

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok di Sekolah Dasar (SD) yang mempunyai peran penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Mata pelajaran matematika di SD diajarkan mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Proses pembelajaran matematika mempunyai tujuan yaitu agar siswa memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar yang diharapkan mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Kemampuan siswa bukan hanya dilihat dari penguasaan materi saja tetapi siswa dituntut untuk memiliki kemampuan sikap dan keterampilan. Oleh karena itu guru memiliki tanggung jawab dan peran penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika di dalam kelas agar hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran matematika agar siswa tidak kesulitan dalam memahami materi matematika. Hal yang harus diperhatikan yaitu guru harus menguasai materi pelajaran dengan baik, memahami karakteristik siswa, dan guru harus mempersiapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun permasalahan sering muncul selama proses pembelajaran di kelas sebagai akibat terjadinya kesenjangan antara harapan dan realita yang terjadi. Salah satunya yaitu pembelajaran matematika di kelas tidak selamanya

berjalan secara efektif, karena masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Kondisi ini juga dialami di kelas IV SD Negeri 1 Kalikabong kecamatan Kalimanah, kabupaten Purbalingga. Kenyataan yang ada di lapangan, hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika belum menunjukkan hasil yang baik. Siswa mengalami kesulitan dalam matematika sehingga nilai ulangan banyak yang belum memenuhi KKM yang ditentukan sekolah yaitu 65. Materi yang sering mendapatkan nilai kurang baik adalah materi pecahan. Pecahan merupakan materi yang dianggap sulit bagi siswa, karena dalam materi menitik beratkan pada pengerjaan operasi hitung dasar, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Observasi di dalam kelas juga dilakukan untuk menguatkan permasalahan yang terjadi. Berdasarkan observasi yang dilakukan, diperoleh data bahwa guru belum menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan belum memaksimalkan penggunaan media saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memiliki daya kreativitas dalam pembelajaran matematika. Siswa cenderung hanya duduk, mendengarkan, mencatat, malu bertanya ketika belum memahami materi yang diberikan oleh guru, kurang berani mengemukakan pendapatnya, dan kurang aktif dalam diskusi kelompok. Pada aspek psikomotor siswa belum mampu mengaktifkan dirinya dalam pembelajaran dan kurang terampil dalam memecahkan masalah matematika.

Untuk membuktikan bahwa hasil belajar matematika aspek kognitif di kelas IV masih rendah, dilakukan pretest materi pecahan pada tanggal 16 Desember 2014. Pretes dilaksanakan sebelum memasuki materi pecahan. Hasil pretes menunjukkan bahwa hasil belajar matematika aspek kognitif di kelas IV masih rendah karena banyak siswa belum mencapai KKM.

Berikut adalah hasil rekapitulasi nilai pretes materi pecahan:

Tabel 1.1 Hasil Rekap Nilai Pretes Matematika Pecahan

Jumlah Siswa	Rata-rata nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	KKM	Tuntas KKM
43	53,48	100	0	65	12 siswa atau 27,9%

Sumber: Hasil Nilai Pretes Matematika Materi Pecahan (Desember 2014)

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa nilai sebagian besar siswa tidak mencapai KKM. Hal ini membuktikan kemampuan siswa dalam mengerjakan soal pecahan masih rendah. Kesulitan belajar yang dialami siswa dalam pelajaran matematika terutama materi pecahan, dikarenakan materi yang cukup sulit dan guru dalam pembelajaran belum memaksimalkan media atau alat peraga yang dapat menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, membuat siswa aktif, dan menumbuhkan sikap terampil pada siswa.

Permasalahan yang muncul harus diatasi dengan tindakan yang tepat. Oleh karena itu perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi pecahan. Penelitian ini akan menerapkan permainan “Domino Matematika” dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi. Kartu Domino Matematika adalah kartu-kartu yang diadopsi

dari permainan domino. Domino yang kita kenal berupa kartu yang dibagi menjadi dua bagian yang berisi gambar bulatan-bulatan, sedangkan Domino Matematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu-kartu yang berisi soal materi pecahan. Bentuk kartu domino matematika ini sama seperti kartu domino yang kita kenal, yaitu kartu dibagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Cara bermain Domino Matematika sama dengan permainan domino pada umumnya.

Pemilihan permainan kartu domino matematika tersebut diperkuat oleh artikel yang ditulis oleh *JD Gittinger* pada tahun 2014 dengan judul “*Domino Addition*”, bahwa penggunaan domino dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan penggunaan simbol angka dan persamaannya. Melalui domino juga siswa dapat menginternalisasikan pola titik yang ditampilkan pada domino.

Permainan domino matematika diterapkan terkait permasalahan yang terjadi di kelas IV SD Negeri 1 Kalikabong. Permainan tersebut diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada dan meningkatkan hasil belajar matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan permainan domino matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada aspek kognitif terhadap materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Kalikabong?
2. Apakah dengan menggunakan permainan domino matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada aspek afektif terhadap materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Kalikabong?
3. Apakah dengan menggunakan permainan domino matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada aspek psikomotor terhadap materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Kalikabong?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada aspek kognitif terhadap materi pecahan melalui permainan domino matematika di kelas IV SD Negeri 1 Kalikabong.

b. Meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada aspek afektif terhadap materi pecahan melalui permainan domino matematika di kelas IV SD Negeri 1 Kalikabong.

c. Meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada aspek psikomotor terhadap materi pecahan melalui permainan domino matematika di kelas IV SD Negeri 1 Kalikabong.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian tindakan kelas ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui permainan domino matematika pada materi pecahan.
- b. Dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Terciptanya pembelajaran matematika yang menarik dan lebih menyenangkan.
- 2) Siswa yang kesulitan dalam belajar menjadi berkurang dan hasil belajar meningkat.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan profesionalitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, terutama pembelajaran Matematika.
- 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan berbagai metode, media, dan alat peraga dalam pembelajaran.
- 3) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran lebih terprogram.
- 4) Kegiatan belajar mengajar lebih efektif.

c. Bagi Sekolah

- 1) Membantu meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran.
- 2) Sebagai bahan perenungan terhadap peningkatan kinerja guru kelas.
- 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian Tindakan Kelas ini bermanfaat bagi peneliti karena peneliti memperoleh pengetahuan yang inovatif dalam hal mengelola kelas.
- 2) Menambah wawasan dalam mata pelajaran matematika materi pecahan dan cara belajar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.