

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia sebagai bekal hidup di kehidupan yang sekarang maupun di kehidupan yang akan datang. Menurut Nurkholis (2013) Pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud dan tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya. Menurut Yulianto (2016) pendidikan bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang ada dalam diri manusia. Pendidikan yang baik bukan hanya sekedar mengembangkan potensi yang ada dalam diri saja, akan tetapi juga dapat menyelesaikan permasalahan nyata yang ada di kehidupan sehari – hari. Berbagai usaha dari pemerintah yang telah dilakukan seperti penyempurnaan kurikulum, melengkapi sarana dan prasarana sekolah, pelatihan guru melalui sertifikasi, serta meningkatkan proses pembelajaran seharusnya mengalami peningkatan yang lebih baik. Namun kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar. Secara tidak langsung, hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi kurang memuaskan. Salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan dan dalam menghadapi permasalahan di kehidupan sehari – hari adalah matematika.

Menurut Fatimah (2018) matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat berperan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan karena dalam matematika terdapat konsep – konsep ilmu pengetahuan lain seperti tehnik, ekonomi, dan sosial. Matematika juga merupakan satu mata pelajaran yang dipelajari dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi (PT). Menurut Sariningsih (2014) matematika merupakan suatu ilmu dasar yang harus dikuasai setiap manusia terutama oleh peserta didik. Matematika tidak hanya dikuasai maupun dipelajari tetapi juga dapat membantu peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari – hari. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang abstrak, sulit, serta rumit untuk dipahami sehingga tidak adanya keinginan peserta didik untuk mempelajarinya. Selain itu, pelajaran matematika yang terdapat banyak rumus untuk memecahkan suatu soal, membuat peserta didik merasa kebingungan rumus mana yang akan digunakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Semarang masih rendah dilihat dari jawaban peserta didik dalam memecahkan masalah pada soal uraian. Terlebih lagi pada materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas X MAN 1 Kota Semarang pada materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel sebagian peserta didik masih mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Pada tahun 2018/2019 nilai Ulangan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel

peserta didik mencapai ketuntasan 33% dan yang belum tuntas mencapai 67%. Sedangkan pada tahun 2018/2019 nilai Ulangan persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel peserta didik mencapai ketuntasan 40% dan yang belum tuntas mencapai 60%. Penyebab yang terjadi pada permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yaitu: (1) penggunaan metode pembelajaran, guru sering menggunakan metode ekspositori yang lebih berpusat pada guru mengakibatkan peserta didik menjadi pasif atau tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, (2) beberapa peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung tidak memperhatikan penjelasan guru dan membuat gaduh karena bosan dan jenuh dengan pembelajaran, bahkan ada pula yang tertidur, (3) peserta didik kurang memahami manfaat matematika dalam kehidupan sehari – hari, (4) kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik membuat peserta didik menjadi kurang bersemangat sehingga tidak berminat untuk mengikuti proses pembelajaran, (5) materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel yang dianggap sulit, terutama dalam soal kontekstual. Mengatasi hal ini guru harus kreatif selama proses pembelajaran berlangsung, hal yang perlu dilakukan agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara, atau penyambung pesan – pesan pembelajaran.

Menurut Widiyanto dkk (2017) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Oleh

karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang baru serta memiliki konsep belajar sambil bermain, agar peserta didik termotivasi untuk belajar matematika. Menurut Karimah dkk (2014) berpendapat bahwa permainan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi senang, bahagia, santai, namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Salah satu media pembelajaran yang digunakan berupa permainan uno stako. Permainan ini merupakan sebuah permainan yang mengasah kemampuan berpikir, karena dalam permainan ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi agar ketika membangun menara tidak mudah roboh.

Uno Stako merupakan sebuah permainan yang terkenal dikalangan remaja. Permainan ini terdiri dari dua jenis yaitu kartu uno dan balok stako. Kartu uno berbentuk seperti kartu remi yang berisi angka dan warna, sedangkan pada balok stako berbentuk balok yang berisi angka serta warna. Menurut Estiani dkk (2015) media permainan uno stako merupakan media yang mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera pada kartu maupun balok. Media pembelajaran ini kemudian dikembangkan dan diberi nama *Edu Stako*. *Edu* yang berasal dari kata “*education*” yang artinya pendidikan, dan *stacko* berasal dari nama permainannya yaitu “uno stacko”. *Edu Stako* merupakan permainan Uno Stako yang dikembangkan menjadi media pembelajaran pada materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel. Jika dilihat dari segi cara bermain, ukuran, serta jumlah kartu, permainan ini dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami

materi yang disampaikan. Permainan *Edu Stako* ini pada balok terdapat celah didalam nya yang akan berisi soal – soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari – hari, sedangkan pada kartu akan berisi jawaban dalam bentuk uraian. Karena keterkaitannya dengan kehidupan sehari – hari, maka pendekatan yang sesuai untuk digunakan yaitu pendekatan kontekstual.

Menurut Putra (2017) rata – rata yang diperoleh dari perlakuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual lebih baik dari pada perlakuan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah maupun lainnya. Peserta didik diberikan pendekatan kontekstual saat proses pembelajaran, ini dilakukan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar sehingga dapat membangun pemahamannya sendiri terhadap materi pembelajaran yang diperolehnya. Menurut Norra (2018) pendekatan kontekstual merupakan pendekatan yang memiliki konsep belajar untuk membantu guru mengaitkan materi belajar dengan lingkungan sekitar serta mendorong peserta didik untuk menghubungkan antara pengetahuan yang mereka dapat dengan penerapan di kehidupan sehari – harinya di masyarakat.

Permainan *Edu Stacko* yang keterkaitannya dengan masalah kontekstual diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di kehidupan sehari – hari. Terdapat penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dilakukan oleh Estiani dkk (2015) yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa kartu uno untuk meningkatkan pemahaman konsep dan karakter peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EDU STACKO* DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL MATERI PERSAMAAN DAN PERTIDAKSAMAAN NILAI MUTLAK LINIER SATU VARIABEL KELAS X”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran matematika masih menggunakan metode ekspositori.
- b. Saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru.
- c. Proses pembelajaran yang membosankan membuat peserta didik jenuh dan bahkan tidur.
- d. Kurangnya pemahaman peserta didik mengenai manfaat dalam belajar matematika.
- e. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik tidak berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.
- f. Materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel yang dianggap sulit, terutama dalam soal kontekstual.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Apakah media pembelajaran *Edu Stacko* dengan pendekatan kontekstual materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel kelas X valid?
- b. Apakah penerapan media pembelajaran *Edu Stacko* dengan pendekatan kontekstual materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel kelas X praktis?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan media pembelajaran *Edu Stacko* dengan pendekatan kontekstual materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel kelas X yang valid.
- b. Mengetahui penerapan media pembelajaran *Edu Stacko* dengan pendekatan kontekstual materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel kelas X yang praktis.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat diantaranya:

##### **1.5.1 Bagi Peserta Didik**

- a. Sebagai upaya menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik baik individu maupun bekerja dalam kelompok.
- b. Terciptanya suasana belajar yang dapat menumbuhkan minat belajar dan keaktifan peserta didik.

### 1.5.2 Bagi Guru

- a. Menumbuhkan wawasan guru dalam mengadopsi pendekatan pembelajaran kontekstual khususnya pada penggunaan media pembelajaran *Edu Stacko*.
- b. Membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik.
- c. Media pembelajaran dapat diaplikasikan pada metode pembelajaran yang lain.

### 1.5.3 Bagi Sekolah

Memberi sumbangan yang baik dalam perbaikan kualitas proses pembelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat meningkatkan kualitas sekolah.

### 1.5.4 Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal menjadi guru yang profesional.
- b. Mengetahui validitas dan kepraktisan dari sistem pembelajaran *Edu Stacko* dengan pendekatan kontekstual peserta didik materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak linier satu variabel kelas X.