

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan kegiatan penting bagi setiap orang. Sebuah survey memperlihatkan bahwa 82% anak-anak yang masuk sekolah pada usia 5-6 tahun memiliki citra diri positif tentang kemampuan belajar mereka sendiri. Namun angka tersebut turun drastis menjadi hanya 18% ketika usia mereka beranjak 16 tahun (Suhardi, 2015). Penyebab menurunnya tingkat belajar ini diakibatkan 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berpengaruh dalam belajar siswa yaitu sikap malas, waktu, mengampangkan tugas, cara belajar siswa di rumah dan terlalu santai. Sedangkan faktor eksternal yang berpengaruh dalam belajar siswa adalah faktor dari keluarga seperti masalah dari keluarga yang mempengaruhi belajar, dan dari faktor sekolah dipengaruhi oleh guru. Karena guru tidak hanya sekedar memberi ilmu tetapi juga secara tidak langsung membentuk karakter siswa (Juniarti, Bahari, & Rivaie, 2011).

Secara umum, menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP, 2006), pembelajaran matematika di SMP bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami konsep matematika.
2. Menggunakan penalaran.
3. Memecahkan masalah.
4. Mengomunikasikan gagasan.
5. Memiliki sikap menghargai matematika yaitu rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika.

Dengan demikian guru harus merancang pembelajaran agar siswa dapat memiliki lima kemampuan tersebut dengan cara menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Dari sekian banyak mata pelajaran yang ada di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), menurut hasil wawancara dengan guru SMP Negeri 11 Surabaya diperoleh bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit. Sering kali muncul keluhan dari siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang menjenuhkan dan bahkan dianggap menakutkan bagi siswa. Bukan hanya itu saja, masih banyak perlakuan siswa yang menganggap remeh mata pelajaran matematika, seperti siswa sering tidak membawa buku paket dengan alasan lupa. Ada juga yang tertidur pulas saat jam pelajaran matematika. Bahkan siswa berani untuk mengatakan kepada guru bahwa jam pelajaran matematika lebih

baik kosong (Suminah, 2018). Hal-hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar matematika.

Penyebab dari masalah yang ditemui di SMP Negeri 11 Surabaya diantaranya cara mengajar guru matematika yang monoton, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan media pembelajaran hanya berupa papan tulis dan LCD. Media yang minim dan konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. dan berdampak pada hasil ujian siswa di bawah rata-rata atau nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah (Aunurrahman, 2009). Dalam wawancara tersebut guru juga menyebutkan bahwasanya SMP Negeri 11 kebanyakan memakai metode-metode kreatif untuk menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Pada penelitian ini akan diterapkan *Metode Permainan Kreatif* yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada diri anak. Perkembangan pada anak selain aspek fisik atau motorik juga terdapat aspek kognitif, bahasa, sosial, dan emosional (Nugraha, 2013). Pada pembelajaran *Metode Permainan Kreatif* akan dilengkapi dengan suatu media yaitu *Hanger Play*. *Hanger Play* merupakan media yang berbahan dasar utama penjepit kertas. Media ini melatih siswa untuk belajar matematika melalui kerja sama dengan sesama teman dalam satu kelompok, membuat pembelajaran lebih menarik, dan bahkan dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar. Dari uraian tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Kreatif dengan Media Hanger Play untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kesulitan dalam memahami materi matematika
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran matematika
3. Penggunaan Metode *Permainan Kreatif* pada saat pembelajaran berlangsung

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi penelitian ini dibatasi pada penerapan metode pembelajaran *Permainan Kreatif* dengan media

Hanger Play untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Surabaya dengan materi Himpunan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah ini adalah.

1. Bagaimana pengaruh penerapan metode *permainan kreatif* dengan media *Hanger Play* dalam proses pembelajaran matematika di kelas VII SMPN 11 Surabaya?
2. Bagaimana peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika setelah penerepan pembelajaran *permainan kreatif* dengan media *Hanger Play* pada siswa kelas VII SMPN 11 Surabaya?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Mengetahui pengaruh penerapan metode *permainan kreatif* dengan media *Hanger Play* pada siswa kelas VII SMPN 11 Surabaya?
2. Mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika setelah penerapan metode *permainan kreatif* dengan media *Hanger Play* pada siswa kelas VII SMPN 11 Surabaya

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu:

1. Bagi siswa
Dengan adanya teknik yang baru maka akan memotivasi siswa untuk belajar matematika.
2. Bagi Guru
Sebagai metode alternatif untuk mengajarkan matematika kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Bagi Sekolah
Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan sekolah dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan dibutuhkan siswa.
4. Bagi Peneliti
Memperoleh pengalaman dalam mengajarkan matematika dengan Metode pembelajaran *Permainan Kreatif* sehingga ketika sudah menjadi guru dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan.

