

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Menurut Basri (dalam Rasyid, 2013:3) pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu serta membimbing seorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai diri yang lebih baik. Inti pendidikan adalah usaha kedewasaan manusia seutuhnya (lahir batin), baik oleh dirinya sendiri maupun orang lain, dalam arti tuntutan agar anak didik memiliki kemerdekaan berpikir, berbicara dan bertindak serta percaya diri dengan penuh rasa tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku sehari-hari. Pendidikan itu dilakukan seumur hidup atau sampai akhir hayat. Pendidikan bisa dilakukan dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Semua manusia berhak dan wajib mendapatkan pendidikan yang layak. UU Sistem Pendidikan Nasional No.22 tahun 2003 pasal 5 yang mengatakan bahwa setiap warga Negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Setiap warga Negara berhak mendapat kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat.

Pembelajaran adalah kegiatan yang ada pada pendidikan, pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar. Mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam

proses pembelajaran mencakup berbagai komponen seperti media, kurikulum dan fasilitas pembelajaran. Menurut Darsono (dalam Mujtahidin, 2014:4) pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik. Dalam suatu pembelajaran terjadi perubahan tingkah misal dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, dari yang tidak tahu menjadi tahu dan sebagainya. Proses pembelajaran adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Sumber pesan itu bisa dari guru, siswa, orang lain, ataupun penulis buku dan media.

Dalam pembelajaran ada beberapa komponen yaitu (1) siswa, (2) guru, (3) tujuan, (4) isi pelajaran, (5) metode, (6) media, (7) evaluasi. Pembelajaran ini bisa dilakukan di dalam kelas, di halaman sekolah, di taman, di tempat wisata atau tempat lainnya yang memungkinkan siswa mendapat pengalaman baru dan bermakna. Agar pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik maka pembelajaran harus bersifat aktif, kreatif, dan menyenangkan. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik bila strategi, metode, model, taktik, teknik dan media yang digunakan sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa. Sehingga akan membawa perubahan hasil dan persepsi siswa tentang matematika.

Namun masih banyak guru yang tidak menggunakan pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif, dan menyenangkan. Masih banyak guru matematika yang menggunakan pembelajaran konvensional, hal ini salah satu faktor yang menyebabkan siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Matematika adalah salah satu ilmu pasti. Matematika ini mata pelajaran yang dianggap paling sulit dan tidak disenangi oleh beberapa siswa atau pelajar. Matematika ini merupakan

pelajaran yang sangat penting karena matematika ini berhubungan dengan kehidupan sehari-hari misal permasalahan sosial, ekonomi dan alam tetapi masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pelajaran matematika.

Menurut Reys, dkk (dalam Suherman, 2013:17) mengatakan bahwa matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat. Matematika ini sangat penting diajarkan mulai dari TK, SD, SMP, SMA dan tingkat Perguruan Tinggi. Dalam matematika guru haruslah kreatif dan profesional mampu mempergunakan pengetahuan dan harus menyampaikan konsep pembelajaran dengan benar dan tepat supaya siswa tidak ada kesalahpahaman dalam konsep matematika. Kesalahpahaman ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Kondisi seperti ini menyebabkan siswa membutuhkan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dan guru berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran yang baik dan menarik akan membuat siswa aktif dan hasil belajar siswa juga akan meningkat. Pembelajaran yang melibatkan siswa aktif salah satunya yaitu pembelajaran menggunakan petak teka-teki. Dalam pembelajaran ini siswa akan aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran akan berpusat pada siswa karena siswa merasa berperan penting dalam pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan petak teka-teki adalah petak-petak isian pelajaran yang mendatar dan menurun. Petak teka-teki adalah salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari strategi *active learning* yang diklasifikasikan oleh Marvin L. Siberman yaitu “bagaimana pelajaran itu tidak lupa”. Dalam petak teka-teki siswa diajak mengingat atau meninjau kembali materi pelajaran sebelumnya jadi diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar

siswa yang kurang dari KKM. Selain itu diharapkan pembelajaran dengan petak teka-teki dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis dan meningkatkan siswa dalam berkomunikasi.

Seperti penelitian yang pernah dilakukan oleh Nafi' dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Aktif dengan Strategi Teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada Standar Kompetensi melakukan *Install Home Theater* di SMK Negeri Surabaya". Hasil penelitian t_{hitung} sebesar 2,668 dan nilai t_{tabel} 1,671 pada taraf signifikan 0,05. Dari hasil tersebut diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga disimpulkan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran aktif teka-teki silang lebih tinggi dari pada menggunakan STAD. Hasil rata-rata kelas eksperimen 80,64 dan rata-rata kelas kontrol 76,60.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Astutik, 2014 dengan judul "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Cross Word Puzzle* (Teka-teki silang) terhadap Minat Belajar siswa kelas V SD 3 Temulus Mejoba Kudus tahun pelajaran 2013/2014 ". Hasil analisis data uji-t antara minat belajar sebelum dengan setelah diterapkannya strategi teka teki silang pada SD 3 Kelas V Temulus, Kec. Mejoba, Kab. Kudus diperoleh t_{hitung} yang jika dikonsultasikan dengan $t_{0,05,22}$ maka diketahui $t_{hitung} < -t_{tabel} = -3,488 < -1,717$ sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi *Cross Word Puzzle* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Temulus, Kec. Mejoba, Kab. Kudus.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosyida, 2012 dengan judul "Pengaruh *Crossword Puzzle* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS Kelas V di MIN Sucenjuruhtengah Bayan Purworejo". Hasil dari penelitian diperoleh t_{hitung}

= 0,803 menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Crossword Puzzle* berpengaruh pada minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MI Nuruz Zholam Trenggalek dengan memberikan angket diperoleh hasil 50% siswa menjawab tidak suka mata pelajaran Matematika. Permasalahan ini terjadi karena siswa tidak berperan aktif, pembelajaran masih menggunakan konvensional sehingga siswa hanya mendengar dan menulis. Interaksi siswa dengan guru, dan interaksi siswa dengan siswa juga kurang efektif. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa juga kurang, masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu 65.

Guru mempunyai peran penting dalam penyampaian konsep pembelajaran matematika, karena konsep yang dimiliki siswa akan dibawa sampai kapanpun. Saat pembelajaran guru harus mengetahui karakteristik dan kemampuan siswanya. Dalam permasalahan tersebut solusi yang dapat dilakukan mengubah cara pembelajarannya supaya siswa menjadi aktif. Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan Petak teka-teki. Pembelajaran dengan petak teka-teki ini mengajak siswa untuk mengingat dan meninjau kembali materi yang sudah didapat sebelumnya, petak teka-teki cara mengerjakannya dengan mengisi petak-petak yang kosong dengan cara mendatar dan menurun dan jawabannya harus sesuai dengan petak yang tersedia.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Matematika menggunakan Strategi *Active Learning* Petak teka-teki siswa kelas IV MI Nuruzh Zholam Trenggalek”.

1.2 PERMASALAHAN

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengaruh Pembelajaran Matematika menggunakan Strategi *Active Learning* Petak teka-teki terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Nuruzh Zholam Trenggalek?
- 2) Bagaimana efektivitas pembelajaran Matematika menggunakan Strategi *Active Learning* Petak teka-teki siswa kelas IV MI Nuruzh Zholam Trenggalek?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan perumusan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui pengaruh pembelajaran matematika menggunakan strategi *active learning* petak teka-teki terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Nuruzh Zholam Trenggalek
- 2) Mengetahui efektivitas pembelajaran matematika menggunakan strategi *active learning* petak teka-teki siswa kelas IV MI Nuruzh Zholam Trenggalek

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi tentang pembelajaran menggunakan petak teka-teki dalam pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan referensi

dalam melakukan penelitian yang lebih lanjut dalam menggunakan pembelajaran petak teka-teki.

2) Manfaat Praktis

Dalam manfaat praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, peneliti, dan siswa.

- a) Bagi guru diharapkan dapat memberi pengalaman dan alternatif dalam melakukan pembelajaran agar pembelajaran menarik dan tidak monoton.
- b) Bagi peneliti diharapkan dapat menambah wawasan pola pikir, sikap dan pengalaman sebagai upaya peningkatan kualitas profesi sebagai pengajar matematika
- c) Bagi siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan peningkatan hasil belajar terutama pada hasil belajar matematika

1.5 HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- 1) Hipotesis pengaruh pembelajaran menggunakan petak teka-teki

Ho1 : Petak teka-teki tidak memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Nuruzh Zholam Trenggalek

Ha1 : Petak teka-teki memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Nuruzh Zholam Trenggalek

- 2) Hipotesis efektivitas pembelajaran menggunakan petak teka-teki

Ho2 : Pembelajaran menggunakan petak teka-teki tidak efektif.

Ha2 : Pembelajaran menggunakan petak teka-teki efektif.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)