

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran yang sudah diterima sejak pendidikan dasar sampai pendidikan lanjut ialah matematika. Pada dasarnya pembelajaran matematika diberikan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah, serta dapat melatih siswa untuk bekerjasama (Sudrajat, 2008). Dalam pencapaian tujuan pembelajaran dibutuhkan pemahaman terhadap ilmu matematika itu sendiri dengan melalui pembelajaran yang sesuai dan tepat.

Materi matematika yang diajarkan pada siswa kelas X SMK salah satunya adalah materi logaritma. Pentingnya mempelajari logaritma ialah dapat digunakan untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari, seperti dalam bidang astronomi digunakan untuk mengukur terangnya bintang, atau dapat digunakan untuk mengukur skala intensitas gempa bumi (Siagian, 2016). Sehingga untuk mempelajari logaritma dibutuhkan proses pembelajaran yang bermakna dan pemahaman yang baik pada materi tersebut.

Dalam proses pembelajaran terdapat dua hal yang penting yang harus diperhatikan, yakni metode dan media. Metode adalah cara dalam mengimplementasikan rencana yang sudah di susun dalam suatu kegiatan agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal (Sanjaya, 2016). Sementara itu media pembelajaran juga menjadi kebutuhan yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar

untuk merangsang pikiran, kemampuan, keterampilan, serta perhatian siswa dalam mendorong proses belajar mengajar (Mulyati, 2019).

Upaya dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran matematika bergantung pada bagaimana pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan (Romdoni, 2017). Guru perlu memaksimalkan kreativitasnya dalam menggunakan media pembelajaran agar materi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang inovatif seharusnya mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercipta suasana yang menyenangkan dan tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Salah satu media pembelajaran yang mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media permainan (Harahap, 2022). Media permainan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media permainan UNLOG (Uno Logaritma).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan siswa dan guru pada saat magang, pembelajaran logaritma masih dianggap sulit dan umumnya tidak disukai oleh siswa. Pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang masih terlihat bingung dan kurang memahami serta mengerti tentang konsep logaritma. Banyak siswa yang kurang aktif dan kurang adanya respon saat diadakan diskusi pada proses pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan apa yang diberikan

oleh guru. Selain itu minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Sementara itu untuk dapat mengoptimalkan peran guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi logaritma, penggunaan media UNLOG diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, mempercepat dan mempermudah pemahaman siswa dalam belajar logaritma. Media unlog dapat digunakan untuk mengaplikasikan konsep-konsep dalam pembelajaran logaritma. Dengan memperhatikan hal tersebut, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian tentang Efektivitas Media Pembelajaran UNLOG (Uno Logaritma) terhadap materi konsep logaritma pada Siswa Kelas X.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran unlog (Uno Logaritma) terhadap pembelajaran matematika materi konsep logaritma pada siswa kelas X SMK Ma'arif Tanggulangin Sidoarjo?
2. Bagaimana proses belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran unlog (Uno Logaritma) terhadap pembelajaran matematika materi konsep logaritma?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran unlog (Uno Logaritma) terhadap pembelajaran matematika materi konsep logaritma pada siswa kelas X SMK Maarif Tanggulangin Sidoarjo?

4. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran unlog (Uno Logaritma) terhadap pembelajaran matematika materi konsep logaritma?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran unlog (Uno Logaritma) terhadap pembelajaran matematika materi konsep logaritma pada siswa kelas X SMK Maarif Tanggulangin Sidoarjo.
2. Mengetahui proses belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran unlog (Uno Logaritma) terhadap pembelajaran matematika materi konsep logaritma.
3. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran unlog (Uno Logaritma) terhadap pembelajaran matematika materi konsep logaritma pada siswa kelas X SMK Maarif Tanggulangin Sidoarjo.
4. Mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran unlog (Uno Logaritma) terhadap pembelajaran matematika materi konsep logaritma

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dengan menggunakan media unlog sebagai bahan referensi dalam penyampaian materi agar dapat menarik minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien.

2. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi, mempercepat dan mempermudah pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika terkait materi logaritma.

3. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta menambah wawasan pengetahuan dalam penelitian pembelajaran matematika.

4. Bagi Sekolah

Media pembelajaran unlog ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran di sekolah agar dapat tercipta kegiatan pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut penelitian ini hanya pada materi pembelajaran matematika mengenai konsep logaritma dengan pembelajaran menggunakan media onlog (uno logaritma) di kelas X sekolah menengah atas.

F. Definisi Operasional

Dalam penulisan ini terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan yaitu:

1. Efektivitas

Efektivitas adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu tindakan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan dengan dilihat dari kemampuan guru, aktivitas siswa, hasil belajar dan respons siswa.

2. Logaritma

Logaritma adalah invers dari perpangkatan untuk mencari pangkat dari suatu bilangan pokok sehingga hasilnya sesuai dengan yang telah diketahui. Materi logaritma diajarkan pada tingkat SMA/SMK kelas X matematika peminatan semester ganjil.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.

4. Unlog (Uno Logaritma)

Media Pembelajaran Unlog adalah media yang digunakan dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan. Media unlog adalah media yang terbuat dari kartu yang menyerupai kartu Uno. Dalam kartu unlog terdapat bentuk-bentuk logaritma yang digunakan untuk menemukan hasil dari nilai logaritma tersebut. Kartu tersebut digunakan sebagai media dalam mengingat kembali bentuk logaritma dan menemukan hasil dari bentuk

logaritma tersebut. Kartu unlog ini dapat dimainkan sama seperti kartu uno pada umumnya.

5. Kemampuan Guru

Kemampuan guru adalah suatu perilaku kemampuan seseorang dalam melaksanakan kewajiban dengan penuh tanggung jawab. Kemampuan mengajar yang perlu dimiliki oleh seorang guru tidak lagi terbatas pada kemampuan menyampaikan materi secara verbal, namun juga termasuk kemampuan mengelola kelas, mengembangkan materi yang menarik, serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

6. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik di dalam maupun di luar kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

7. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

8. Respons

Respons merupakan pernyataan atau tanggapan terhadap suatu kegiatan pembelajaran yang telah diterapkan.