

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya pemerintah untuk menumbuhkan generasi yang siap akan perkembangan globalisasi di era masyarakat 5.0 atau yang disebut dengan smart society. Pendapat ini sesuai dengan UU nomor 20 tahun 2003 dalam (Nasional 1982) tentang Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan nasional ialah pendidikan yang didasarkan pada Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 dan Pancasila, yang mengakar pada nilai keagamaan, kebudayaan bangsa dan persiapan pemenuhan kebutuhan untuk menjawab tuntutan zaman yang terus berkembang. Sedangkan Pendidikan tersendiri menurut (Hidayat, Ag, and Pd 2019) merupakan suatu tindakan atau usaha sadar yang sudah terencana untuk memberikan bimbingan dan pengarahan yang bersifat mendidik dalam menumbuhkan kekuatan diri peserta didik (jasmani dan rohani), yang dibimbing oleh seorang pendidik baik itu guru maupun orang tua, guna mencapai tingkat kedewasaan anak serta bertujuan agar anak mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.

Melalui pendidikan masyarakat akan mendapatkan ilmu pengetahuan dan wawasan serta akan ditempatkan pada posisi tertinggi baik didunia maupun diakhirat, seperti penjelasan yang ada dalam buku karya (Fatoni 2020) yang menyatakan bahwa dengan ilmu Allah SWT akan meninggikan derajat manusia. Yang diuraikan dalam surat Al-Mujadilah 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 :

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.(QS. Al-Mujadilah: 11).

Dari ayat diatas menjelaskan bahwa orang yang beriman dan berilmu akan dimuliakan derajatnya oleh Allah SWT. Melalui ilmu juga seseorang akan dihormati dan dipercaya dalam mengolah suatu pekerjaan. Karena dengan ilmu dapat merubah sikap dan perilaku manusia yang mempengaruhi kepribadiannya.

Matematika merupakan ilmu yang dipelajari pada setiap lembaga pendidikan mulai dari tingkatan sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah hingga perguruan tinggi (universitas). Menurut (Gatot Muhsetyo 2010) Matematika memiliki ciri-ciri sebagai berikut : deduktif, konsisten, hierarkis, logis dan abstrak. Keabstrakan matematika dapat diartikan tidak sederhana, artinya pembelajaran matematika tidak mudah untuk dipahami dan dimengerti, sehingga menjadikan peserta didik kurang tertarik terhadap matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ervera et al. 2019) yang menyatakan bahwa matematika

kurang diminati sebab peserta didik sulit dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal, terdapat beberapa permasalahan yang menyebabkan matematika kurang diminati, diantaranya guru masih memakai pembelajaran secara konvensional dengan metode ceramah dan pemberian soal. Pembelajaran seperti ini dirasa cenderung monoton karena tidak disertai media atau alat peraga yang mendukung. Hal ini sejalan dengan pendapat (Krisdiana, Apriandi, and Setiansyah 2014) yang mengatakan bahwa pembelajaran matematika yang dilakukan secara konvensional dan kurang melibatkan peserta didik dalam prosesnya dapat menjadikan peserta didik pasif. Kondisi seperti ini perlu adanya inovasi yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik agar tertarik dengan pembelajaran matematika.

Adapun pendidikan yang dikehendaki menurut (Amanudin 2019), yaitu suatu proses pembelajaran terarah yang dapat mengembangkan (development) dan humanis. seperti, mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak. Tidak hanya pada terbentukannya behavioristik, tetapi juga dapat dilihat dari 2 tahapan kegiatan primer dalam pembelajaran, diantaranya : suasana dan proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar terdapat komponen untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran, yang berguna menarik perhatian peserta didik sehingga mereka tidak beranggapan bahwa matematika adalah materi yang sulit dan menjenuhkan. Anggapan ini sesuai dengan pendapat (Hasan, Pd, and Pd 2021), yang menjelaskan bahwa Pembelajaran yang dilakukan tanpa media dapat menyebabkan peserta didik kurang menyukai matematika, karena peserta didik dianggap sebagai objek

sasaran yang difokuskan sehingga peserta didik tidak memiliki minat belajar dan merasa kurang nyaman di dalam kelas. Ketidak senangan peserta didik dalam suatu pembelajaran akan berimbas pada hasil belajar (Nur Hidayanti 2013).

Lembaga madrasah swasta ini dibawah naungan Yayasan pondok pesantren Lirboyo Kediri yaitu MTs Al-Mahrusyiah juga banyak sekali meraih segudang prestasi baik dalam akademik maupun non akademik. Tetapi prestasinya cenderung pada keagamaan contohnya tilawah, olimpiade mata pelajaran agama, MTQ, dakwah dengan banyaknya prestasi yang diraih membuat madrasah ini banyak menjaring peserta didik dari kota kediri dan luar kota. Sehingga banyak orang tua yang memercayakan anaknya untuk menuntut ilmu dimadrasah ini. Untuk mewujudkan peserta didik yang unggul madrasah yang juga mengajarkan berbagai ilmu umum, akan tetapi masih belum maksimal seperti matematika.

MTs Al-Mahrusyiah Lirboyo Kediri merupakan salah satu lembaga yang dapat dikatakan hasil belajar matematika disini masih rendah dengan terbukti lembar jawaban peserta didik yang sudah diarsip oleh guru sebelum adanya perubahan nilai pada laporan hasil prestasi. Berdasarkan pra-observasi yang sudah dilakukan, lembaga ini menghadapi suatu permasalahan dalam mengajarkan matematika diantaranya, peserta didik lebih suka ketika jam pelajaran kosong atau diluar jam pelajaran karena mereka merasa terbebani jika masuk dalam kelas, apalagi menghadapi pembelajaran yang membosankan bagi mereka, peserta didik masih suka bermain-main didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena belum adanya inovasi terbaru dalam pembelajaran matematika seperti penggunaan media pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan permainan merupakan media paling efektif dalam menumbuhkan minat belajar matematika peserta didik. Karena pada dasarnya anak memiliki jiwa bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat (Syahputri et al. 2021) bahwa menumbuhkan minat belajar dalam mempelajari matematika konkrit dapat melalui permainan yang bermuatan materi pembelajaran. Minat belajar tinggi peserta didik akan berimbas pada hasil belajar semakin meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat William James yang menyatakan bahwa minat belajar peserta didik terhadap pelajaran merupakan kunci utama yang dapat menentukan derajat keaktifan belajar siswa sehingga hasil belajar juga akan terjamin (Widiyanti and Ulfa 2019). Hasil belajar merupakan tolak ukur pencapaian suatu pembelajaran setelah melalui serangkaian kegiatan proses belajar mengajar yang telah disusun oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik dalam penelitian (Deviana and Prihatnani 2018) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada seseorang setelah melalui proses belajar yang dapat diukur dengan penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih media pembelajaran monika (monopoli matematika) atas beberapa sebab diantaranya, media monika merupakan media yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang berimbas pada hasil belajar. Karena minat belajar peserta didik yang didukung oleh pengajar dengan memanfaatkan media dan waktu dapat merubah kebiasaan lama yang kurang bermanfaat dan menjadikan peserta didik lebih peduli terhadap pembelajaran (Lestari 2014), media mudah masuk dalam kawasan pondok pesantren karena sudah memenuhi standart keamanan

dalam pondok atas saran dan izin pendidik, media dapat di bawa kedalam asrama untuk dipelajari ketika ada taqror (belajar bersama).

Media pembelajaran monika disini merupakan media pembelajaran monopoli yang berbentuk lingkaran, berisikan wilayah – wilayah Indonesia dan untuk mengisi petak yang telah dibeli. Agar dapat menguasai wilayah, pemain diharuskan membeli dengan uang yang tersedia pada awal permainan serta dapat menguasai materi dan soal yang ada didalam permainan. Berlaku pula pada lawan yang melewati wilayah pemilik. Media ini sangat cocok diterapkan pada materi aritmatika sosial karena dalam menggunakan konsep perhitungan jual beli. Sedangkan aritmatika sosial merupakan materi matematika yang berkaitan dengan kagiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Seperti, jual beli, laba, rugi dan impas. Penggunaan media pembelajaran monika cocok diterapkan pada anak-anak karena jalannya permainan sudah banyak dipahami dan dimengerti, seperti halnya memainkan monopoli pada umumnya.

Adapun dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Monika Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII MTs. Al-Mahrusyah Lirboyo Kediri”**. Agar dapat diketahui pengaruh penggunaan media pembelajaran monika terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran hasil belajar antara kelas kontrol tanpa menggunakan media dan kelas eksperimen dengan menggunakan media monika peserta didik kelas VII MTs. Al-Mahrusyiah Lirboyo Kediri?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran monika terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTs. Al-Mahrusyiah Lirboyo Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan problematika masalah yang telah diuraikan. Maka, kegiatan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan gambaran hasil belajar kelas kontrol tanpa menggunakan media dan kelas eksperimen dengan menggunakan media monika kelas VII MTs. Al-Mahrusyiah Lirboyo Kediri.
2. Mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran monika terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTs. Al-Mahrusyiah Lirboyo Kediri.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk menambah ilmu tentang media pembelajaran matematika berupa monopoli matematika dalam penguasaan materi matematika yang mampu mendorong minat sehingga meningkatkan belajar peserta didik.

- b. Memberikan sumbangsih pemikiran tentang penggunaan media pembelajaran monika yang dipakai dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Secara praktis
 - a. Bagi guru

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan media pembelajaran monika dapat menjadikan inovasi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak terkesan monoton, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - b. Bagi siswa

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
 - c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dan pengetahuan mengenai media pembelajaran dalam mendorong minat belajar siswa sekolah menengah pertama.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan dugaan dalam suatu penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti tanpa dasar terhadap penelitian yang akan diujinya. Berdasarkan asumsi peneliti akan terdapat pengaruh yang sangat

singnifikan antara kelas kontrol tanpa menggunakan media dan kelas eksperiment dengan menggunakan media monika terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII MTs Al-Mahrusyah Lirboyo Kediri.

F. Penelitian Terdahulu

Secara umum, terdapat beberapa penelitian tentang media pembelajaran monopoli matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat memperkuat penelitian ini. Namun belum ada yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan lakukan oleh peneliti :

1. Penelitian oleh (Pratama, Ananta, and Yuniarti 2019)

Hasil penelitian dari Ryan Angga Pratama, Rudy Ananta, Suci Yuniarti, 2019. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk desain penelitian quadsu exsperiment, Universitas Balikpapan. Adapun judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Matematika (Monotika) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Penelitian ini menggunakan media monopoli matematika yang bermuatan materi bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan.

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test dengan hasil uji hipotesis akhir, nilai sig $\alpha(0,006 < 0,05)$ atau $t_{hit} = 2,830 > t_{\alpha,72} = 1,993$ artinya H_0 ditolak. Jadi, hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Balikpapan dengan menggunakan bantuan media

MONOTIKA pada pembelajaran jauh lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.

2. Penelitian oleh (Nur Hidayanti 2013)

Hasil penelitian dari Arina Azifatil Khasanah, 2019. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, IAIN Syekh Nur Jati. Adapun judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mathpoly terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”. Penelitian ini menggunakan media pembelajarn monopoli matematika bemuatan materi matematika, akan tetapi lebih peneiti lebih menyarankan pada materi aritamtika sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMP N 01 Lemahabang.

Berdasarkan hasil uji independent sample t-test dengan hasil uji hipotesis akhir, nilai sig $\alpha(0,000 < 0,05)$ dan nilai uji t sebesar $t_{hitung} = 3,949 > t_{\alpha,72} = 1,995$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, pengaruh peggunaan media pembelajaran mathpoly terhadap hasil belajar matematika siswa SMP N 01 Lemahabang dengan hasil belajar yang lebih baik.

3. Penelitian oleh (Haya 2018)

Hasil penelitian dari Rafi Adzimul Haya, Neni Mariana, 2018. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk desain penelitian quadsis exsperiment, PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.

Adapun judul penelitiannya yaitu “Pengaruh Media Moku (Monopoli Kuis) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SDN Sumur Welut III/ 440 SURABAYA”. Teknik pengumpulan data dengan pretest dan posttest, penelitian ini menggunakan media monopoli kuis bermuatan materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas IV SDN Sumur Welut III/ 440 SURABAYA.

Berdasarkan hasil uji korelasi pearson dengan skor *Gain mean* kelompok kontrol adalah 0,42954 masuk pada kategori sedang dan skor kelompok eksperimen yaitu 0,73157 masuk pada kategori tinggi. Jadi, sangat besar pengaruh penggunaan media monopoli kuis terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas IV SDN Sumur Welut III/ 440 Surabaya.

4. Penelitian oleh (Sari, Lusa, and Gunawan 2020)

Hasil penelitian dari Yela Purnama Sari, Herman Lusa, 2020. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk metode eksperimen semu, Universitas Bengkulu. Adapun judul penelitiannya yaitu Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. Teknik pengumpulan data dengan pretest dan posttest, penelitian ini menggunakan media monopoli yang bermuatan materi ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian melalui analisis data simpangan baku dan varian : analisis uji prasyarat dengan melakukan uji normalitas, uji

homogenitas, dan analisis inferensial yaitu dengan uji-tindependen diperoleh hasil uji-t pada pretest yaitu $t_{hitung}(0,21) < t_{tabel}(1,668)$ berarti tidak terdapat perbedaan *mean* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada posttest thitung $t_{hitung}(3,73) > t_{tabel}(1,668)$. Jadi, adanya pengaruh penggunaan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Gugus I5 Kota Bengkulu.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada materi yang digunakan yaitu aritmatika sosial dan media pembelajaran. Media pembelajaran monika yang dipakai dalam penelitian ini disisipkan materi dan soal-soal aritmatika sosial, yang aman untuk lingkup pondok pesantren. Karena subjek penelitian ini berada dalam kawasan pondok pesantren, dimana pada umumnya penekanan ilmu lebih pada keagamaan dari pada ilmu umum. Selain itu, perkembangan teknologi kurang dimanfaatkan karena peserta didik dilarang memakai elektronik. Walaupun sudah tersedia komputer dalam kawasan pondok tetap dibatasi dan hanya digunakan saat ujian saja. Maka dari itu peneliti menggunakan media yang sudah diizinkan dipakai untuk mengetahui seberapa jauh hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran monika dan sesudah menggunakannya.

G. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu kondisi hubungan timbal balik yang mengarah pada hal positif maupun negatif, atau hubungan sebab akibat

antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi (Istiani and Islamy 2020). Seperti keadaan sekitar yang mempengaruhi suatu perkembangan Pendidikan. Dalam penelitian ini yang dimaksud pengaruh adalah dalam penggunaan media monika lebih memberikan efek positif dalam artian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, atau malah berefek negatif.

2. Media Pembelajaran Monika

Media pembelajaran menurut (Kalsum et al., 2020) merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan media pembelajaran monika adalah media berbentuk monopoli yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran, dimana media ini akan membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran karena belajar sambil bermain. Media ini dapat memberikan keleluasaan peserta didik dalam belajar berpendapat dan menjawab pertanyaan dengan kelompoknya. Menurut (Andriyanti 2020) juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli matematika dapat mengaktifkan siswa untuk berpartisipasi saat proses belajar mengajar dan menggali pemikiran peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan psikologis meliputi kognitif, motivasi, dan tingkah laku setelah melalui serangkaian proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution dalam penelitian (Lestari 2019)

menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik yang sudah melalui proses belajar mengajar, bukan hanya pada perubahan pengetahuan, akan tetapi juga dalam pembentukan kecakapan dan penghargaan individu pelajar. Pencapaian hasil belajar meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Sedangkan dalam penelitian ini pencapaian hasil belajar yang dimaksud ingin mengetahui hasil belajar peserta setelah dan sebelum menggunakan media pembelajaran monika.