

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran diantaranya adalah pembelajaran yang monoton dan konvensional yakni lebih mengutamakan ceramah bahkan dalam materi yang memerlukan perhatian skill yang lebih banyak masih mengutamakan ceramah, hal ini terjadi karena belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menjelaskan suatu materi.

Terkait permasalahan media pembelajaran ini yang menurut peneliti menjadi salah satu sebab kurangnya tingkat pemahaman siswa dalam materi. Realita ini terjadi dikarenakan siswa tenang mendengarkan dan tidak mau bertanya bisa dikarenakan malas mendengarkan guru bicara terus sehingga akan lebih senang bila guru cepat menyelesaikan ceramahnya apa yang diterangkan atau karena sebenarnya siswa masih belum memahami bahkan sama sekali tidak masuk dalam otaknya. Hal ini terjadi karena proses belajar lebih mengandalkan *verbalisme* yang secara keilmuan ilmu yang dapat diserap siswa sedikit dan akhirnya hilang setelah ia lepas dari proses mendengarkan sehingga kompetensi siswa rendah.

Bentuk media yang ada salah satunya dengan bentuk permainan. Permainan yang ada beragam bentuknya, salah satunya permainan tebak-

tebakan, merangkai susunan, melengkap susunan. Permainan inilah yang disebut dengan istilah *puzzle*.

Hasil penelitian lain yang dilakukan Fitriani (2011) dalam skripsi yang berjudul *Pengaruh Integrasi Media Puzzle Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP Negeri 4 Yogyakarta Kelas VII Semester I*, ‘menunjukkan 1) ada perbedaan kemampuan kognitif siswa antara integrasi media *puzzle* dalam pembelajaran kognitif tipe TGT dengan metode konvensional (ceramah) di SMP N 4 Yogyakarta kelas VII Semester I pokok bahasan kalor. Hal ini dapat diketahui karena lokasi hasil tes menunjukkan nilai rata-rata kemampuan kognitif siswa adalah 68,15 untuk kelas eksperimen dan 50,87 untuk kelas kontrol. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan antara kedua metode tersebut, signifikan karena besarnya perbedaan lebih besar dari nilai brs, 2) sumbangan efektif variabel sertaan terhadap proses pembelajaran pada pokok bahasan kalor siswa SMP N 4 Yogyakarta Kelas VII Semester I adalah 2,20% dari kemampuan matematis siswa dan 1,34% dri pengalaman empiris siswa. Sedangkan besar sumbangan relatifnya adalah 62,18% dari kemampuan matematis siswa dan 37,82 dari pengalaman empiris siswa’.

Penelitian lain yang mengkaji metode *crossword puzzle* dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, memberikan hasil bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu, siklus I (60,71%), siklus II (75,00%), siklus III (89,29%). (<http://pemudapemikir.wordpress.com/2011/03/23/ptk-pai-penerapan->

pembelajaran-crossword-puzzle-untuk-meningkatkan-pemahaman-materi-cerita-nabi/ Download 11 april 2011)

Menurut Mauidhotul Khasanah (2011) dalam laporan penelitian yang berjudul *Peningkatan Pengetahuan Agama Islam Melalui Media Puzzle Huruf Hijaiyyah Di Kelompok B Ra Hidayatul Mubtadiin Warungdowo Pasuruan* memberikan hasil, bahwa 'penggunaan *puzzle* huruf hijaiyyah sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan agama islam anak didik. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajar anak dari sebelum pelaksanaan penggunaan *puzzle* huruf hijaiyyah dengan nilai rata-rata 50 (25%). Siklus I dan siklus II. Pelaksanaan dua siklus didapatkan hasil peningkatan nilai rata-rata anak dari 69 (80%) pada siklus I menjadi 80.25 (90%) pada siklus II.

Sehubungan pemikiran di atas penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengkaji penggunaan *games puzzle* dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Puzzle* sudah bisa dimainkan oleh anak berusia 10 bulan, tentunya dengan kepingan gambar (*puzzle*) yang sedikit dan tingkat kesulitannya lebih mudah.

Khusus dalam penelitian ini di MTs Muhammadiyah Bandung dalam materi TIK, diketahui bahwa siswa yang mencapai nilai asli yang mencapai KKM sebesar 60 dalam setiap test/uji hanya sebesar 50% siswa dari 27 siswa dan hanya menguasai 50% materi yang diajarkan dari setiap kompetensi dasar yang diajarkan..

Sehubungan itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemanfaatan media *games*, khususnya penggunaan media *games puzzle* apakah membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya materi rumus dan fungsi Microsoft Excel di MTs Muhammadiyah Bandung Kelas VIII.

Asumsi pembelajaran yang berlangsung dengan bantuan media *games puzzle* akan memberikan suasana belajar yang nyaman dan santai karena siswa merasakan kebebasan eksplorasi sehingga anak merasakan kemerdekaan dalam kegiatan pembelajaran. Proses ini akan memberi motivasi dan kemampuan lebih pada anak untuk mengembangkan pikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan nilai optimalisasi gerak dan usaha anak. Munculnya motivasi dari dalam siswa yang tumbuh karena tertantangya menyelesaikan permainan dengan baik dan benar diharapkan bisa meningkatkan pemahaman dan kreatifitasnya.

Kreatifitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Indikator kreatifitas siswa dapat dilihat dari : pertama, mayoritas siswa beraktivitas dalam pembelajaran; kedua, kreatifitas pembelajaran didominasi oleh kegiatan siswa; ketiga, mayoritas siswa mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru.

## B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang menjadi fokus masalah adalah mengkaji penggunaan media *games puzzle* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi rumus dan fungsi microsoft excel. Secara umum, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu : Apakah penggunaan media *games puzzle* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi rumus dan fungsi microsoft excel di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah Bandung Kelas VIII ?

Secara khusus, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat pemahaman siswa MTs Muhammadiyah Bandung Kelas VIII pada materi rumus dan fungsi microsoft excel, sebelum dilakukan pembelajaran dengan penggunaan media *games puzzle* ?
2. Bagaimana tingkat pemahaman siswa MTs Muhammadiyah Bandung Kelas VIII pada materi rumus dan fungsi microsoft excel, setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan media *games puzzle* ?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa pada materi rumus dan fungsi microsoft excel setelah menggunakan media *games puzzle* di MTs Muhammadiyah Bandung Kelas VIII ?

### C. Tujuan Penelitian

#### 1. Tujuan Umum

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *games puzzle* terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi rumus dan fungsi Microsoft excel di MTs Muhammadiyah Bandung Kelas VIII.

#### 2. Tujuan Khusus

Penelitian ini mempunyai tujuan khusus untuk mengetahui :

- a. Tingkat pemahaman siswa pada materi rumus dan fungsi microsoft excel di MTs Muhammadiyah Bandung Kelas VIII sebelum menggunakan media *games puzzle*.
- b. Tingkat pemahaman siswa pada materi rumus dan fungsi microsoft excel di MTs Muhammadiyah Bandung Kelas VIII setelah menggunakan media *games puzzle*.
- c. Peningkatan pemahaman siswa pada materi rumus dan fungsi microsoft Excel setelah menggunakan media *games puzzle* di MTs Muhammadiyah Bandung Kelas VIII.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

#### 1. Secara Teoritis

- a. Implementasi penggunaan media *games puzzle* dalam pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan materi oleh siswa.

- b. Menunjang pengembangan proses pembelajaran di kelas yang kreatif dengan menciptakan berbagai model pembelajaran yang beragam.
- c. Menunjang peningkatan wawasan kreatifitas guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran yang dibuat sendiri.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah dapat memberikan masukan pentingnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dalam membantu peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran.
- b. Bagi guru dapat memberikan masukan pentingnya menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan dan menciptakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam pembelajaran.
- c. Bagi siswa dapat memberikan peningkatan motivasi dalam mengikuti pelajaran yang berlangsung secara menyenangkan dengan berbagai kreatifitas guru mengembangkan media pembelajaran.

## E. Definisi Operasional

Adapun definisi yang dianggap penting adalah sebagai berikut :

### 1. Media *Games Puzzle*

Media *games puzzle* yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan seperangkat alat bantu dalam pembelajaran berupa permainan *puzzle*. Permainan ini bagian dari media karena digunakan untuk

membantu menyampaikan sebuah pesan melalui berupa papan *puzzle* dengan bentuk permainannya.

Media *games puzzle* dalam penelitian ini diantaranya berupa potongan-potongan informasi yang jika berdiri sendiri (berpisah dengan lainnya) tidak menjadi berguna, namun jika disatukan (dirangkai menjadi satu lembar informasi akan sangat bermanfaat untuk menemukan sebuah informasi. *Puzzle* lain berupa permainan membentuk kata, huruf tunggal yang disatukan untuk menjadi kata sehingga dapat menjadi satu informasi.

## 2. Peningkatan Pemahaman Siswa

Peningkatan pemahaman siswa adalah upaya peningkatan penguasaan dan kemampuan siswa terhadap sesuatu. Dalam hal ini peningkatan pemahaman yang dimaksud kami bedakan menjadi tiga hal, yakni siswa dapat menjelaskan, membedakan berbagai macam rumus dan fungsi microsoft excel dan dapat menuliskan dengan baik dan benar.

Pemahaman siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk menjelaskan pengertian, membedakan dari berbagai jenis dan dapat menuliskan rumus dan fungsi microsoft excel.

## 3. Materi Rumus dan Fungsi Microsoft Excel

Rumus di Microsoft Excel adalah rumus matematika yang digunakan untuk menghitung nilai. Sedang Fungsi di Microsoft Excel adalah sebuah rumus yang sudah ada di Microsoft Excel. Seperti rumus, fungsi excel dalam bahasa inggrisnya *excel function*. Penulisannya dimulai dengan tanda sama dengan (=).