

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan suatu dasar pengetahuan yang mendukung kemajuan dalam berbagai bidang, matematika itu diajarkan oleh sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar dan menengah merupakan pijakan untuk memahami matematika di jenjang pendidikan lain. Matematika adalah sarana yang berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Soedjana bahwa pada hakikatnya matematika adalah suatu ilmu yang diadakan atas dasar akal yang berhubungan dengan benda-benda abstrak.¹

Matematika adalah salah satu disiplin ilmu di dunia pendidikan yang memiliki peranan penting dalam sains dan teknologi. Peserta didik yang belajar matematika dapat berlatih menggunakan pikirannya secara logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, memiliki kemampuan bekerja sama dalam menghadapi berbagai masalah, dan mampu memanfaatkan informasi yang diterimanya.² Matematika adalah ilmu pengetahuan yang melatih peserta didik dalam berpikir untuk memastikan dan menyelesaikan suatu masalah, terutama dalam materi pembelajaran.

Belajar matematika akan tidak terlepas dari perannya di berbagai aspek kehidupan. Selain itu, dengan mempelajari matematika seseorang terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis, serta dapat meningkatkan daya kreativitasnya. matematika harus diajarkan kepada peserta didik karena selalu digunakan dalam segi kehidupan, semua bidang studi memerlukan matematika yang sesuai, matematika merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas, dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran keruangan; dan memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.³

¹ Soedjana, *Strategi Mengajar Matematika, Modul 1-3*, (Jakarta: Depdikbud Universitas Terbuka, 1986), 6

² Muhammad Danial, skripsi, *Hubungan Tingkat Miskonsepsi Peserta Didik Dengan Pemahaman Konsep Matematika Kelas XI IPA SMA 2 Kabupaten Bulukumba*, 2016, 23.

³ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003),253.

Berdasarkan ulasan di atas matematika adalah suatu mata pelajaran yang saling berhubungan dengan mata pelajaran lain dan mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Peranan ini dapat dilihat dari pembelajaran matematika yang dipelajari oleh peserta didik pada setiap jenjang pendidikan. Dengan demikian, perlu adanya peningkatan mutu dan hasil belajar matematika. Hasil belajar adalah bukti keberhasilan proses pembelajaran yang harus dicapai oleh setiap peserta didik.

Berhasil tidaknya sebuah pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Penyebab utama kesulitan belajar adalah faktor internal yaitu di antaranya minat, talenta, motivasi, tingkat intelegensi, sedangkan penyebab utama problem belajar merupakan faktor eksternal diantaranya berupa cara mengajar guru yang konvensional, strategi pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar anak, maupun faktor lingkungan yang sangat berpengaruh di prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik.⁴

Pada konteks pendidikan Matematika, sebagai contoh, hasil belajar dimaksud tidak hanya di aspek kemampuan mengerti Matematika sebagai ilmu pengetahuan alam atau *cognitive* tetapi juga aspek sikap atau *attitude* terhadap Matematika. Pertanda masih rendahnya pendidikan Matematika di Indonesia bisa dikenal dari perolehan nilai Ujian Akhir Nasional untuk jenjang SMP dan SMA/SMK yang skornya cukup rendah.⁵ Selanjutnya untuk aspek sikap peserta didik terhadap Matematika disekolah, dapat diketahui tidak hanya dari beberapa publikasi penelitian, tetapi dari opini peserta didik di sekolah bahwa mereka tidak suka atau bahkan takut pada beberapa pelajaran khususnya pelajaran Matematika.

Berdasarkan berbagai faktor penyebab rendahnya hasil belajar Matematika tersebut, peneliti lebih condong dan berkecendrungan bahwa faktor utama yang menyebabkan rendahnya mutu pembelajaran Matematika disebabkan karena kurang tepat guru dalam memilih model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran harus mampu mengaktifkan peserta didik agar terdapat perubahan pada diri peserta didik dalam kegiatan belajar, untuk itu model pembelajaran harus dirancang dengan baik agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal. Namun kenyataannya masih banyak guru yang

⁴Sukardjono, *Hakekat dan Sejarah Matematika*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 1-2.

⁵ Sumaryanta, dkk, “*pemetaan hasil ujian nasional matematika*”, *jurnal of matematika and education* 6, No.1 (2019),545.

tidak memperhatikan faktor pendekatan belajar sehingga prestasi belajar peserta didik rendah, dan akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dengan masih banyak guru yang mengajar tanpa menggunakan strategi atau model pembelajaran dalam menyampaikan materi dari mata pelajaran yang diajarkan.

Paradigma pembelajaran lama, guru memberikan pengetahuan kepada peserta didik secara pasif. Guru tidak tahu proses belajar mengajar yang tepat, dia hanya merasa perlu menuangkan apa yang diketahuinya kedalam memori peserta didik yang setia menerimanya. Masih banyak guru yang menganggap paradigma lama ini sebagai satu-satunya alternatif model pembelajaran. Mereka mengajar dengan metode ceramah dan mengharapkan peserta didik duduk, mengkompetisikan peserta didik satu dengan lainnya.

MTs Miftahul Huda Bogorejo Sedan Rembang merupakan salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Rembang. Pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan pembelajaran konvensional yang sudah mengacu pada kurikulum 2013. Guru belum memanfaatkan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dalam membantu peserta didik untuk menemukan konsep. Akibatnya, peserta didik kurang tertarik terhadap pelajaran matematika sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak dapat maksimal.

Pembelajaran matematika ada beberapa bentuk atau model pembelajaran kreatif dalam dunia pendidikan yang dapat menambah referensi, antara lain; *Role Playing*, *Talking Stick*, *Tebak Kata*, *Snowball Throwing*, *Open Ended*, dan *Dragon Ball*. Disini peneliti menggunakan model *Dragon Ball* karena model tersebut jarang digunakan oleh peneliti terdahulu.

Hal di atas menunjukkan perlunya suatu rancangan model pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik serta mengaktifkan peserta didik saat proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik adalah model pembelajaran *Dragon Ball*. Model pembelajaran *Dragon Ball* merupakan model pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah dengan menyelesaikan masalah melalui ide atau gagasan. Model pembelajaran *Dragon Ball* yaitu perpaduan antara model pembelajaran *Open Ended* dan *Snowball Throwing*.⁶ Jadi model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, bekerja sama, dan

⁶ Nining Muliana, dkk, "Penerapan Model Pembelajaran *Dragon Ball* Dalam Membangun Kemampuan Fleksibilitas Peserta didik Berbantu Media *Spinner*", prosiding seminar nasional penelitian & pengabdian kepada masyarakat, (2019) :166.

menyenangkan. Dengan harapan memudahkanya peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terutama pada pelajaran matematika.

Penelitian ini peneliti mengambil materi pokok bangun datar karena walaupun kelihatannya sederhana tetapi banyak sekali permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan materi tersebut. Selain itu materi ini juga merupakan materi yang cukup abstrak dan sering muncul dalam soal ujian nasional. Model pembelajaran *Dragon Ball* diharapkan dapat mengubah paradigma peserta didik terhadap matematika yang semula menganggapnya sebagai mata pelajaran yang membosankan dan menakutkan menjadi menyenangkan dan mengasyikkan.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “**Eksperimentasi Model Pembelajaran *Dragon Ball* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas VII Pada Materi Bangun Datar Di Mts Miftahul Huda Bogorejo Sedan Rembang Tahun Ajaran 2021/2022**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Manakah yang lebih baik antara Model Pembelajaran *Dragon Ball* dengan pembelajaran langsung Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas VII Pada Materi Bangun Datar di MTs Miftahul Huda Bogorejo Sedan Rembang Tahun Ajaran 2021/2022 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui mana yang lebih baik antara Model Pembelajaran *Dragon Ball* dengan Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Kelas VII Pada Materi Bangun Datar di MTs Miftahul Huda Bogorejo Sedan Rembang Tahun Ajaran 2021/2022.

D. Manfaat Pebelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Secara Teoritis

Kajian untuk mengembangkan dan menambah pengetahuan tentang model pembelajaran baru yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran, juga untuk memberikan sumbangan pemikiran atau menambah informasi bagi perkembangan model

pembelajaran. Hasil penelitian ini nantinya juga dapat memberikan penjelasan mengenai eksperimentasi model pembelajaran *Dragon Ball* terhadap hasil belajar kognitif pada materi bangun datar.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Guru

Dapat menerapkan beberapa model pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *Dragon Ball* yang berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dan dapat memperbaiki kegiatan pembelajaran serta meningkatkan sistem pembelajaran di kelas dengan baik.

b. Siswi

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan akan implikasi dari penerapan model pembelajaran *Dragon Ball* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran matematika.

c. Peneliti Lain

Menambah wawasan, mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran model *Dragon Ball* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran matematika, sebagai referensi Agar bisa ditindak lanjuti peneliti berikutnya.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian merupakan kerangka skripsi yang maksudnya memberi petunjuk mengenai pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas. Dalam skripsi ini, peneliti akan membagi dalam tiga bagian yaitu

Bagian Muka, isi dan penutup. Bagian pokok penelitian ini terperinci dalam lima bab. Bagian muka memuat tentang halaman sampul, pernyataan keaslian skripsi, nota pembimbing, halaman pengesahan munaqosyaah, motto, persembahan, kata pengantar, dan daftar isi.

Bagian Isi memuat bab I tentang pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II tentang landasan teori. Pada bab ini terdiri dari deskripsi teori hasil belajar kognitif, pengertian model pembelajaran *Dragon Ball*, pengertian bangun datar, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis. Bab III membahas tentang metode penelitian. Yang terdiri dari jenis dan pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Dan yang terakhir adalah daftar pustaka, BAB IV membahas tentang Gambaran Objek Penelitian, Analisis Data (Uji Validitas, Uji Reabilitas, Uji pra

Syarat, k dan Uji Hipotesis), dan Pembahasan (Komparasi A2 dengan teori/penelitian lain), kemudian BAB V berisi tentang Simpulan Dan Saran-saran.

Dan di bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, daftar riwayat hidup, dan lampiran-lampiran.

