

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan dedikasi yang sangat penting dalam kehidupan. Dengan adanya sebuah pendidikan, kehidupan manusia dapat lebih tertata dan terarah dalam pencapaian kebahagiaan lahir maupun batin. Di masa revolusi industri 4.0 telah menjadikan pendidikan sebagai pilar utama bagi sebuah negara dalam perubahan dan perkembangan yang positif, sebab melalui pendidikan ini dapat memberikan dampak yang besar terhadap kesejahteraan rakyat di masa yang akan datang. Seyogyanya, mengutamakan pendidikan dalam sistem kehidupan, merupakan perwujudan dari negara yang hebat.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang paling mendasar dan memiliki dampak yang besar bagi negara Indonesia adalah pembelajaran

matematika. Matematika adalah suatu disiplin ilmu yang terstruktur yang membahas pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa yang secara keseluruhannya ditinjau melalui logika dan bersifat deduktif. Dalam proses perkembangannya dapat dilihat bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang sangat penting dan sudah menjadi alat dalam mengatasi berbagai permasalahan dalam kehidupan, seperti pendidikan atau pekerjaan, kehidupan pribadi, sosial, dan kehidupan warga negara. Oleh karena itu penguasaan terhadap matematika sangat mutlak diperlukan.

Namun perkembangan pembelajaran matematika di Indonesia sangat membutuhkan perhatian. Hampir sebagian siswa yang ada di Indonesia menganggap matematika itu adalah salah satu pelajaran yang sulit, akibatnya siswa lebih cenderung merasa cemas dan takut ketika harus bertatap muka dengan pelajaran matematika. Tentu, ini akan memberikan dampak yang besar bagi motivasi dan hasil belajar matematika siswa di Indonesia.

Menurut Aminah Ekawati (2015) “seorang siswa yang terindikasi oleh perasaan cemas dan takut akan menyebabkan siswa itu kesulitan dalam memahami pelajaran matematika bahkan siswa tidak akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di sekolah. Akibatnya, terjadi kekacauan saat proses pembelajaran berlangsung, seperti siswa bolos pada saat pembelajaran matematika, siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa malas belajar, dan nilai ujian matematika siswa yang diperoleh sangat rendah.”

Hal tersebut di atas merupakan alasan utama mengapa siswa-siswa Indonesia belum memiliki kemampuan untuk bersaing

secara global dengan siswa-siswa di negara asing menyangkut persoalan pelajaran matematika.

Menurut Ika Santi (2018) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa “hasil survey yang telah dilakukan *Programme for International Student Assessment (PISA) 2015* menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat 63 dari 70 negara peserta untuk kemampuan matematika siswa dan tergolong pada kategori sangat rendah. Selain itu, Indonesia menempati nomor 45 dari 50 negara peserta dengan skor matematika 397 untuk kemampuan siswa pada bidang matematika yang diukur oleh *Trends in Mathematics and Science Study (TIMSS)* yang merupakan sebuah riset Internasional yang mengukur tingkat kemampuan matematika siswa.”

Berdasarkan data di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa Indonesia sangatlah rendah. Rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya motivasi belajar. Motivasi belajar adalah stimulus yang ada pada diri siswa yang dibutuhkan siswa dalam melakukan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pemaparan Nana Sudjana (2019), menyatakan bahwa “faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu motivasi belajar siswa, keinginan, kemampuan, perilaku dan kebiasaan siswa dalam belajar, kegigihan, faktor lingkungan, serta faktor jasmani dan psikologis siswa.”

Jadi, motivasi belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa pada proses pembelajaran di dalam kelas. Faktor-faktor lainnya juga sangat dibutuhkan, tetapi motivasi belajar siswa menjadi awal siswa dalam memulai pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pemaparan Rahmat Winata dan Rizki Nurhana Friantini (2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa

“motivasi belajar berpengaruh besar terhadap hasil belajar dengan persentase 19,5% tanpa dipengaruhi oleh faktor lainnya. Tentunya motivasi belajar dapat menjadi pemicu hasil belajar tinggi sesuai dengan yang diharapkan.” Menurut Hamzah B. Uno (2021) “motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting, karena dengan adanya motivasi belajar siswa lebih mengerti makna suatu pembelajaran sehingga dapat mengarahkan serta mendorong siswa dalam proses pembelajaran dan siswa akan mendapatkan hasil belajar yang sangat memuaskan.”

Kurangnya motivasi dapat menyebabkan siswa terkendala selama melaksanakan proses pembelajaran secara maksimal, akibatnya siswa kurang maksimal dan kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika yang diberikan dan siswa akan mendapatkan hasil matematika yang begitu rendah. Terlebih lagi Indonesia sudah tertinggal jauh dengan negara lainnya mengenai kemampuan matematika, tentu jika permasalahan ini terus dibiarkan maka akan mempengaruhi mutu pendidikan Indonesia di kancha Internasional.

Penelitian yang dilakukan oleh Yusri Wahyuni dan Syukma Netti (2021) menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa berada pada kategori rendah dengan persentase 64% dikarenakan 9 dari 15 siswa SMA memiliki motivasi belajar yang rendah. Selain itu Titin Sri Hartini dan Attin Warmi (2019) juga melakukan penelitian yang serupa, mereka menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di

SMP masuk ke dalam kategori cukup, walau demikian masih dibutuhkan dorongan dan perhatian baik dari luar maupun dari dalam diri siswa. Hal tersebut menggambarkan bahwa motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa Indonesia memang masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan sehingga sangat dibutuhkan perhatian khusus dari segala aspek satuan pendidikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 7 Medan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika yang didapatkan siswa kelas X belum mencapai angka maksimal. Dari keseluruhan 36 siswa sebanyak 60% siswa yaitu 22 siswa masih gagal mencapai nilai ketuntasan minimal, dan 40% siswa atau 14 siswa yang mampu mencapai nilai KKM yaitu 75. Ini dapat dilihat pada nilai ujian semester ganjil yang dilakukan tahun ini rata-rata hanya mencapai nilai ≤ 65 . Hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru matematika di SMA Negeri 7 Medan beliau menjelaskan bahwa semenjak pasca COVID-19 banyak siswa yang mengalami perubahan pada psikologisnya, siswa terlihat sulit memahami pelajaran yang telah disampaikan. Seperti yang diketahui sistem pembelajaran online yang sudah berjalan selama satu setengah tahun masih terbawa pada kebiasaan belajar yang menyebabkan motivasi, ketertarikan serta semangat siswa dalam belajar telah hilang pada pelajaran matematika dikarenakan penggunaan alat elektronik secara terus menerus saat mereka memiliki waktu luang.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika perlu perhatian khusus dari satuan pendidikan. Permasalahan yang terjadi di kalangan siswa dalam proses pembelajaran matematika sangat banyak salah satunya pada materi trigonometri. Trigonometri merupakan ilmu ukur sudut yang berhubungan dengan segitiga siku-siku.

Pembelajaran matematika pada materi trigonometri terlihat pada penelitian Ardy Fauzi Rachman & Saripudin (2020) yang menyatakan bahwa “Penyelesaian siswa pada soal trigonometri masih banyak mengalami kesalahan dikarenakan rumus yang disajikan terlalu rumit sehingga membuat siswa bingung dan tidak tahu harus menggunakan rumus yang mana.”

Selain itu, lemahnya pemahaman siswa pada materi trigonometri juga dapat disebabkan oleh motivasi belajar siswa yang rendah pada materi trigonometri. Ahmad Aunur Rohman dan Sayyidatul Karimah (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa pada materi trigonometri dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu guru. Menurut mereka guru merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran dan pengelolaan kelas. Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi hal itu masih kurang dilakukan oleh guru, karena guru hanya menjelaskan materi dan memberikan soal latihan saja tanpa menggunakan media pembelajaran dan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Permasalahan di atas dipandang sebagai fenomena yang lumrah, karena masih banyak guru yang hanya menjelaskan materi dan pemberian soal latihan tanpa menganggap perlu dilakukannya perubahan. Sejalan dengan wawancara yang dilakukan pada salah satu siswa SMA Negeri 7 Medan, ia menyatakan pembelajaran matematika yang dilakukan guru di dalam kelas terkesan monoton dengan hanya menjelaskan materi kemudian memberikan soal latihan kepada siswa. Hal ini membuat siswa bosan dan jenuh dalam pembelajaran dan materi yang telah disampaikan oleh guru sulit untuk dipahami sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Mengacu pada observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, pembelajaran matematika di dalam kelas memerlukan pembaharuan yang dilakukan oleh guru selaku komponen utama dalam proses pembelajaran di kelas. Guru diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, serta dapat mengajak siswa untuk ikut aktif sekaligus memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai dapat menumbuhkan minat siswa serta motivasi belajar siswa. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan yang paling sederhana yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*).

Menurut Siska Endah Nurani, dkk (2020) “pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran berkelompok dengan pemilihan anggota secara acak tanpa memandang status, kelamin,

suku maupun kemampuan belajar agar setiap anggota kelompok dapat saling membantu demi mencapai tujuan yang diharapkan.” Selain itu, Istarani (2012) menyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe STAD memberikan siswa keluasaan dalam memperoleh kesempatan belajar dan suasana kelas yang nyaman bagi siswa untuk mengembangkan potensi sikap, nilai, dan interaksi sosial yang bermanfaat.”

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan pembelajaran berkelompok yang dalam memahami bahan pelajaran melalui tutorial, bekerja sama satu sama lain, dan dengan melakukan diskusi yang memiliki tujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa dan mendorong satu sama lain agar dapat menjadi kelompok yang lebih baik dari kelompok yang lainnya. (Aris Shoimin, 2014)

Hal tersebut di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Imtihan, A.A.I.N. Marhaeni, dan I.W. Suastra (2013) yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat mempengaruhi motivasi belajar dan prestasi belajar siswa dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa $F = 2678.55$; $p < 0,05$ dimana terdapat perbedaan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa antara siswa yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran STAD dengan siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang menekankan kepada tutor sebaya dapat mengatasi permasalahan

siswa di dalam kelas dan dapat memotivasi antar sesama siswa dan dikarenakan sistem pembelajaran berkelompok membuat siswa aktif sehingga prestasi belajar matematika siswa pun meningkat.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga sangat diperlukan. Latuheru (Sufri Mashuri, 2019) menyatakan bahwa “media pembelajaran sebagai alat, bahan atau teknik yang memudahkan guru dalam menjelaskan materi kepada siswa agar materi yang telah disampaikan tidak salah pengertian.” Media pembelajaran merupakan inovasi yang dikembangkan oleh guru dan sudah banyak digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar. Inovasi media pembelajaran yang telah dikembangkan salah satunya yaitu permainan matematika. Menurut Syafik (2012) permainan matematika adalah “jenis permainan yang berhubungan dengan bidang matematika untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika yang abstrak.” Permainan matematika yang telah dikembangkan diantaranya yaitu kartu domino trigonometri. Kartu domino di sini bukan kartu yang digunakan dalam permainan pada umumnya tetapi di modifikasi dalam bentuk pembelajaran matematika. Kartu domino trigonometri merupakan kartu yang memiliki dua bagian dengan masing-masing bagian memiliki jawaban dari kartu yang lain. Penggunaan media pembelajaran yang cenderung seperti permainan tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi trigonometri dan diharapkan hasil belajar matematika siswa meningkat.

Penggunaan kartu domino trigonometri dalam pembelajaran sebelumnya telah dilakukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Farid Gunadi (2018) dengan hasil penilitian menyatakan bahwa kartu domino trigonometri efektif untuk digunakan dalam pembelajaran trigonometri dan menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap motivasi dan minat siswa sehingga target hasil belajar trigonometri siswa tercapai.

Model pembelajaran yang digunakan juga dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut pemaparan di atas terlihat bahwa peran model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan media pembelajaran kartu domino trigonometri dapat menunjang motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa. Sehingga, model kooperatif tipe STAD dapat dipadukan dengan media kartu domino trigonometri pada materi trigonometri.

Berdasarkan uraian di atas peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) Berbantuan Media Kartu Domino Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Trigonometri di SMA Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1.2.1 Siswa menganggap matematika pelajaran yang menakutkan, sehingga banyak yang menganggap pelajaran matematika sulit dipahami.
- 1.2.2 Rendahnya penalaran siswa dalam pemahamannya terhadap materi trigonometri.
- 1.2.3 Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang mengakibatkan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran.
- 1.2.4 Kurangnya kreativitas guru dalam pembelajaran seperti tidak adanya penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pemahaman siswa.
- 1.2.5 Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika rendah.
- 1.2.6 Rendahnya hasil belajar matematika siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka diperlukan batasan masalah dalam penelitian agar penelitian lebih terfokus pada kajian yang akan diteliti. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif yang berfokus pada tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan media kartu domino untuk melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas X pada materi trigonometri.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1.4.1 Apakah motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media kartu domino lebih baik dari motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas X pada materi trigonometri di SMA Negeri 7 Medan T.A 2021/2022?
- 1.4.2 Apakah hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media kartu domino lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas X pada materi trigonometri di SMA Negeri 7 Medan T.A 2021/2022?
- 1.4.3 Apakah motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media kartu domino lebih baik dari motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas X pada materi trigonometri di SMA Negeri 7 Medan T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media kartu domino lebih baik dari motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas X pada materi trigonometri di SMA Negeri 7 Medan T.A 2021/2022.
- 1.5.2 Mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media kartu domino lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas X pada materi trigonometri di SMA Negeri 7 Medan T.A 2021/2022.
- 1.5.3 Mengetahui perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media kartu domino lebih baik dari motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas X pada materi trigonometri di SMA Negeri 7 Medan T.A 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Sehubungan dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Menambah sumber pengetahuan mengenai media pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media kartu domino trigonometri.
- b. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pada model kooperatif berbantuan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Memberi wawasan dan jawaban tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media kartu domino trigonometri terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa.

- b. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media kartu domino trigonometri selama penelitian memberikan pengetahuan baru dan menstimulus siswa untuk lebih termotivasi dan mengurangi ketakutannya terhadap matematika sehingga lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan membangkitkan interaksi sesama siswa dan membangun keaktifan siswa sehingga hasil belajar matematika siswa lebih dari apa yang diharapkan.

c. Bagi Guru Matematika

Memberi alternatif atau variasi model pembelajaran matematika yang dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang inovatif dan dapat dikembangkan sehingga pembelajaran tidak berlangsung monoton dan memberikan informasi kepada guru pentingnya model pembelajaran berbantuan media pembelajaran untuk membangkitkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa. Sekaligus sebagai bahan referensi bagi guru dalam hal memilih model dan media pembelajaran matematika pada tingkat SMA/MA sederajat khususnya pada materi trigonometri.

d. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan kepada sekolah untuk membuat kebijakan diperlukannya model dan media pembelajaran matematika yang diharapkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Sekaligus hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengetahui hasil atau kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika.

e. Bagi Pembaca

Sebagai bahan informasi bagi pembaca atau peneliti lain sekaligus sebagai referensi kepada peneliti yang ingin melakukan penelitian serupa yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) berbantuan media kartu domino trigonometri.