belajar.
5. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan saat ini, hingga memerlukan media yang baru.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini dibatasi pada pengembangan media couple card pada model *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 4 Dewantara pada materi relasi dan fungsi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media *couple card* pada pembelajaran *make a match* Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada materi relasi dan fungsi?
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa SMP pada materi relasi dan fungsi melalui pengembangan media *couple card* pada pembelajaran *make a match*?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat diambil tujuan pengembangan, yaitu:

1. Untuk mengetahui kelayakan media *couple card* pada pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada materi relasi dan fungsi.
2. Untuk mengetahui terdapat peningkatan motivasi belajar siswa SMP pada materi relasi dan fungsi melalui pengembangan media *couple card* pada pembelajaran *make a match*.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan pada penelitian ini, dapat diketahui melalui manfaat pengembangan bagi orang lain

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan beberapa informasi tentang media pembelajaran *couple card* dan menambah wawasan pembaca, sehingga pembaca mengetahui pengembangan media *couple card* pada pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada materi relasi dan fungsi dan untuk kelayakan media *couple card* tersebut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian dapat dimanfaatkan untuk membantu guru mengetahui pengembangan media *couple card* pada pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada materi relasi dan fungsi dan untuk kelayakan media *couple card* serta membantu guru dalam memilih strategi dan pembelajaran untuk digunakan dalam melakukan proses belajar mengajar untuk meningkatkan keaktifan siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat membantu siswa agar siswa lebih aktif dan kreatif, sehingga dapat memperoleh hasil belajara yang lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dijadikan sebagai masukan informasi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yang nantinya akan berpengaruh terhadap kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan dari teori-teori yang telah dipelajari serta menambah ilmu baru.

1.7 Batasan Pengembangan

Adapun batasan-batasan pengembangan pada penelitian ini antara lain:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada media *couple card*.
2. Media *couple card* di desain untuk meningkatkan motivasi belajar siswa smp.
3. Langkah pengembangan media couple card pada model make match hanya sampai tahap pengembangan saja, sementara untuk diseminasi (penyebaran) tidak dilakukan mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

1.8 Spesifikasi Produk Yang diharapkan

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah media *couple card*.

Media yang dikembangkan mempunyai spesifikasi:

1. Media yang dikembangkan berisi materi relasi dan fungsi matematika di SMP.
2. Media *Couple card* yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi siswa SMP.
3. Media yang dikembangkan memuat pokok bahasan relasi dan fungsi siswa SMP.
4. Sasaran produknya yaitu kelas VIII SMP.

1.9 Definisi Operasional

Untuk membuat pembaca mengerti tentang penelitian ini, maka definisi operasional yaitu:

1. Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan belajar atau semangat belajar siswa yang dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar yang lebih baik, dorongan tersebut baik berupa dalam diri individu (intrinsik) atau dari luar diri individu (ekstrinsik).
2. Media *couple card* adalah media pembelajaran yang berupa kartu berpasangan yaitu terdapat kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang saling melengkapi, tujuannya adalah siswa bisa menemukan kartu jawaban yang tersedia.

3. Pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana siswa yang mencari pasangannya melalui sebuah kartu, kartu tersebut baik berupa kartu pertanyaan maupun kartu jawaban, untuk yang mendapat kartu pertanyaan maka ia harus mencari pasangannya yang berupa jawaban dari kartu pertanyaannya.
4. Relasi adalah sebuah aturan yang memasangkan anggota himpunan satu ke himpunan yang lain.
5. Fungsi adalah sebuah aturan yang memasangkan anggota dari A ke B, yang mana setiap anggota dari A dipasangkan dengan tepat satu anggota B.