

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan merupakan masalah bagi setiap orang di suatu bangsa dan negara, baik itu negara yang sudah maju ataupun berkembang atau sedang berkembang. Masalah pendidikan, sejak zaman dahulu sampai sekarang selalu mendapatkan perhatian khusus, karena pendidikan memegang peranan penting demi kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Pemerintah Indonesia memperhatikan pendidikan yang ada di kementerian pendidikan dan kebudayaan selalu mengadakan penyempurnaan tentang kurikulum pendidikan, yang pelaksanaannya melalui program pendidikan nasional. Meskipun selalu berganti program kurikulum yang dimulai 1976 dan diperkuat tahun 1984 dengan terbitkan SKB 4 Menteri yaitu Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri UU RI No. 2 tahun 1989 yang diperbaharui pada tahun 2003, yang terkenal dengan Sisdiknas (sistem pendidikan nasional) dan sekarang muncul perbaikan dengan istilah K 13 (Kurikulum 2013).

Pasal 1 UU No. 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal ini pun juga tertuang dalam pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu inti kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogram akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan melibatkan semua komponen pengajaran, karena kegiatan belajar akan menentukan sejauhmana tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Kegiatan pembelajaran melibatkan guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi di mana siswa yang lebih aktif, bukan guru karena guru hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator. Sardiman (2011:92) mengatakan guru sebagai motivator adalah guru sebagai pemberi dorongan atau semangat pada siswa. Ada beberapa cara dan bentuk untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah yaitu memberi angka, hadiah, saingan / kompetisi, *ego-involvement*, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat dan tujuan yang diakui. Sedangkan menurut Sanjaya (2006 : 21) bahwa guru sebagai fasilitator, dimana guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

Djamarah (2010:4) mengatakan kegiatan proses pembelajaran tidak lain adalah menemukan sejumlah norma ke dalam jiwa siswa. Semua norma yang diyakini mengandung kebaikan perlu ditanamkan ke dalam jiwa siswa melalui peranan guru dalam pengajaran. Guru harus pandai menggunakan pendekatan secara arif dan bijaksana. Pandangan guru terhadap siswa akan menentukan sikap dan perbuatan. Setiap guru tidak selalu mempunyai pandangan yang sama dalam menilai siswa. Hal ini akan mempengaruhi pendekatan yang guru ambil dalam pengajaran.

Hal ini juga sesuai dengan tuntunan dari UU RI No. 20 tahun 2003, tentang sisdiknas pasal 40 ayat 2 butir a, sebagai berikut : “Pendidik dan tenaga pendidikan berkewajiban, menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis”. Seorang guru harus bisa menyesuaikan metode pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Arsyad (2011:15) ada dua unsur yang amat penting dalam pembelajaran yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat akan menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran meskipun pembelajaran perlu dilakukan dengan sedikit ceramah.

Menurut (Handayani dan Budiyo, 2018) matematika harus dikenalkan sejak dini dengan pengenalan konsep yang sederhana menjadi lebih kompleks.

Hasil observasi peneliti di SMP Muhammadiyah 8 Benjeng Gresik khususnya kelas VIII A, guru matematika selalu menggunakan ceramah dengan memberikan rumus dan menghafalkannya. Setelah guru selesai menerangkan dan siswa pun belum bisa memahami dengan jelas. Guru langsung memberi pertanyaan 2 atau 3 soal disuruh mengerjakan, kalau belum selesai dilanjutkan di rumah sebagai pekerjaan rumah atau penugasan. Dengan demikian siswa menjadi bosan dan bersifat monoton. Agar tidak terjadi kebosanan pada siswa di SMP Muhammadiyah 8 Benjeng Gresik khususnya kelas VIII A, peneliti akan menggunakan metode baru dan strategi pembelajaran baru atau yang belum dikenal siswa, meskipun siswa tahu tetapi belum pernah menggunakannya, yaitu metode permainan yang merupakan hasil dari modifikasi permainan ular tangga. Permainan ular tangga yaitu permainan anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak terdapat ular atau tangga yang menghubungkan dengan kotak lain. Untuk mengetahui keterkaitan siswa dalam metode permainan sirkuit ini adalah siswa harus mengetahui langkah-langkah yaitu penjelasan guru tentang melempar dadu, pemain pertama yang melempar dadu bermain lebih dahulu dengan didahului pengundian. Pemain pertama menjalankan dari kotak start menuju gambar yang sesuai dengan rumus. Setelah dadu dilempar dan seterusnya secara bergiliran. Apabila pemain tertabrak atau berhenti dikotak yang sama harus mengulang dari kotak start. Secara garis besar kelebihan metode permainan sirkuit ini, adanya mata dadu ($p \times l \times t$), dimana siswa secara tidak langsung telah mengarahkan rumusnya untuk bermain sirkuit (ular tangga) dan akan lebih jelas lagi pada bab II tentang implementasi media sirkuit.

Penggunaan media pembelajaran permainan sirkuit matematika ini sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas VIII A SMP Muhammadiyah 8 Benjeng Gresik. Kondisi siswa SMP Muhammadiyah 8 Benjeng Gresik ini khususnya kelas VIII A ada beberapa

siswa yang tidak menyukai materi bidang studi matematika. Hal ini dikarenakan cara penyampaian dilakukan dengan metode yang kurang memberi dorongan siswa untuk belajar. Bidang study Matematika di SMP Muhammadiyah 8 Benjeng Gresik mempunyai standar minimal kompetensi dengan bobot nilai 75. Siswa yang nilainya kurang dari 75 dianggap belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (belum lulus). Hasil observasi peneliti di kelas VIII A SMP Muhammadiyah 8 Benjeng Gresik dari 20 siswa, hanya 15% siswa yang nilainya di atas KKM. Dengan adanya media permainan ini diharapkan adanya peningkatan hasil belajar siswa khususnya Matematika. Media permainan sirkuit Matematika menuntut siswa untuk menganalisis dan menemukan sendiri, sehingga siswa akan lebih aktif. Hasil dari aktifitas siswa dalam pembelajaran merupakan pengalaman yang tidak mudah untuk terlupakan serta dapat menggugah motivasi yang akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti termotivasi untuk mengadakan penelian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII A SMP Muhammadiyah 8 Benjeng Gresik Melalui Media Permainan Sirkuit Matematika”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan media permainan sirkuit?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan sirkuit?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media permainan sirkuit selama proses pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan ini adalah untuk :

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan media permainan sirkuit.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan sirkuit.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media permainan sirkuit selama proses pembelajaran.

D. Indikator Keberhasilan

Beberapa indikator keberhasilan yang peneliti susun adalah sebagai berikut :

1. Banyaknya siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) minimal 75%.
2. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran termasuk kategori aktif.
3. Respon siswa terhadap penggunaan media permainan sirkuit positif.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya :

1. Bagi Siswa
 - a. Memberikan motivasi kepada siswa, sehingga siswa merasa nyaman dalam pembelajaran matematika
 - b. Meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika.
 - b. Memberikan arahan dalam proses pembelajaran dan memberi solusi untuk mengajarkan bangun ruang yang menyenangkan.

3. Bagi Penulis

- a. Menambah pengetahuan tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran sirkuit matematika.
- b. Sebagai bekal pada saat penulis menjadi pendidik nantinya.