

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting menuju kehidupan yang lebih baik. Pendidikan yang baik akan memberikan kualitas sumber daya manusia yang baik pula. Pendidikan terlihat sukses atau tidak dapat dilihat dari hasil belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan atau proses di mana seseorang akan memperoleh suatu hasil dari apa yang dikerjakannya. Seperti pendapat yang dikemukakan Gage (1984) belajar adalah sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Sedangkan menurut Henrr E. Garret berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. (Sagala 2006:13).

Untuk mengetahui kesuksesan dari sebuah kegiatan belajar dapat dilihat hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik termasuk orang tua berupa informasi dan parameter terhadap tingkat keberhasilan dan efektivitas proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Hasil belajar peserta didik ibarat cermin yang bisa dijadikan alat untuk instropeksi dan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan. Apakah peserta didik telah memahami dan menguasai apa yang telah disampaikan oleh guru ataupun sebaliknya. (Kunandar 2013:243).

Jika dibandingkan dengan negara-negara di sekitar Indonesia, kita masih kalah dengan negara-negara tersebut. Menurut survey *Trend in International Mathematics and Since Study* (TIMSS) yang dilakukan oleh IAE pada tahun 2011 Thailand memiliki skor rata-rata 427, Malaysia

mendapatkan skor 440, sedangkan Indonesia memiliki skor 386 skor ini jauh dibandingkan dengan kedua negara tersebut. Hasil tersebut menempatkan Indonesia diperingkat 38 dari 56 negara. Skor ini dibandingkan tahun 2007 telah mengalami penurunan sebanyak 11 point. Sedangkan berdasarkan data Kementrian dan Kebudayaan (Kemendikbud) tahun 2017 untuk mata pelajaran matematika mengalami penurunan dari tahun sebelumnya. Pada tahun 2016 nilai UN matematika sebesar 53,39 dan pada tahun 2017 menjadi sebesar 47,75.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar naik turun, baik dari faktor guru maupun siswa. Guru yang mempunyai keterampilan dan kreativitas sangat berpengaruh dalam menentukan kelangsungan proses belajar di kelas maupun di luar kelas. Guru harus dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar yang dikehendaki, namun di dalam pembelajaran di sekolah saat ini, guru masih menganggap siswa sebagai objek, bukan subjek, sehingga guru dalam proses pembelajaran masih mendominasi dalam aktivitas belajar. Siswa hanya menerima informasi dari guru secara pasif atau masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional. (Susanto 2013: 93)

Hal ini lah yang menyebabkan siswa menjadi malas untuk beraktifitas karena sudah terbiasa hanya menerima sesuatu bukan diajarkan untuk mencari sesuatu. Semakin terbiasa, siswa akan merasa bahwa pembelajaran yang dilakukan kurang menarik dan akan menimbulkan kebosanan yang berakibat pada menurunnya minat dalam pembelajaran yang nantinya juga berimbas pada hasil prestasi belajar siswa itu sendiri. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan dari suatu hubungan antara diri sendiri pada suatu hal di luar diri kita. Sedangkan menurut Slameto (2010:57) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kemudian strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* termasuk salah satu strategi pembelajaran aktif. Betapa pentingnya menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara efektif

dan efisien. Guru atau pengajar nantinya tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga terjadi keseimbangan antara guru dan siswa.

Dengan demikian hendaknya pembelajaran disekolah dapat mengaktifkan minat dan aktivitas belajar siswa baik sendiri maupun kelompok. Hal tersebut akan menjadikan siswa lebih berminat dan aktif dalam proses pembelajaran yang nantinya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Untuk menerapkan pembelajaran yang demikian dapat dilakukan dengan menerapkan strategi pembelajaran yang aktif, salah satunya dengan strategi *Crossword Puzzle* (teka-teki silang). Strategi ini adalah salah satu strategi yang menarik dan menyenangkan untuk dilakukan dalam proses pembelajaran. Strategi ini merupakan sebuah permainan teka-teki silang dimana siswa dituntut untuk mengisi kotak-kotak dengan sebuah kata berdasarkan pernyataan yang telah disediakan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini, yaitu:

1. Minat siswa dalam belajar matematika yang masih kurang.
2. Proses pembelajaran matematika belum menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
3. Rendahnya hasil belajar matematika.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan, maka perlu adanya pembatasan masalah secara jelas agar peneliti mencapai sasaran sesuai dengan tujuan peneliti. Oleh karena itu, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Minat belajar siswa.
2. Hasil belajar matematika.
3. Strategi belajar *Crossword Puzzle*.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dari latar belakang masalah diatas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah pengaruh strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas VII MTS Muhammadiyah 10 Wedi?
2. Adakah pengaruh strategi belajar *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTS Muhammadiyah 10 Wedi?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh strategi belajar *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa kelas VII MTS Muhammadiyah 10 Wedi.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh strategi belajar *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTS Muhammadiyah 10 Wedi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan gambaran informasi tentang eksperimen pembelajaran dengan strategi *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari minat belajar siswa.
 - b. Menjadi sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi para peneliti.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa
Penelitian ini diharapkan supaya siswa memiliki minat belajar siswa yang lebih baik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
 - b. Bagi sekolah