

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan. Pendidikan menjadi hal yang penting karena semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan telah menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi atau dapat dikatakan pendidikan telah menjadi kebutuhan primer oleh setiap individu. Djamarah (2010: 22) menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Siswa memperoleh pendidikan dari interaksi di lingkungannya, baik lingkungan formal maupun informal.

Pendidikan di lingkungan sekolah yang mempunyai peran penting dari berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya pendidikan pada mata pelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Aisyah, dkk (2008: 4) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran matematika salah satunya adalah agar siswa memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Matematika perlu difungsikan untuk dapat meningkatkan kecerdasan, kemampuan, keterampilan, serta dapat memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika untuk membentuk karakter kepribadian siswa dalam kehidupan sehari-hari ditengah-tengah masyarakat dimana siswa tinggal.

Pendidikan dalam mata pelajaran matematika di SD juga diharapkan mampu menghasilkan pengalaman yang berarti bagi siswa. Standar kompetensi matematika di SD yang harus dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran bukanlah penguasaan matematika, tetapi yang diperlukan ialah dapat memahami dunia sekitar, mampu bersaing, dan berhasil dalam kehidupan bermasyarakat (Aisyah, dkk, 2008: 4). Keberhasilan dalam pembelajaran merupakan faktor penting dalam menghasilkan individu yang berkualitas. Keberhasilan tersebut tidak lepas dari peran pendidik atau guru. Salah satu tantangan bagi guru adalah bagaimana guru dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Guru sebagai pendidik diharapkan mampu menyajikan pembelajaran dengan memilih dan menggunakan metode, model, dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Susanto (2015: 187) mengungkapkan bahwa guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk dapat mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal. Ketepatan dalam memilih dan menggunakan metode dan model pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media yang sesuai dengan materi juga akan memperjelas penyampaian materi yang dilakukan guru serta dapat menambah interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif. Penyajian pembelajaran yang baik akan berpengaruh baik pula terhadap prestasi belajar siswa.

Hasil observasi yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran di kelas V B SD Negeri Panambangan dapat diketahui bahwa guru sudah menggunakan metode, model, dan media pembelajaran, tetapi metode, model, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif dan bervariasi. Guru kurang memaksimalkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik dan terkesan membosankan. Siswa cenderung hanya duduk, mendengarkan, mencatat, malu bertanya ketika belum memahami materi yang diberikan oleh guru, kurang berani mengemukakan pendapat, dan kurang aktif dalam diskusi kelompok.

Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas, pada saat guru memberikan soal matematika kepada siswa, siswa merasa senang dan merasa tertantang untuk mengerjakan soal, namun pada saat mengerjakan siswa kurang teliti, mudah putus asa, mudah mengeluh, dan kurang tepat waktu dalam menyelesaikan soal, selain itu masih banyak siswa yang lebih senang untuk melihat pekerjaan teman. Berdasarkan kondisi tersebut, maka dapat diketahui bahwa sikap kerja keras siswa masih rendah, hal tersebut menjadi masalah yang dihadapi oleh guru kelas V B. Ahmadi (2013: 138) menjelaskan bahwa faktor individu siswa yaitu sikap kerja keras siswa yang rendah dapat mempengaruhi prestasi belajar matematika. Data dokumen mata pelajaran matematika yang diberikan oleh guru menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang nilai ulangan tengah semester dan nilai ulangan harian yang di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 65.

Pre tes materi prasyarat pecahan pada kelas IV yang telah diajarkan diberikan kepada siswa. Hasil rekap nilai pre tes siswa kelas V B menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika materi pecahan masih rendah, karena hanya 3 siswa dari 30 siswa yang nilainya tuntas di atas 65 dari KKM yang ditentukan oleh sekolah. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi nilai pre tes materi pecahan:

Tabel 1.1 Hasil Rekap Nilai Pre tes Matematika Materi Pecahan

Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	KKM	Tuntas KKM
30	34,3	92	10	65	3

Permasalahan yang muncul harus diatasi dengan tindakan yang tepat, oleh karena itu perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi pecahan. Sikap kerja keras dan prestasi belajar matematika materi pecahan siswa kelas V B SD Negeri Panambangan dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan. Trianto (2012: 41) menjelaskan bahwa model pembelajaran langsung berguna untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Kelebihan model pembelajaran langsung yaitu efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah dan dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.

Selain menggunakan model pembelajaran langsung, agar pelaksanaan pembelajaran tidak membosankan, dapat lebih menarik dan menyenangkan, maka model pembelajaran langsung diterapkan dengan menggunakan permainan edukatif balok pecahan. Ismail (2007: 120) mengemukakan bahwa

permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Media permainan balok pecahan merupakan hasil dari pengembangan media permainan kartu domino pecahan yang dilakukan oleh Dwi Ardi Meylana pada tahun 2015 dengan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Permainan Balok Pecahan di kelas IV Sekolah Dasar*”, menyatakan bahwa :

“Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan balok pecahan dapat dan telah dikembangkan lebih efektif untuk pembelajaran matematika materi pecahan di sekolah dasar. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata hasil validasi ahli yaitu 4,35 yang menunjukkan bahwa media permainan balok pecahan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media permainan balok pecahan terhadap prestasi belajar matematika materi pecahan”.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Dwi Ardi Meylana tahun 2015 dapat disimpulkan bahwa media permainan balok pecahan efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran matematika di SD materi pecahan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa permainan balok pecahan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan pecahan. Permainan balok pecahan dilakukan secara berkelompok dan ada kompetisi di dalamnya, yaitu kelompok yang dapat menyelesaikan permainan balok pecahan terlebih dahulu dan sesuai dengan alur yang telah ditetapkan itulah pemenangnya. Kompetisi yang ada dalam permainan balok pecahan diharapkan dapat memunculkan sikap kerja keras pada diri siswa, yaitu siswa berusaha lebih cepat untuk menyelesaikan permainan balok pecahan dan menjadi pemenang dalam permainan balok pecahan. Siswa banyak berlatih mengerjakan berbagai bentuk soal pecahan

yang terdapat dalam balok pecahan saat melakukan permainan balok pecahan, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil obeservasi awal dan pengumpulan data awal di kelas V B SD Negeri Panambangan yang dilakukan oleh peneliti, serta berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan dapat meningkatkan sikap kerja keras siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V B SD Negeri Panambangan?
2. Apakah penerapan model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V B SD Negeri Panambangan?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Masing-masing tujuan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian tindakan kelas ini yaitu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas V B SD Negeri Panambangan.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian tindakan kelas ini yaitu:

- a. Meningkatkan sikap kerja keras siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan melalui model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan di kelas V B SD Negeri Panambangan.

- b. Meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan melalui model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan di kelas V B SD Negeri Panambangan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu meningkatkan sikap kerja keras dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi pecahan menggunakan model pembelajaran langsung dengan permainan balok pecahan dan dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat meningkatkan sikap kerja keras dan prestasi belajar mata pelajaran matematika materi pecahan. Diharapkan siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan dan komunikatif sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih semangat dan giat dalam belajar.

- b. Bagi Guru

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru mengenai pembelajaran langsung dengan

permainan balok pecahan, agar guru meningkatkan kinerjanya dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Diharapkan guru juga dapat mengetahui metode atau model yang tepat untuk digunakan dalam mengajar, termasuk dalam memilih dan menggunakan media atau alat peraga yang tepat.

c. Bagi Sekolah

Informasi hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat digunakan untuk bahan pertimbangan sekolah bagi penentuan kebijakan-kebijakan lain dan memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat membantu peneliti memperoleh pengetahuan yang baru dan inovatif dalam hal metode pembelajaran di kelas, merangsang daya kreatifitas peneliti dalam menyusun desain strategi pembelajaran di kelas. Selain itu, dapat melatih keterampilan peneliti dalam mengembangkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.