

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal utama bagi seseorang untuk mempertahankan eksistensi dan era globalisasi pada saat ini. Era globalisasi telah memunculkan persaingan yang sangat ketat antar bangsa. Bangsa yang memiliki kemampuan atau suatu keahlian untuk melakukan persaingan maka bangsa tersebut memperoleh keuntungan, namun jika bangsa tersebut tidak memiliki kemampuan maka akan menuai kerugian. Untuk membangun kualitas dari individu yang baik diperlukan persiapan yang baik dalam segala bidang yaitu bidang pendidikan.

Menurut Muhammad (1981:1) pendidikan adalah masalah yang selalu menyibukkan pikiran para pemikir dan pecinta perbaikan. Di bidang ini pula tajamnya pena para penulis dan pembahas.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses yang dilakukan seseorang dengan tanggung jawab agar seseorang memperoleh atau mendapatkan cita-cita yang diinginkan. Karena pendidikan adalah modal utama untuk mencapai cita-cita yang diharapkan.

Menurut Setyono (dalam Irawati 2006 : 2) menyatakan bahwa, Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan kita banyak hal disekitar kitayang selalu berhubungan dengan matematika, salah satunya adalah dalam jual beli yang selalu memerlukan penggunaan berhitung. Oleh karena itu dalam menanamkan konsep dasar matematika haruslah benar dan kuat. Paling tidak, hitungan dasar yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian harus dikuasai dengan sempurna.

Matematika merupakan pelajaran yang jarang diminati oleh beberapa siswa. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan seorang guru matematika di SMPN 40 Surabaya ditemukan masalah yaitu kurang aktifnya siswa atau minat siswa belajar dalam kelas pada saat proses belajar matematika berlangsung. Disini guru berperan penting untuk mengatasi permasalahan tersebut. Guru diharapkan dapat mengelola pembelajaran menjadi menarik. Hasil diskusi dengan guru matematika SMPN 40 Surabaya menguraikan kemungkinan penyebab masalah di karenakan kurangnya guru menggunakan model, media atau metode yang melibatkan siswa dalam proses belajar atau bahkan permainan yang dapat menimbulkan kesenangan pada siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari ketunatsan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika bahwa siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa yang belum tuntas sebanyak 23 siswa. Sehingga, persentase hasil belajar siswa sebesar 37,84%. Karena permasalahan tersebut maka perlu di adakan metode pembelajaran yang belum pernah dilakukan oleh guru sebelumnya maka, penggunaan metode permainan dapat dimanfaatkan dalam meingkatkan hasil belajar siswa SMPN 40 Surabaya. Permainan yang digunakan ini adalah permainan *Puzzle*. Melalui permainan *puzzle* ini siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk mengikuti pelajaran matematika.

Menurut Suyatno (dalam Ardiana, 2013) menyatakan bahwa dalam pembelajaran ada dua jenis permainan yaitu permainan yang mengarah pada pendidikan dengan tujuan tertentu, dan permainan yang digunakan dalam proses belajar semata-mata sebagai permainan murni atau biasa disebut pemecah kebekuan (*ice breaker*) atau pembangkit semangat (*energizer*).

Permainan *puzzle* termasuk jenis permainan yang pertama yaitu permainan yang mengarah pada tujuan tertentu. Permainan ini digunakan dalam pembelajaran

matematika yang bertujuan untuk meningkatkan belajar siswa. Agar siswa dapat belajar matematika dengan menyenangkan. Sesuai dengan pernyataan Sriyono (dalam Ardiana, 2013 : 4) bahwa dalam membuat latihan matematika, seorang guru hendaknya membuat latihan dalam pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.

Hasil penelitian Ardiana (2013) menunjukkan bahwa pengamatan permainan *puzzle* dapat membuat siswa aktif dalam menyelesaikan soal pada permainan ini. Siswa juga aktif dalam berdiskusi antar siswa, karena dalam permainan siswa bekerja dalam kelompok, sehingga mereka harus berdiskusi dalam kelompok.

Berdasarkan hal ini melalui media *puzzle* sebagai media pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 40 Surabaya. Peneliti tertarik untuk mengkaji tentang **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 40 Surabaya Melalui Media *Puzzle*”**

1.2 Identifikasi Masalah

Mengingat Matematika sangatlah penting terutama pada kehidupan sehari-hari menyebabkan guru harus dapat mendorong siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar yang baik diperlukan cara yang baik untuk menyampaikan materi.

Dari latar belakang di atas di dapat indentifikasi masalah sebagai berikut.

- (1) Kurangnya minat siswa pada saat pembelajaran matematika di SMPN 40
- (2) Tidak aktifnya siswa saat pembelajaran matematika

- (3) Kurangnya media pembelajaran yang diberikan kepada siswa sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran matematika.

1.3 Fokus Penelitian

Mengingat keterbatasan yang ada, maka penelitian ini dibatasi :

- (1) Penelitian ini hanya dilakukan di SMPN 40 Surabaya
- (2) Penelitian ini dilakukan pada jam pelajaran Matematika dengan materi Kubus

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dimunculkan atau dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

- (1) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa SMPN 40 Surabaya melalui media *puzzle* ?
- (2) Bagaimana respon siswa terhadap media *Puzzle* materi Kubus ?
- (3) Efektifkah penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran siswa kelas VIII SMPN 40 Surabaya ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas. Maka, Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut.

- (1) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 40 Surabaya setelah melalui media *Puzzle*.

- (2) Mendeskripsikan respon siswa terhadap media *Puzzle* materi Kubus.
- (3) Mendeskripsikan efektivitas media puzzle pada pembelajaran siswa kelas VIII SMPN 40 Surabaya.

1.6 Indikator Keberhasilan

Kemampuan siswa dikatakan meningkat jika siswa mendapat nilai $\times 76$. atau rata-rata nilai siswa di atas 76. Untuk dapat mengetahui kemampuan siswa dapat menggunakan tes setelah menggunakan media *Puzzle*.

1.7 Manfaat Penelitian

Bila hasil penelitian menggunakan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut :

- (1) Bagi guru khususnya pada bidang studi matematika agar dapat memberikan wawasan, media serta pendekatan dalam mengajar matematika
- (2) Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat menarik minat mereka untuk dapat belajar matematika dengan menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih giat dalam belajar matematika.
- (3) Media *Puzzle* dapat digunakan untuk merangsang adanya aktifitas siswa sehingga siswa dapat berdiskusi dengan siswa yang lain.