

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses seumur hidup yang mungkin terjadi kapan saja dan di mana saja (Knight, 2009, hal. 16). Salah satu sarana untuk menunjang proses belajar secara formal adalah sekolah, khususnya sekolah Kristen. Pendidik Kristen harus mengakui dan menghormati individualitas, keunikan, dan harga diri dari setiap murid (Knight, 2009, hal. 252). Dalam perspektif Kristen, para murid dapat dilihat sebagai gambar dan rupa Tuhan. Pengertian gambar dan rupa Tuhan berarti manusia memiliki aspek-aspek yang dimiliki Allah, misalnya intelektual, spiritual, fisik, dan emosi. Sehingga dalam mendidik, harus dipertimbangkan pendidikan yang holistik (pendidikan yang menyeluruh). Salah satu aspek di dalam pendidikan yang holistik tersebut adalah aspek kognitif.

Terdapat enam jenjang tujuan belajar kognitif menurut Anderson dan Krathwohl (2001) dalam Siregar dan Nara (2010, hal. 9), yaitu kemampuan untuk mengingat, mengerti, mengaplikasikan, menganalisis, menilai dan mencipta. Tujuan belajar kognitif pada level *mengingat, mengerti, dan menggunakan* rumus kemudian menjadi indikator pemahaman konsep siswa melakukan proses belajar dan mengajar materi trigonometri di kelas XI IPA SMA Swasta Nias.

Berdasarkan pengamatan, peneliti/guru telah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah pada materi Trigonometri. Dalam proses pembelajaran, masih banyak murid yang lupa pada materi sebelumnya. Selama pembelajaran berlangsung, guru bertanya kepada siswa

dengan menggunakan *chopstick*. Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa tidak bisa menjawab dengan benar pertanyaan tersebut. Respon siswa adalah kembali membuka buku catatan untuk mengingat kembali materi yang diajarkan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan melalui rekaman video pada pembelajaran yang dilakukan (Lampiran CD).

Setelah pembelajaran selesai, dilakukan *pretest* terhadap siswa. Nilai hasil *pretest* pada materi trigonometri berdasarkan indikator 1, indikator 2 dan indikator 3 secara berturut-turut adalah 65,28, 47,9, dan 30,83 (Lampiran C-1-1). Nilai tersebut termasuk ke dalam kategori kurang menurut Tampubolon (2014, hal.35). Data-data hasil tes didukung oleh data observasi *check list* pemahaman konsep oleh guru lain, dan menulis jurnal refleksi terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa.

Bentuk tes yang dilakukan adalah tes uraian yang terdiri dari 3 pertanyaan yang mengacu kepada indikator pemahaman konsep. Alasan peneliti menggunakan instrumen tes uraian karena tes uraian dapat digunakan dengan baik untuk mengukur hasil belajar yang kompleks. Tes bentuk uraian terutama menekankan kepada pengukuran kemampuan dan keterampilan mengintegrasikan berbagai buah pikiran dan sumber informasi ke dalam suatu pola berpikir tertentu, yang disertai dengan keterampilan pemecahan masalah (Siregar dan Nara, 2010, hal. 147). Sehingga terlihat jelas seberapa dalam pemahaman konsep siswa. Pada kenyataannya, pemahaman konsep siswa masih kurang baik jika dilihat dari hasil tes uraian yang dilakukan.

Hasil tes dan juga data pendukung seperti lembar observasi mentor dan jurnal refleksi menunjukkan kurangnya pemahaman konsep siswa, sehingga

peneliti/guru berpikir perlu untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan melakukan suatu tindakan di dalam kelas.

Salah satu metode yang dipertimbangkan peneliti adalah metode pembelajaran kooperatif tipe permainan. Belajar kooperatif bermanfaat untuk meningkatkan sikap positif pembelajar terhadap lingkungan belajar termasuk guru, kemampuan kerja sama, kemampuan nalar, keterlibatan emosional, interaksi antar-pembelajar dan dukungan sosial (Siregar dan Nara, 2010, hal.115). Alasan menggunakan penerapan permainan adalah untuk membangun paradigma baru ke dalam pemikiran siswa dalam memahami konsep. Menurut Portman dan Richardon (n.d), “anak muda belajar banyak di dalam cara yang berbeda”. Murid-murid dan guru juga akan lebih termotivasi menghabiskan waktu untuk melakukan sesuatu yang mereka nikmati. Serta dapat mempertajam ingatan siswa karena mereka merasakan secara langsung atau menerapkan apa yang telah dipelajari (Verstegen, 2012, hal. 2). Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran (Rusman, 2010, hal. 224).

Metode permainan yang akan diterapkan oleh peneliti adalah permainan CA (*Choose and Answer*). Permainan CA adalah permainan yang mirip dengan permainan “bingo”. Permainan CA menggunakan *slides* PPT yang terdiri dari 25 kotak berisi pertanyaan matematika. Permainan CA merupakan kombinasi dari permainan *bingo*, *game shows*, dan *drilling*. Alasan penggunaan metode ini adalah karena mengandung unsur *drilling* soal matematika. Masalah pemahaman konsep dapat diselesaikan dengan cara metode latihan soal/*drill* (Brummelen, 2008, hal 248). Murid-murid akan memainkan permainan CA secara berkelompok. Sehingga,

tujuannya yaitu untuk meningkatkan pemahaman konsep khususnya ranah kognitif 1, 2, dan 3 tercapai pada pelajaran Trigonometri kelas XI IPA SMA Swasta di Nias.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti/guru merumuskan dua permasalahan yang akan dilakukan selama penelitian tindakan, yaitu:

- a) Apakah penerapan permainan CA dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas XI IPA SMA Swasta Nias pada materi Trigonometri?
- b) Bagaimanakah penerapan permainan CA dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas XI IPA SMA Swasta Nias pada materi Trigonometri?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan ini sebagaimana dirumuskan di atas memiliki dua tujuan atau *goal* yang ingin dicapai, yaitu:

- a) Untuk mengetahui apakah penerapan metode permainan CA dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa di dalam pelajaran trigonometri
- b) Untuk menjelaskan bagaimana penerapan metode permainan CA dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

Peneliti/guru juga menuliskan sebuah harapan agar hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi setiap jenjang dalam dunia pendidikan ke depannya, yaitu:

- a) Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan kemampuan peneliti dalam menggunakan metode yang kreatif dan menarik di kelas pada pelajaran matematika

b) Bagi Siswa

Agar kemampuan pemahaman konsep matematika khususnya materi trigonometri meningkat serta siswa dapat saling berinteraksi dengan baik di kelas

c) Bagi Guru

Sebagai pedoman atau referensi dalam membawakan materi trigonometri kelas XI IPA

1.5. Daftar istilah

- a) Pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya. Indikator pemahaman konsep yang digunakan pada penelitian ini adalah ranah kognitif Bloom revisi yaitu mengingat (C1), membedakan (C2), dan menggunakan (C3) rumus trigonometri.
- b) Permainan CA (*Choose and Answer*) adalah permainan yang mirip dengan permainan “bingo”, perbedaannya terletak pada *choose* (memilih) dan *answer* (menjawab) kotak yang tersedia secara berkelompok dalam bentuk kuis. Indikator permainan CA adalah kelompok yang heterogen, peraturan jelas, waktu menjawab 45 detik, keterlibatan siswa, menjawab minimal 3 kotak, serta mendapatkan skor 30 atau lebih.