

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus benar-benar diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, di samping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Selain itu pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas SDM baik fisik, mental maupun spiritual. Sejalan dengan konsep pendidikan yang dicanangkan oleh PBB bahwa pendidikan ditegakkan oleh 4 pilar, yaitu *learn to know*, *learn to do*, *learn to live together* dan *learn to be*. Pilar pertama dan kedua lebih diarahkan untuk membentuk *sense of having* yaitu bagaimana pendidikan dapat mendorong terciptanya sumber daya manusia yang memiliki kualitas di bidang ilmu pengetahuan dan keterampilan agar dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup, sehingga mendorong sikap proaktif, kreatif dan inovatif ditengah kehidupan masyarakat. Sementara pilar ketiga dan keempat diarahkan untuk membentuk karakter bangsa atau *sense of being*, yaitu bagaimana harus terus menerus belajar, dan membentuk karakter yang memiliki integritas dan tanggung jawab serta memiliki komitmen untuk melayani sesama. *Sense of being* ini

penting karena sikap dan perilaku seperti ini akan mendidik siswa untuk belajar saling memberi dan menerima serta belajar untuk menghargai serta menghormati perbedaan atas dasar kesetaraan dan toleransi.

Dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di sekolah saat ini, terlebih akan diterapkannya kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif dan inovatif dalam setiap proses pembelajaran di tiap tingkat satuan pendidikan. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu setiap pembelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat. Sikap aktif, kreatif, dan inovatif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subyek pendidikan. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB XI Pasal 40 ayat (2), yakni pendidik harus profesional untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif dari siswa tidaklah mudah. Fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran konvensional yang masih terjadi, memposisikan siswa sebagai pendengar yang cenderung pasif (*teacher centre*). Akibatnya, proses belajar mengajar menjadi membosankan yang akhirnya akan membuat siswa malas belajar. Sikap siswa yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pembelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua mata pembelajaran termasuk matematika.

Metode pembelajaran matematika yang membosankan, semakin menambah keengganan siswa untuk mencintai dan mempelajari mata pelajaran ini. Paradigma pembelajaran matematika yang sulit dan membosankan masih sangat kuat beredar dan berkembang di kalangan masyarakat awam, terutama bagi siswa. Pelajaran matematika masih mereka anggap sebagai momok proses belajar mengajar di dalam kelas. Implikasi dari masalah di atas ialah: kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, penguasaan materi siswa yang masih diragukan, dan prestasi siswa yang cenderung rendah. Masalah - masalah tersebut tentu sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran matematika yang ingin dicapai oleh tiap satuan pendidikan. Keberhasilan tersebut dapat diukur dari antusiasme siswa mengikuti kegiatan pembelajaran matematika. Dan keberhasilan ini dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar siswa, maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Dalam pembelajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif. Sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan. Suatu konsep mudah dipahami dan diingat oleh siswa apabila konsep tersebut tersaji melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas dan menarik. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Salah satu kegiatan pembelajaran yang menekankan berbagai kegiatan tindakan adalah menggunakan pendekatan tertentu dalam pembelajaran. Karena suatu

pendekatan dalam pembelajaran merupakan cara yang teratur dan terpikir secara sempurna untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan efektifitas belajar yang dilakukan oleh pendidik dan siswa. Pendekatan ini merupakan peran yang sangat penting untuk menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang diinginkan. Untuk mengantisipasi masalah tersebut yang berkelanjutan maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model dan metode yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika. Selain model dan metode pembelajaran yang bervariasi, diperlukan juga sebuah media pembelajaran sebagai alat penunjang, pelengkap dan penguat sebuah metode pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan sebuah materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menguasai materi yang diberikan.

Salah satu strategi pembelajaran matematika yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran secara kreatif dan inovatif akan memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih aktif dan mengingat apa yang telah dipelajarinya lebih lama, karena media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar tetapi media lebih merupakan sebagai alat penyalur pesan kepada siswa. Kedudukan media pembelajaran di dalam kegiatan belajar dan pembelajaran juga merupakan

komponen dan bagian integral dalam proses belajar mengajar (Soeharto, dkk, 2003, hal. 98-105).

Salah satu media pembelajaran kreatif dan inovatif adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah permainan (*game*). Banyak jenis permainan edukasi yang digunakan para pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada para siswa. Salah satu jenis permainan yang sering digunakan adalah *game puzzle*.

*Puzzle* merupakan media pembelajaran tertua yang digunakan untuk pendidikan. Media ini sangat cocok apabila diterapkan dalam pembelajaran matematika karena *puzzle* memiliki manfaat : meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik, serta melatih logika siswa. Penerapan *game puzzle* dalam pembelajaran matematika, akan mendorong siswa untuk lebih memperhatikan, berfikir, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan membangun komunikasi yang baik dengan teman. Selama ini penggunaan media *puzzle* lebih banyak dilakukan untuk satuan tingkat pendidikan sekolah dasar, tetapi pemanfaatan media ini sebenarnya dapat diterapkan pada materi-materi satuan tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini dikarenakan media *puzzle* ini memiliki kemampuan untuk dapat diterapkan pada semua materi pembelajaran. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran *puzzle* tangram akan sangat berguna apabila diterapkan di sekolah menengah pertama. Karena pada kenyataannya, masih banyak siswa Sekolah Menengah Pertama di negara kita belum mampu menguasai materi pembelajaran matematika tanpa bantuan/media berupa benda-benda kongkrit.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Bangkalan Materi Geometri untuk materi Keliling dan Luas dan Segiempat Tahun Ajaran 2012-2013”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada dua rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana peningkatan prestasi belajar menggunakan media pembelajaran *puzzle* tangram pada siswa kelas 7B SMP Negeri 5 Bangkalan materi pembelajaran Keliling dan Luas Segiempat?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* tangram pada siswa kelas 7B SMP Negeri 5 Bangkalan?

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* hanya digunakan pada materi Geometri subbab segi empat.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas 7B SMP Negeri 5 Bangkalan.

3. Jenis *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* tangram yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar menggunakan media pembelajaran *puzzle* tangram pada siswa kelas 7B SMP Negeri 5 Bangkalan materi pembelajaran Keliling dan Luas Segi Empat.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* tangram pada siswa kelas 7B SMP Negeri 5 Bangkalan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Peneliti
  - a. Mengetahui pemecahan salah satu masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran matematika.
  - b. Memberikan pengalaman mengenai strategi pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

## 2. Guru

- a. Menambah wawasan pengetahuan mengenai strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.
- b. Mengetahui strategi pembelajaran yang lebih tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

## 3. Siswa

- a. Membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan mengutarakan pendapat.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Membantu siswa dalam proses pemahaman materi Geometri.
- d. Menambah pengalaman siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

### **F. Indikator Keberhasilan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila sebanyak 85 % dari seluruh subjek penelitian memperoleh nilai  $\geq 75$ . Untuk mengukur pencapaian tersebut, dilakukan dengan melaksanakan tes evaluasi hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi Geometri subbab segi empat setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle*.