

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kodrat manusia adalah sebagai makhluk individu dan makhluk sosial, yang berarti manusia membutuhkan orang lain agar dapat menjalankan kehidupannya. Hubungan antar individu ini membentuk kehidupan sosial. Kehidupan sosial sering memunculkan adanya keinginan untuk diakui dan dihargai pada setiap diri individu. Pengakuan dan penghargaan tersebut tidak terbatas pada banyaknya harta yang dimiliki melainkan lebih kepada kualitas masing-masing individu yang meliputi ide-ide, sikap, keterampilan, dan lain-lain yang dapat diperoleh melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan mengubah tingkah laku peserta didik agar peserta didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat di lingkungan tempat ia berada (Sagala, 2010:3). Pendidikan berhubungan erat dengan kegiatan belajar. Belajar merupakan proses perubahan perilaku pada diri seseorang berdasarkan pengalaman tertentu dimana perubahan itu terjadi karena suatu usaha yang disengaja. Jadi, belajar dihasilkan dari proses aktif individu yang berasal dari pengalaman peserta didik dengan lingkungan dalam membangun pengetahuan dan pencapaian suatu tujuan. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian usaha peserta didik dalam kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Cara berpikir peserta didik di sekolah dasar berada pada cara berpikir konkret yang dalam kegiatan belajarnya peserta didik belajar berdasarkan benda-benda nyata dilingkungannya. Pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter belajar peserta didik di sekolah dasar yaitu: menggunakan metode yang memungkinkan peserta didik dapat menerima materi pembelajaran secara nyata dan logis. Namun, berdasarkan pengamatan, secara umum di sekolah dasar masih cenderung menekankan hafalan daripada pemahaman dan penggunaan media alat peraga masih jarang sehingga materi pembelajaran terlihat begitu abstrak yang berakibat pada munculnya rasa bingung dan bosan serta munculnya pandangan negatif pada diri peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Kondisi pembelajaran di kelas IV A SD Negeri 1 Karangnans menunjukkan gejala yang mirip dengan uraian diatas khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV A tersebut jarang menggunakan media/alat peraga dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa selama ini dalam proses pembelajaran matematika belum menggunakan metode pembelajaran dan media yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam penyusunan konsep pengetahuan peserta didik sendiri dikarenakan masih merasa kesulitan dalam penerapannya.

Hal ini dapat dilihat dari nilai pre tes yang diperoleh peserta didik kelas IV A SD Negeri 1 Karangnans pada materi pecahan, mata pelajaran matematika yang mencapai nilai 66 yaitu: batas tuntas kriteria ketuntasan

minimal belum mencapai 85 % dari jumlah seluruh siswa. Kondisi ini perlu dicari solusi pemecahannya.

Berikut ini adalah hasil rekapitulasi nilai pre tes materi operasi penjumlahan pecahan pada mata pelajaran matematika:

Tabel 1.1 Hasil Rekap Nilai Pre Tes Matematika Materi Pecahan.

Mata Pelajaran	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Tuntas KKM	Tidak Tuntas KKM
Matematika	34	66	90	10	5	29

Sumber: Hasil Nilai Pre Tes Matematika. Materi Pecahan (Desember 2014)

Selain wawancara dengan guru, untuk menguatkan permasalahan maka dilakukan juga wawancara dan pengamatan pada peserta didik kelas IV A. Diperoleh hasil bahwa pembelajaran kurang menyenangkan. Hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran peserta didik terlihat kurang aktif dan kurang tertarik dengan proses pembelajaran tersebut karena mereka menganggap materi tersebut terlalu sulit dan minimnya pengetahuan awal yang mereka kuasai serta adanya pandangan negatif peserta didik terhadap kemampuan dirinya.

Peserta didik menyatakan mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan peserta didik seringkali merasa bingung saat menyelesaikan soal-soal matematika. Selain itu, masalah utama pada pembelajaran di kelas IV A SD Negeri 1 Karangnanas yaitu hasil belajar peserta didik yang kurang baik, dikarenakan kurang lancarnya peserta didik

terhadap materi perkalian dan pembagian serta menyamakan penyebut operasi penjumlahan pecahan. Kondisi tersebut didapatkan dari hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV A SD Negeri 1 Karangnanas dan dari kegiatan pre tes terhadap kemampuan awal peserta didik terkait materi pecahan pada mata pelajaran matematika juga diperoleh daftar nilai pre tes yang masih rendah sebagai bukti hasil belajar.

Metode *drill* cocok digunakan untuk melatih pemahaman dan ketrampilan seseorang terhadap suatu konsep yang ia kenal akan tetapi belum lancar dalam penggunaannya. Melakukan latihan-latihan secara berulang khususnya dalam menyelesaikan operasi matematika akan memberikan pengalaman yang banyak tentang ketrampilan, kecepatan dan ketepatan mengerjakan operasi matematika.

Metode *drill* yang berisi kegiatan latihan-latihan secara berulang memungkinkan munculnya rasa bosan pada diri peserta didik, maka dari itu kegiatan latihan ini dikemas dalam bentuk permainan edukatif yaitu: menggunakan permaianan susun angka dengan harapan kegiatan latihan menjadi semakin menyenangkan. Hal ini dikarenakan permainan edukatif merupakan sebuah kegiatan bermain dengan menggunakan alat pendidikan sebagai suatu cara mendapatkan kesenangan.

Beberapa penelitian menyatakan metode *drill* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu contohnya adalah penelitian yang terdapat dalam jurnal Gorga Vol 1, No 2 (2012): gorga yang dilakukan oleh Putri Wulandari dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Menggambar Ilustrasi melalui Model Kooperatif Metode *Drill* Kelas V SDN No.105280 Desa Lama Kec.Hamparan Perak T.A 2011/2012” yang dalam kesimpulannya menyatakan bahwa melalui metode pembelajaran *drill* (latihan) dapat meningkatkan hasil nilai menggambar ilustrasi peserta didik kelas V SDN No.105280 Desa Lama Kec. Hamparan Perak T.A 2011/2012.

Seiring dengan permasalahan di atas, memungkinkan untuk mengangkat penyelesaian permasalahan dengan objek penelitian yaitu: di kelas IV A SD Negeri 1 Karangnanas, Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas dengan menerapkan metode *drill* dengan permainan susun angka untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu: materi menjelaskan arti pecahan dan urutannya; menyederhanakan berbagai bentuk pecahan; dan penjumlahan pecahan pada mata pelajaran matematika.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan bahwa masalah utama pada pembelajaran di kelas IV A SD Negeri 1 Karangnanas yaitu: hasil belajar peserta didik yang kurang baik, dikarenakan kurang lancarnya peserta didik terhadap materi perkalian dan pembagian serta menyamakan penyebut operasi penjumlahan pecahan. Model pembelajaran yang digunakan guru juga belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam menyusun pengetahuannya sendiri. Upaya pemecahkan masalah tersebut dilakukan dengan menerapkan pembelajaran melalui metode *drill* dengan permainan susun angka. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan metode *drill* dengan permainan susun angka dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada ranah kognitif peserta didik?
2. Apakah penggunaan metode *drill* dengan permainan susun angka dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada ranah afektif peserta didik?
3. Apakah penggunaan metode *drill* dengan permainan susun angka dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada ranah psikomotor peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD/MI sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal dan berguna bagi kehidupan peserta didik di masa yang akan datang.

2. Tujuan khusus

Secara khusus penelitian tindakan kelas ini bertujuan :

- a. Meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV A (empat) SD.
- b. Meningkatkan hasil belajar ranah afektif peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV A (empat) SD.

- c. Meningkatkan hasil belajar ranah psikomotor peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas IV A (empat) SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mendapatkan cara baru tentang peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode *drill* dengan permainan susun angka.
 - b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Memiliki motivasi untuk belajar matematika khususnya pada materi pecahan karena adanya penyampaian konsep dan latihan-latihan berulang yang memunculkan pandangan positif pada kemampuan dirinya dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - 2) Mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dari hasil pengalaman aktif dalam belajarnya.
 - 3) Penguasaan konsep dan keterampilan akan semakin baik dan meningkat.
 - b. Bagi peneliti
 - 1) Membantu peneliti memperoleh pengetahuan yang baru dan inovatif dalam hal metode pembelajaran di kelas.
 - 2) Merangsang daya kreatifitas peneliti dalam menyusun desain strategi pembelajaran di kelas.

- 3) Melatih keterampilan peneliti dalam mengembangkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi guru

- 1) Guru melaksanakan pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik materi pecahan pada mata pelajaran matematika dan karakteristik peserta didik, sehingga hasil belajar matematika dapat optimal.
- 2) Guru melaksanakan pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam menyusun pengetahuan peserta didik sehingga dapat meningkatkan keterampilan, kecepatan dan ketepatan dalam menyelesaikan operasi pecahan.
- 3) Guru menerapkan metode *drill* melalui permainan susun angka dalam pembelajaran khususnya pada materi pecahan.

d. Bagi sekolah

- 1) Dapat melaksanakan pembelajaran yang lebih baik di sekolah sesuai perkembangan pendidikan khususnya di kelas IV A.
- 2) Membantu sekolah untuk berkembang dengan adanya peningkatan kemampuan pada guru di sekolah.