

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan dari tingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Tujuan pendidikan di sekolah untuk mendidik siswa agar memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan sikap belajar yang benar dalam proses belajar mengajar.

Pada umumnya proses belajar mengajar terjadi di dalam kelas. Kelas merupakan tempat dimana sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Permasalahan dalam proses belajar mengajar yang sering terjadi sekarang ini adalah kurangnya peran siswa dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa dengan guru, serta adanya komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran guru dan siswa merupakan dua komponen yang penting dan tidak dapat dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Masalah kualitas pendidikan merupakan salah satu masalah penting di bidang pendidikan yang sedang dihadapi oleh negara-negara berkembang termasuk Indonesia. Sudah banyak upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengatasi permasalahan tersebut. Diantaranya dengan mengeluarkan kebijakan yang mengatur, membina dan mengembangkan pendidikan nasional yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan perkembangan pembangunan nasional.

Namun upaya-upaya tersebut masih bersifat umum dan global, belum menyentuh masalah-masalah yang langsung dihadapi di kelas. Memang disadari bahwa sebaik apapun kurikulum pendidikan yang disiapkan, selengkap apapun sarana dan prasarana yang disiapkan, tetapi jika tidak diimplementasikan dengan benar oleh guru dan siswa di dalam kelas, maka tidak akan memberikan hasil yang maksimal. Jadi guru dan siswa berperan penting dalam proses belajar mengajar.

Guru merupakan salah satu komponen penting atau ujung tombak yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas. Guru merupakan pengarang skenario sekaligus sutradara yang mengatur jalannya proses belajar mengajar di dalam kelas, termasuk menyiapkan rencana pengajaran dengan mempertimbangkan kurikulum, sarana dan prasarana yang ada. Siswa juga merupakan aktor yang harus memiliki kemampuan, motivasi, minat dan kesiapan untuk belajar.

Belajar merupakan aktivitas manusia yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, bahkan sejak mereka lahir sampai

akhir hayat yang berarti proses belajar itu sendiri sampai kapanpun dan dimanapun manusia itu berada. Belajar juga menjadi kebutuhan manusia yang terus meningkat sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam belajar, termasuk belajar mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah jam pelajaran matematika di sekolah mendapat jatah waktu yang banyak. Selain itu pentingnya matematika juga dapat diketahui dengan diberikannya mata pelajaran matematika pada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Matematika merupakan dasar dari semua ilmu pengetahuan yang ada. Semua ilmu pengetahuan pasti memanfaatkan matematika untuk implementasi ilmu tersebut. Fisika, kedokteran, kimia bahkan ekonomi memerlukan matematika dalam rangka ketuntasan ilmu tersebut. Keakuratan perhitungan matematika menjadi salah satu jalan pengambilan keputusan dalam bidang ilmu lain .

Namun masih banyak siswa yang beranggapan matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat sulit. Masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah penguasaan pelajaran matematika yang sangat kurang. Anggapan tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta hasil belajar

siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti rendahnya hasil belajar matematika yang dialami siswa SMP N 3 Mojosongo kelas VII A sebanyak 23%, hal itu dilihat dari siswa yang mencapai batas ketuntasan ($KKM \geq 75$) masih sedikit. Akar penyebab rendahnya hasil belajar matematika di SMP N 3 Mojosongo yaitu pembelajaran matematika konvensional dimana proses belajar mengajar yang hampir selalu berlangsung dengan metode ceramah, dengan guru menjadi pusat dari seluruh kegiatan di kelas. Pada setiap pembelajaran guru cenderung tidak memberikan keleluasaan pada siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif merupakan strategi yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga meningkat. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran matematika banyak ditemukan keragaman masalah yang berhubungan dengan keaktifan belajar siswa seperti keaktifan siswa dalam pembelajaran masih belum kelihatan, siswa jarang bertanya pada guru meskipun belum paham materi, keaktifan siswa dalam mengerjakan soal latihan masih kurang dan kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan latihan ke depan kelas. Padahal keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar.

Strategi pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa menjadi aktif adalah dengan pembelajaran aktif. Salah satu jenis pembelajaran aktif yaitu *Crossword Puzzle*. *Crossword Puzzle* adalah salah satu strategi yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Menurut Zaini dkk (2008: 71), strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah salah satu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* melibatkan kemampuan siswa untuk menjawab suatu masalah berupa teka-teki silang didalam kelompok ataupun individu, selanjutnya kelompok atau individu yang menjawab dengan cepat dan benar akan mendapat penghargaan, penghargaan itu dapat berupa tambahan nilai atau bingkisan, dengan adanya penghargaan dari guru, akan memacu siswa lebih aktif , bergairah dalam belajar, serta siswa menjadi termotivasi untuk belajar

Dengan menggunakan strategi belajar *Crossword Puzzle*, siswa dengan mudah dapat menemukan penyelesaian suatu masalah tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung pada suatu kelas. Sehingga tercipta suatu kondisi kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan, hal ini karena strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* tepat digunakan untuk menyampaikan materi secara praktis .

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa masih kurangnya perhatian terhadap strategi pembelajaran. Berkenaan dengan hal tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Penerapan

strategi pembelajaran *Crossword Puzzel* dalam upaya meningkatkan hasil belajar belajar matematika pada siswa kelas VII semester II SMP Negeri 3 Mojosongo Boyolali tahun ajaran 2011/2012.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas maka dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah : Apakah dengan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzel* dapat meningkatkan hasil belajar matematika ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

2. Tujuan khusus

Untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika terutama pada peningkatan hasil belajarsiswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi *Crossword Puzzel*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini semoga dapat memberikan sumbangan :

- a. Bagi guru, penelitian dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
- b. Bagi siswa, dapat memberi motivasi untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta siswa memperoleh pengalaman tentang kebebasan dalam belajar matematika secara aktif, kreatif dan menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan informasi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah yang nantinya akan berpengaruh terhadap kualitas sekolah.
- d. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman secara langsung dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajar.
- e. Sebagai bahan acuan, perbandingan ataupun referensi bagi para peneliti yang melakukan penelitian yang sejenis.