

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran harus dikembangkan dengan prinsip-prinsip yang benar agar proses pembelajaran terarah untuk meningkatkan potensi peserta didik, menurut Aunurrahman dalam (Samino dan Saring, 2012: 29) prinsip-prinsip yang dimaksud yaitu: “(1) prinsip perhatian dan motivasi, (2) prinsip transfer dan retensi, (3) prinsip keaktifan, (4) prinsip keterlibatan langsung, (5) prinsip pengulangan, (6) prinsip tantangan, (7) prinsip balikan dan penguatan, dan (8) prinsip perbedaan individu”.

Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itu pembelajaran matematika harus dibuat menarik dan mudah dipahami. Selain itu mata pelajaran matematika cenderung kurang disukai siswa sehingga membuat nilai siswa pada mata pelajaran ini kurang baik. Untuk mengatasi hal tersebut hal yang perlu dilakukan adalah menggunakan strategi yang tepat dalam pembelajaran tersebut. Penerapan strategi pembelajaran diharapkan dapat membantu efektivitas dan efisien dalam proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

Oleh sebab itu banyak nilai siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal yang ditentukan khususnya materi pokok operasi Hitung Bilangan. Hal itu dapat dilihat dari nilai harian siswa yang sebagian besar belum mampu mencapai nilai standar yang telah ditentukan. Mengingat matematika adalah mata pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional, seharusnya nilai siswa pada mata pelajaran matematika dapat mencapai nilai standar minimal yang telah ditentukan bahkan melebihi standar yang ditentukan. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan wali kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan, hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika yang belum mencapai nilai standart yang ditentukan, maka dari itu peneliti memilih penelitian pada kelas

II SD Muhammadiyah 8 Jagalan sebagai tempat penelitian karena faktor banyaknya nilai siswa yang belum mencapai nilai standart yang ditentukan.

Penerapan strategi *Make a Match* diharapkan dapat memperbaiki nilai siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok operasi hitung bilangan, sehingga mampu mencapai nilai standar yang ditentukan sekolah. Salah satu keunggulan strategi ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu siswa jugadapat belajar dalam suasana yang berbeda dengan biasanya yang hanya serius dan praktikum. Dengan penerapan strategi *Make a Match* maka siswa dapat bermain namun juga tetap mendapatkan ilmu dari permainan yang diterapkan.

Selain menggunakan strategi yang bervariasi, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Guru senantiasa harus menciptakan media-media pembelajaran yang dapat berkesan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan keinginan dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media *Puzzle* merupakan media efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, *Puzzle* dapat digunakan karena mudah untuk dibentuk, serta aman dalam penggunaannya. Sistem pembelajaran ini terdapat unsur bermain didalamnya, jadi siswa dapat belajar dalam suasana santai seperti bermain namun tetap berfikir didalamnya.

Berdasarkan uraian masalah di atas maka peneliti mengadakan penelitian tentang “SUMBANGAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN STRATEGI MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH 8 JAGALAN TAHUN 2015/2016.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang inovatif dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian siswa.
3. Hasil belajar matematika siswa yang rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini “Perbedaan hasil belajar matematika dalam penerapan strategi *Make a Match* dengan menggunakan media *Puzzle* dan strategi *Make a Match* yang tidak menggunakan media *Puzzle* kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan Tahun 2015/2016”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan dari penerapan strategi *Make a Match* dengan menggunakan media *Puzzle* dan strategi *Make a Match* yang tidak menggunakan media *Puzzle*?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah “Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas II SD Muhammadiyah 8 Jagalan dari penerapan strategi *Make a Match* dengan menggunakan media *Puzzle* dan strategi *Make a Match* yang tidak menggunakan media *Puzzle*”.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan akan berguna dan bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah pengetahuan tentang Sumbangan media *Puzzle* dalam pembelajaran strategi *Make a Match* terhadap hasil belajar, serta menjadi sumber bahan kajian dan pertimbangan bagi penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana belajar yang ada di sekolah dengan semaksimal mungkin sehingga hasil belajar siswa pun maksimal.

- b. Bagi guru

Sebagai masukan dan pertimbangan bagi guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat sehingga guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa.