

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Al-Qur'an menganjurkan manusia untuk beriman dan berilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya :

Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan padamu berlapang-lapanglah pada majlis-majlis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan melapangkan bagi kamu. Dan jika dikatakan kepada kamu; Berdirilah !", maka berdirilah Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah dengan apapun yang kamu kerjakan adalah Maha Mengetahui.

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat bagi orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan. Oleh karena itu surat ini dapat menjadi motivasi bagi manusia supaya lebih bersemangat untuk mencari ilmu lebih banyak lagi. Pengetahuan itulah yang dapat membantu manusia membedakan mana perbuatan baik dan mana perbuatan buruk.

Berbicara mengenai mencari ilmu, erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku dalam pembelajaran di tandai dengan perubahan tingkah laku siswa yang lebih maju, lebih tinggi dan lebih baik dari tingkah laku sebelum proses terjadinya pembelajaran. Aspek pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam mempersiapkan dan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran yang berkualitas lahir dari sistem pendidikan yang berkualitas pula. Hal ini seperti yang dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN), dimana

fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Matematika merupakan salah satu komponen terpenting di bidang pendidikan yang harus dikembangkan. Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari peranannya di segala bidang kehidupan. Dikatakan demikian, karena seluruh aktivitas manusia selalu berhubungan dengan pekerjaan menghitung, mengukur, memprediksi dan sebagainya.

Aljabar merupakan salah satu materi pokok yang penting dalam matematika karena digunakan dalam berbagai materi pokok yang lainnya. Aljabar mempunyai tingkat kesulitan yang kompleks dalam setiap permasalahannya. Hal tersebut dibuktikan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru matematika SMP Al – Azhar yang menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa kelas VII Intensif B pada materi aljabar masih rendah. Salah satu penyebab rendahnya nilai rata-rata siswa pada materi aljabar disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang efektif dan pembelajaran di kelas dihadapkan pada simbol-simbol yang abstrak yaitu variabel-variabel yang terdapat pada setiap bentuk aljabar sehingga siswa harus memiliki penalaran yang kuat dalam mempelajari bentuk aljabar. Namun kenyataannya masih banyak siswa yang masih lemah dalam penalarannya dan ketika siswa tersebut lemah dalam menerima pelajaran maka siswa tidak akan dapat menyerap materi pelajaran dan merasa cepat bosan dalam pembelajaran yang akan berakibat dengan hasil belajarnya akan turun dan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Melihat sulitnya siswa menangkap materi aljabar, guru diminta kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran supaya siswa menjadi tertarik dengan kegiatan belajar mengajar misalnya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *game* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

¹ Departemen Pendidikan nasional RI, Undang-undang No.20 tahun 2003, *Tentang Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), Hal. 7

keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran yang akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada verbal yakni membaca dan menulis. Dengan demikian, dalam buku-buku pelajaran mulai ditampilkan pesan-pesan visual melalui berbagai ilustrasi untuk memperjelas keterbacaan verbal. Pesan visual sangat efektif dalam memperjelas informasi.²

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajarkan materi aljabar adalah dengan menggunakan media *football* aljabar. Diharapkan dengan menggunakan media ini siswa lebih tertarik dan lebih memahami tentang materi aljabar. Setelah siswa memahami aturan penggunaan media *football* aljabar ini, mereka diharapkan untuk lebih tertarik dan lebih memahami materi aljabar.

Media *football* aljabar mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung, dan media *football* aljabar memberikan konteks untuk memahami serta mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk meneliti lebih lanjut tentang pengembangan media *football* aljabar pada pembelajaran matematika materi aljabar siswa SMP. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul, **“Pengembangan Media *Football* Aljabar Pada Pembelajaran Matematika Materi Aljabar di SMP Al – Azhar Menganti Gresik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *football* aljabar pada materi aljabar di SMP Al-Azhar Menganti Gresik?

²Sudjana, N. dan Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : C. V. Sinar Baru Zainudin, hal 27.

2. Bagaimana kualitas media *football* aljabar pada materi aljabar di SMP Al-Azhar Menganti Gresik?
 - a. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan media *football* aljabar untuk melatih kemampuan siswa?
 - b. Bagaimana keefektifan dan kepraktisan hasil pengembangan media *football* aljabar untuk melatih kemampuan siswa?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media *football* aljabar pada materi aljabar di SMP Al – Azhar Menganti Gresik.
2. Mengetahui kualitas media *football* aljabar pada materi aljabar di SMP Al-Azhar Menganti Gresik
 - a. Mengetahui kevalidan hasil pengembangan media *football* aljabar untuk melatih kemampuan siswa.
 - b. Mengetahui keefektifan dan kepraktisan hasil pengembangan media *football* aljabar untuk melatih kemampuan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media *football* aljabar pada mata pelajaran matematika kelas VII dengan materi aljabar.
2. Media pembelajaran dengan tampilan menyerupai lapangan sepak bola berbasis *game edukasi* yang berisi soal latihan untuk meningkatkan pemahaman, motivasi dan hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru
Sebagai informasi kepada guru tentang kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif melalui media *football* aljabar.
2. Bagi Siswa

Melatih berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah matematika, khususnya lebih memantapkan siswa dalam materi aljabar melalui media pembelajaran berbasis kompetensi dan *game*.

F. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam pengembangan ini, media *football* aljabar dikembangkan dengan adanya asumsi bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Media *football* aljabar ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Peneliti hanya menggunakan 6 tahapan pertama dari 10 tahapan yang ada dalam model pengembangan menurut Sugiyono. Enam tahapan tersebut ialah: tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk. Ini dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan dalam penelitian ini hanya menghasilkan produk terbatas, bukan produk masal.
- b. Pengembangan hanya dilakukan oleh satu orang peneliti saja sehingga dalam pelaksanaan uji coba hanya terbatas pada lingkup peneliti.
- c. Materi yang dikembangkan hanya terpaku pada materi aljabar yang meliputi masalah bentuk aljabar, suku sejenis dan tidak sejenis, operasi aljabar, pecahan bentuk aljabar, perkalian dan pembagian bentuk aljabar.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan pengertian definisi dalam penelitian ini, maka diberikan definisi operasional yang terkait dalam penyusunan penelitian ini:

1. Media *football* aljabar adalah sarana untuk memberikan pemantapan atau pengayaan kepada siswa pada materi aljabar menggunakan media berbasis *game*, melalui alat

bantu berupa papan permainan berbentuk seperti lapangan sepak bola.

2. Pengembangan media *football* aljabar adalah proses membuat dan menghasilkan alat bantu pembelajaran untuk materi aljabar.
3. Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengola logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.
4. Valid adalah sifat benar menurut bahan bukti yang ada, logika berpikir, atau kekuatan hukum, kesahihan.
5. Kepraktisan berarti produk yang dihasilkan mudah digunakan oleh pengguna dalam hal ini adalah siswa. Kriteria ini mengacu pada tingkat bahwa produk pengembangan dapat digunakan dan didiskusikan dalam kondisi normal oleh pengguna.
6. Media pembelajaran dikatakan efektif, jika memenuhi indikator, sebagai berikut:
 - a. Keterlaksanaan sintaks pembelajaran efektif.
 - b. Mendapat respon positif dari para siswa.
 - c. Aktivitas siswa selama KBM efektif
 - d. Rata-rata hasil belajar siswa memenuhi batas ketuntasan.