

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk meningkatkan nilai individu dalam masyarakat untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang lebih baik melalui belajar. Proses belajar dan mengajar yang terwujud dalam pembelajaran yang bertujuan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya (Sudharto, 2009).

Salah satu langkah dalam mencapai keberhasilan pendidikan dengan melakukan proses pembelajaran. Salah satunya adalah proses pembelajaran matematika. Menurut Depdiknas (2006), pembelajaran matematika bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan untuk memahami konsep matematika, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah serta memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Kondisi di lapangan memberikan suatu gambaran bahwa pembelajaran matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit dan susah dimengerti. Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika pada umumnya kurang minatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan masih rendahnya tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Sebagian besar siswa kurang mampu menyesuaikan diri

dengan perubahan atau perkembangan ilmu pengetahuannya. Mereka juga masih kesulitan menentukan informasi serta langkah-langkah yang dibutuhkan untuk memecahkan suatu masalah. Guru masih harus membantu siswa dalam memilih penggunaan operasi untuk memberikan solusi permasalahan. Pengerjaan soal yang memuat permasalahan, mereka umumnya terpaku pada contoh sehingga mereka tidak mempunyai jalan alternatif sendiri untuk menemukan solusi.

Hasil pengamatan di SMP Hasanuddin 10 Semarang diperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih rendah atau belum memuaskan terutama pada pokok bahasan segiempat sub bab perhitungan keliling dan luas persegi dan persegi panjang. Pola pembelajaran yang kurang tepat menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Pembelajaran matematika yang terjadi di kelas masih menggunakan pembelajaran secara konvensional, sehingga siswa cenderung pasif dalam menerima informasi yang diberikan oleh guru. Kondisi ini membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Inovasi yang dapat dilakukan yaitu dengan pembelajaran menerapkan permainan *Clever Board* (CleBo) pada kelas eksperimen dengan membandingkan pembelajaran yang biasa diterapkan di kelas yaitu pembelajaran secara konvensional pada kelas kontrol. Penyelesaian permasalahan yang diberikan dalam metode permainan *Clever Board* (CleBo) dapat membantu siswa dalam memecahkan suatu masalah dengan baik

melalui diskusi kelompok dan menjadikan siswa lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dengan metode bermain menjadikan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang melakukan pembelajaran pada akhirnya dapat menimbulkan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu upaya untuk menarik perhatian siswa yaitu dengan metode atau teknik mengajar. Teknik belajar yang baik ialah yang sesuai dengan materi yang disampaikan, kondisi siswa dan sarana yang tersedia. Pembelajaran yang menyenangkan bisa diadopsi dari permainan sehari-hari yang biasanya senang dimainkan siswa seusianya. Permainan edukasi yang cocok di terapkan di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu permainan *Clever Board* (CleBo). Permainan ini merupakan gabungan dari permainan monopoli, halma dan ular tangga. Permainan ini dikemas secara edukatif dengan menggabungkan pokok bahasan segiempat sehingga siswa dapat belajar sambil bermain (Safitri, 2015).

Hasil penelitian yang dilakukan Safitri (2015), bahwa permainan *Clever Board* (CleBo) dapat meningkatkan aktifitas siswa dan hasil belajar siswa. Sehingga permainan ini bisa menjadi alternatif bagi para guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menantang, mengakomodasi gaya-gaya belajar siswa sehingga memotivasi siswa untuk aktif dalam belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan ide dan pemikiran tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan *Clever Board* (CleBo) dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Pokok Bahasan Segiempat”.

B. Batasan Masalah

Sehubungan dengan banyaknya masalah yang ada maka perlu adanya batasan masalah agar masalah yang akan diteliti tidak berkembang lebih luas. Batasan masalah ini bersifat penyederhanaan dan penyempitan ruang lingkup permasalahan diantaranya:

1. Ruang lingkup penelitian terbatas pada pelaksanaan pengajaran mata pelajaran matematika di kelas VII semester genap pada pokok bahasan segiempat.
2. Peneliti dalam melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan penerapan permainan *Clever Board* (CleBo) dan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran secara konvensional.
3. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dalam penelitian ini terbatas pada pokok bahasan segiempat pada sub bab perhitungan keliling dan luas persegi dan persegi panjang.
4. Pembelajaran secara konvensional yang dimaksud yaitu pembelajaran tanpa menggunakan penerapan permainan *Clever Board*.
5. Batas ketuntasan minimal pada pembelajaran matematika SMP Hasanuddin 10 Semarang yaitu 73.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan permainan *Clever Board* (CleBo) lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional ?
2. Apakah rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika dengan permainan *Clever Board* (CleBo) dapat mencapai nilai KKM (73) ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas yang menggunakan permainan *Clever Board* (CleBo) lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika dengan permainan *Clever Board* (CleBo) dapat mencapai nilai KKM (73).

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan gambaran nyata tentang penerapan permainan *Clever Board* (CleBo), tidak hanya sekadar teori yang didapatkan akan tetapi juga pengalaman secara langsung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Memupuk dan menambah motivasi belajar,
- 2) Mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran matematika, dan
- 3) Melatih siswa agar mampu bekerja sama dengan orang lain dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

b. Bagi guru

- 1) Menambah pengetahuan dalam penerapan permainan *Clever Board* (CleBo) dalam pembelajaran matematika,
- 2) Memberikan motivasi terhadap guru supaya meningkatkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga proses pembelajaran lebih baik dan dapat melibatkan siswa secara menyeluruh, dan
- 3) Sebagai bahan pertimbangan penerapan permainan *Clever Board* (CleBo) menjadi salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

- 1) Memacu sekolah untuk menjadi sekolah yang lebih baik lagi,
dan
- 2) Lebih memperhatikan proses belajar mengajar antara guru
dengan siswa agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan
baik.