BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan belajar yang utama ialah bahwa apa yang dipelajari itu berguna dikemudian hari, yakni membantu kita untuk dapat belajar terus dengan cara yang lebih mudah[1]. Apabila cara yang kita gunakan untuk belajar membuat kita lebih mudah memperoleh suatu pengetahuan, maka pengetahuan yang kita dapatkan akan semakin banyak. Baik itu pengetahuan tentang ilmu bahasa, ilmu menghitung seperti matematika serta ilmu-ilmu lain.

Menurut Heruman yang mengutip dari Rusffendi matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil[2]. Matematika juga merupakan subjek yang sangat penting dalam dunia pendidikan, maka dari itu pelajaran matematika sudah kita terima sejak di bangku TK, SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA. Bahkan di bangku kuliah matematika juga didapat oleh seluruh mahasiswa, meskipun jurusan yang diampuh tidak terkait dengan matematika. Hal tersebut dikarenakan, implementasi ilmu matematika yang menyeluruh disegala bidang ilmu pengetahuan.

Matematika bukanlah pelajaran yang mudah dipahami. Mungkin, karena dalam matematika terdapat berbagai macam bentuk simbol, rumus, teorema, dalil, ketetapan, dan konsep yang digunakan untuk membantu perhitungan, pengukuran, penilaian, peramalan. Kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam belajar matematika bisa juga karna guru itu sendiri.

Menurut pengamatan dan pengalaman, terdapat anak-anak yang menyenangi matematika hanya pada permulaan, mereka berkenalan dengan matematika yang sederhana, semakin tinggi sekolah semakin sukar matematika yang dipelajari, makin kurang

---

[1]Nasution S, Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar, (Jakarta : Bumi Aksara, 1988),3.

[2]Heruman, Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, (bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), cet. K-5, jilid 1, 1 .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

minat dalam belajar matematika sehingga dianggap matematika itu sebagai ilmu yang sukar dan rumit[3].

Sedangkan menurut Suryabrata, minat belajar siswa dapat di tingkatkan dengan menumbuhkan stimuli terhadap elemen-elemen pembentuk minat yaitu: 1) perhatian siswa terhadap mata pelajaran, 2) perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran, 3) motif atau dorongan siswa untuk berminat pada mata pelajaran tersebut[4]. Dalam hal menumbuhkan perhatian siswa pada mata pelajaran, sosok yang sangat berperan penting adalah guru.

Guru adalah seorang pengajar suatu ilmu yang dijadikan sosok tauladan, dalam bahasa jawa biasanya diartikan sebagai sosok yang *digugu dan ditiru*. Menurut Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur formal pendidikan dasar dan pendidikan menengah[5]. Selain guru salah satu faktor yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa adalah perasaan senang terhadap mata pelajaran. Perasaan senang tersebut bisa terjadi dikarenakan metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar. Sesuai dengan pendapat Trianto yang menyatakan bahwa untuk menanamkan konsep, guru harus bisa menentukan suatu metode yang tepat dan sesuai yang dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang aktif dan kondusif, agar proses pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan[6].

Apalagi dalam proses pembelajaran matematika, guru sangat diharapkan untuk memilih metode yang tepat dan variatif agar pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan dan efektif, karena metode yang kurang tepat dapat mengakibatkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan dan sebaliknya apabila metode yang diberikan oleh guru tepat, siswa akan aktif dan

---

[3]Lisanul Simanjuntak, " *Metode Mengajar Matematika* ", (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 1993), h. 72

[4]A'am Rifaldi Khunaidi, "*Penggunaan Metode Sugestopedia dengan Musik Klasik Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris", Poedagogik Jurnal Pendidikan*, 10:2, (Oktober 2015), 66.

[5]http://zonainfosemua.blogspot.com/2014/03/pengertiangurumenurutpakarpendidikan.html?m%3D1&ei=Yi73nKIr&lc=id. Diakses pada 16 April 2016

[6]Trianto, Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik, (Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya, 2010), h.7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Dapat disimpulkan selain guru hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran adalah metode pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah suatu hal yang penting dalam pembelajaran, maka dari itu guru hendaknya memilih metode yang menawarkan pembelajaran aktif, dan menciptakan lingkungan atau situasi belajar yang kondusif serta yang dapat membebaskan pikiran siswa dari asumsi-asumsi negatif yang sudah mapan bahwa matematika itu tidak mudah, matematika itu pelajaran yang rumit, dan lain sebagainya, suatu metode yang dapat membuat siswa santai saat mengikuti pelajaran dan memungkinkan mereka membuka hati untuk belajar dalam suatu pembelajaran yang tidak menekan atau membebani siswa.

Hal inilah yang membuat seorang pendidik asal Bulgaria Dr. Georgi Lozanov, membuat penelitian dan literatur tentang bagaimana belajar dengan baik menggunakan musik melalui metode sugestopedia yang ia temukan. Metode sugestopedia adalah salah satu metode yang menawarkan pembelajaran aktif, dan menciptakan lingkungan atau situasi belajar yang kondusif serta yang dapat membebaskan pikiran siswa dari asumsi-asumsi negatif[7].

Pengajaran dengan metode sugestopedia adalah pembelajaran yang melibatkan pemberian sugesti positif, mengkaitkan materi dengan kehidupan nyata, melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, memutar musik dan menghiasi kelas agar lebih santai atau bersemangat[8]. Profesor Bodner, psikiater di universitas California Amerika Serikat, mengumumkan hasil penelitiannya tentang adanya basis neurofisiologis yang berkaitan dengan pengaruh musik terhadap kejiwaan dan kesehatan. Berdasarkan penelitiannya, musik klasik diyakini sebagai sebuah karya ilmiah yang berlatar belakang produk seni, tidak sekedar berdampak menghibur, namun juga memiliki efek penunjang belajar serta efek memperkaya pikiran, dan menambah hal-hal positif

[7]Erna Shofia Mufidah, Skripsi Sarjana : "*Pengaruh Pembelajaran Sugestopedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Melukis Sudut Dikelas VII-A Mts Al-Musthofah Canggu Mojokerto",* (Surabaya : IAIN, 2013) h. 2

[8]Ibid, h. 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lainnya yang menyangkut pada proses peningkatan gairah hidup dan prestasi kerja maupun mendorong semangat belajar seseorang[9].

Menurut Bowen, metode sugestopedia mampu mengajarkan 25 kali lebih cepat dari pada belajar secara konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Lozanov pada tahun 1978, menunjukkan bahwa siswa sekolah mampu menghafal 1000 kata dalam satu jam dengan metode sugestopedia. Selain itu metode ini mampu memberikan efek yang positif dari penggunaan musik klasik sebagai upaya menghafal[10].

Berdasarkan hal-hal yang dipaparkan diatas tentang metode sugestopedia berbasis musik, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Pembelajaran Matematika Dengan Metode Sugestopedia Berbasis Musik Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel ?
2. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel?
3. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel ?
4. Bagaimana keefektifan hasil penerapan pengembangan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel?

   Keefektifan hasil penerapan pengembangan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada

---

[9]Wendi Alhimda Murliansya, Skripsi Sarjana :" *Efektifitas Metode Sugestopedia Menggunakan Musik Klasik Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa SMPN 13 Yogyakarta", (* Semarang : UNNES 2013), h. 6

[10]A'am Rifaldi Khunaidi, "*Penggunaan Metode Sugestopedia dengan Musik Klasik Terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris", Poedagogik Jurnal Pendidikan,* 10:2, (Oktober 2015), 66.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi sistem persamaan linier dua variabel dapat diketahui dari pertanyaan sebagai berikut:

a. Bagaimana aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel?
b. Bagaimana kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel?
c. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel?
d. Bagaimana hasil belajar siswa setelah pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan hasil pengembangan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan hasil pengembangan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan hasil penerapan pengembangan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel

   Keefektifan hasil penerapan pengembangan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel dapat diketahui dari pertanyaan sebagai berikut:

   a. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel

b. Untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel

c. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel

d. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran matematika yang terdiri dari:

1. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) menggunakan metode sugestopedia berbasis musik pada materi sistem persamaan linier dua variabel
2. LKS (Lembar Kerja Siswa) yang di *desain* agar sesuai dengan metode sugestopedia berbasis musik, dengan memberi sugesti-sugesti positif berupa kata-kata.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
   a. Dapat digunakan sebagai sarana untuk menghilangkan *mindset* bahwa matematika itu sukar dimengerti, karena pada metode sugestopedia siswa diberikan sugesti-sugesti yang positif tentang matematika.
   b. Dapat digunakan sebagai sarana yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, khususnya bagi siswa yang menjadi subjek uji coba, mereka mendapatkan pengalaman belajar menggunakan metode sugestopedia.
   c. Dapat membantu siswa untuk meningkatkan minat belajar pada materi SPLDV dengan metode sugestopedia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi Guru
   a. Menjadi informasi yang penting bagi guru matematika khususnya.
   b. Pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang ada dikelas.
   c. Pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik ini dapat mengubah suasana kelas menjadi rileks, menyenangkan dan nyaman dengan adanya musik yang mengiringi pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Lain
   a. Memberikan gambaran yang jelas bagi peneliti tentang pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik.
   b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

F. Batasan Penelitian

Batasan penelitian dibuat untuk mencegah terjadinya pembahasan yang terlalu meluas. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp, dimana pada model pengembangan Plomp terdapat 3 fase pengembangan yang terdiri dari 1) fase investigasi awal, 2) fase desain, 3) fase realisasi, 4) fase tes, evaluasi dan revisi, 5) implementasi, dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi sampai tahap ke 4 yaitu fase tes, evaluasi, dan revisi karena pada fase implementasi memerlukan proses dan waktu yang lama.
2. Pembahasan dalam skripsi ini terbatas pada mata pelajaran matematika materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV).
3. Penelitian ini hanya mengembangkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS). RPP yang dibuat disesuaikan dengan tahap-tahap yang ada pada metode sugestopedia.
4. Penelitian di gabungkan dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT karena pembelajaran kooperatif tipe NHT memiliki tahap-tahap yang sederhana sehingga cocok apabila digabungkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan metode sugestopedia yang memiliki tahapan yang spesifik.

5. Musik yang digunakan dalam metode sugestopedia dalam skripsi ini adalah musik klasik, karena pengaruh musik klasik menurut Bodner adalah musik yang memiliki kompleksitas tinggi, matematis, terstruktur, memiliki keseimbangan yang tinggi, dinamis, kreatif, meningkatkan kecerdasan.
6. Penelitian yang dilakukan terbatas pada kelas VIII di sekolah MTs Al-Hidayah, Wedoro, Glagah, Lamongan.

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan Pembelajaran

   Pengembangan pembelajaran adalah suatu kegiatan atau proses yang bertujuan untuk merancang suatu pembelajaran yang logis dan sistematis melalui prosedur penelitian pengembangan dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar.
2. Metode sugestopedia berbasis musik

   Metode sugestopedia berbasis musik adalah suatu metode pembelajaran dimana sebelum pembelajaran berlangsung siswa diberi sugesti-sugesti positif dengan diiringi musik. Tidak hanya saat pemberian sugesti, saat pelajaran berlangsung dan saat mengerjakan soal juga diiringi musik.
3. Kevalidan perangkat pembelajaran

   Dalam penelitian ini, perangkat dikatakan valid jika kriteria kevalidan perangkat pembelajaran semua rata-rata nilai yang diberikan para ahli berada pada kategori “valid” atau “sangat valid”. Apabila terdapat skor yang kurang valid atau tidak valid, akan digunakan sebagai masukan untuk merevisi/menyempurnakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.
4. Kepraktisan perangkat pembelajaran

   Dalam penelitian ini untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran, terdapat empat kriteria penilaian umum perangkat pembelajaran yaitu: 1.) dapat digunakan tanpa revisi, 2.) dapat digunakan dengan sedikit revisi, 3.) dapat digunakan dengan banayak revisi, 4.) tidak dapat digunakan. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila pra ahli dan praktisi (validator) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran tersebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat digunakan dilapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.

5. Keefektifan perangkat pembelajaran

   Keefektifan pembelajaran adalah suatu keadaan yang menujukkan sejauh mana hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini perangkat pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi empat indikator yaitu: 1.) aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar efektif, 2.) kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran baik, 3.) respon positif dari siswa, 4.) hasil belajar siswa tuntas.

6. Hasil belajar

   Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dan tujuan pengajaran. Jadi hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor siswa yang diperoleh dengan mengerjakan tes hasil belajar yang diberikan setelah berakhirnya proses belajar mengajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Halaman sengaja dikosongkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id