# BAB I

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Matematika perlu diajarkan pada semua jenjang pendidikan,mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi karena matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan disekolah. Matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Dengan belajar matematika siswa akan terbiasa untuk berpikir kritis, sistematis logis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama (Depdiknas, 2012).

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan menengah. Pendidik profesional yang dimaksud yaitu apabila guru sudah melaksanakan tugas profesi keguruan dengan penuh tanggung jawab,kompeten dan dedikasi tinggi dengan sarana penunjang berupa bekal pengetahuan yang dimilikinya sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. peran guru dalam kegiatan belajar mengajar yaitu sebagai informator, organisator, motivator, pengarah, inisiator, fasilitator, evaluator, dan mediator. karena guru adalah salah satu keberhasilan yang diperoleh siswa lebih dominan ditentukan oleh seorang guru.(Suprihatiningrum, 2015)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VIII-C di SMP AL-HIKAM diperoleh informasi bahwa guru disana masih menggunakan model ekspositori dan 40% dari 42 siswa keliru dalam menyelesaikan soal,karena siswa belum bisa menerapkan konsep dengan baik. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah pada materi matematika.

Dari masalah diatas, peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran *Van Hiele* dalam pembelajaran matematika di SMP AL-HIKAM. Model pembelajaran *Van Hiele* yaitu model pembelajaran kelompok yang saling membantu memberikan kesempatan terhadap teman kelompok agar siswa dapat mengkontruksi sendiri pengetahuan serta dapat merespon siswa yang mungkin bervariasi dalam tingkat berpikir dan kemampuannya. Jadi model pembelajaran *Van Hiele* ini sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika karena model pembelajaran ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa di SMP AL-HIKAM mengikuti fase-fase model pembelajaran *Van Hiele*,yaitu; (1) fase informasi (2) fase orientasi terarah (3) fase penegasan (4) fase orientasi bebas (5) fase integrasi (Sukayasa dkk,2016). Hal ini sejalan dengan penelitian Susanti(2011) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Van Hiele* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi luas permukaan dan volume balok dan kubus.

Selain menggunakan model pembelajaran, media pembelajaran juga diperlukan dalam pembelajaran matematika agar siswa tidak bosan terhadap mata pelajaran matematika. Media yang dimaksud adalah media *crossword puzzle*. Media *crossword puzzle* merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf atau angka yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan bisa dibagi ke dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung arah kata-kata yang harus diisi (Radili,2016). Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa sehingga hasil belajar siswa kelas VIII-E di SMP AL-HIKAM meningkat.seiring penelitian penggunaan media *crossword puzzle* lainnya dilakukan oleh Rahma dan Dewi (2016) dalam penelitiannya yaitu media pembelajaran *crossword puzzle* dapat mengasah daya ingat siswa, dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Media *crossword puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan dapat diselesaikan ke dalam kelompok-kelompok sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Van Hiele*.Dengan demikian guna mencapai keberhasilan dalam memahami pembelajaran bagi siwa maka peneliti menggunakan media *crossword puzzle* pada model pembelajaran *Van Hiele* sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk meningkatkan interaksi antara teman kelompok dan guru serta menjadikan proses belajar lebih berkesan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas,maka peneliti akan mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “ Penerapan model pembelajaran *Van Hiele* dengan menggunakan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matematika di kelas VIII-E SMP AL-HIKAM”.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah penerapan model pembelajaran *Van Hiele* dengan menggunakan media *crossword puzzle* bisa meningkatkan hasil belajar siswa?“.

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model *Van Hiele* dengan menggunakan media *crossword puzzle*.

## Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian diatas hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya siswa,guru,sekolah dan peneliti.

1. Manfaat bagi siswa

Membantu siswa untuk menerapkan konsep matematika.

1. Manfaat bagi guru

Menambah wawasan guru terhadap penggunaanmodel pembelajaran *Van Hiele* dengan media *crossword puzzle*.

1. Manfaat bagi sekolah

Dapat memanfaatkan dan menerapkan model pembelajaran *Van Hiele* dengan menggunakan media *crossword puzzle* sebagai alternative dalam meningkatkan hasil belajar siswa, Sehingga mutu pendidikan sekolah lebih baik.

1. Manfaat bagi peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan yang berharga untuk membangun inovasi dalam dunia pendidikan melalui model pembelajaran *Van Hiele* dengan menggunakan media *crossword puzzle.*

## Definisi Operasional

Sesuai dengan judul penelitian terdapat istilah yang perlu dijelaskan untuk menyamakan presepsi dalam penelitian.

1. Model Pembelajaran *Van Hiele*

Model pembelajaran *Van Hiele* merupakan model pembelajaran kelompok dengan fase-fasenya,yaitu; (1) fase informasi (2) fase orientasi terarah (3) fase penegasan (4) fase orientasi bebas (5) fase integrasi.

1. Media *Crossword Puzzle*

Media *crossword puzzle* merupakan media berupa permainan teka-teki silang, dimana permainan ini menyediakan pertanyaan tentang materi luas dan volume balok dan kubus.

1. Model pembelajaran *Van Hiele* dengan menggunakan *crossword puzzle*

Merupakan model berkelompok dengan beberapa pertanyaan tentang materi luas permukaan dan volume balok dan kubus sesuai dengan media *crossword puzzle* dengan mengisi teka-teki silang sesuai kata kuci pertama.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perolehan nilai yang dilihat dari tes setelah menggunakan model pembelajaran *Van Hiele* dengan menggunakan media *crossword puzzle.*

1. Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa dilihat dari perbandingan sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Van Hiele* dengan menggunakan media *crossword puzzle,*serta hasil belajar siswa tuntas secara klasikal.

## Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan di SMP AL-HIKAM kelas VIII-C Tahun ajaran 2017-2018 pada materi luas permukaan dan volume balok dan kubus.