

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu perwujudan manusia dalam memperoleh bekal kehidupan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu.

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 (ayat 1) bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Surya (2004: 1.16) mengemukakan perkembangan potensi individu berhubungan dengan Tri Pusat Pendidikan yang dicetuskan oleh Ki Hajar Dewantara. Tri Pusat Pendidikan merupakan pusat berlangsungnya pendidikan bahwa individu belajar melalui lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan disekitarnya. Pendidikan pertama yang diterima oleh individu adalah pendidikan keluarga. Setelah individu tersebut mampu bersosialisasi, berarti individu tersebut telah mendapatkan pendidikan dari lingkungan sekitar. Karena kedua pendidikan tersebut dirasa kurang mengoptimalkan aspek yang ada pada setiap individu maka diciptakanlah lembaga formal yaitu sekolah. Sekolah merupakan wadah yang tepat untuk mengoptimalkan pendidikan

setiap individu dan berperan penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berkompetensi.

Ihsan (2005: 2) mengatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, sangat mustahil suatu kelompok manusia dapat berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Disisi lain, pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi dan kreasi siswa sebagai generasi bangsa dimasa mendatang. Pembentukan generasi yang siap tantangan tersebut, diperlukan adanya inovasi yang senantiasa menyesuaikan dengan perkembangan. Salah satu bidang yang berperan besar dalam upaya tersebut adalah bidang pendidikan. Oleh sebab itu, telah banyak ditemui berbagai inovasi dibidang pendidikan yang mengarah pada tujuan pendidikan nasional.

Peran pendidikan dalam upaya pembentukan generasi dimasa mendatang menuntut guru sebagai bagian dari elemen pendidikan untuk proaktif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas sehingga terjadi peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang mengarah pada tujuan pendidikan. Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia dimasa yang akan datang. Salah satu komponen pendidikan dasar adalah bidang-bidang pengajaran diantaranya matematika. Sebagaimana kita ketahui tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum 2006, Depdiknas (2011: 22) untuk jenjang sekolah dasar adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan rumusan tujuan matematika di atas, pembelajaran matematika diharapkan mampu menciptakan paradigma siswa terhadap kegunaan matematika dalam kehidupan. Namun, tidak mudah untuk dapat menumbuhkan sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sebab konsep matematika disajikan dalam bentuk abstrak. Sebagaimana diungkapkan oleh Adjie (2006: 37) bahwa substansi materi pelajaran matematika bersifat abstrak, karena sifat abstraknya itu maka guru harus memulai dalam belajar matematika dari konkret menuju abstrak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 05 Metro Selatan, tanggal 3 November 2014 diperoleh data seperti pada tabel berikut:

Tabel 1.01 Daftar hasil belajar siswa *mid* semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015

KKM yang ditetapkan	Jumlah seluruh siswa	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa belum tuntas
66	31	13 (42%)	18 (58%)

Berdasarkan tabel 1.01 data hasil belajar siswa *mid* semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 05 Metro Selatan belum dikatakan berhasil karena 18 (58%) siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM yang ditentukan sebesar 66. Menurut pendapat Mulyasa (2013: 131) suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa di kelas telah mencapai KKM.

Rendahnya aktivitas belajar siswa karena: (1) guru masih belum optimal dalam menerapkan variasi model pembelajaran, (2) guru kurang berupaya melibatkan siswa dalam pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan, (3) sebagian besar siswa merasa kurang percaya diri untuk mengajukan pendapatnya ataupun pertanyaan yang belum dipahami, (4) guru belum menerapkan model *active learning* permainan *card sort* dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN 05 Metro Selatan.

Melihat berbagai permasalahan yang terdapat di SDN 05 Metro Selatan, maka perlu diadakan perbaikan pembelajaran agar aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. Upaya perbaikan pembelajaran sebaiknya dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang variatif, menyenangkan dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan pemilihan model pembelajaran yang tepat salah satunya yaitu model pembelajaran *active learning* permainan *card sort*. Model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* merupakan salah satu bentuk alternatif yang dianggap cocok oleh peneliti untuk dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih bersemangat untuk belajar,

dan pembelajaran tidak terpusat pada guru. Hal ini didukung oleh pendapat Warsono & Hariyanto (2012: 12) mengemukakan bahwa model *active learning* (pembelajaran aktif) dimaksudkan untuk mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran. Sedangkan menurut pendapat Hosnan (2014: 226) permainan *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Active Learning* permainan *Card Sort* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN 05 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Guru masih belum optimal dalam menerapkan variasi model pembelajaran.
- b. Guru kurang berupaya melibatkan siswa dalam pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan.
- c. Sebagian besar siswa merasa kurang percaya diri untuk mengajukan pendapatnya ataupun pertanyaan yang belum dipahami.
- d. Guru belum menerapkan model *active learning* permainan *card sort* dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN 05 Metro Selatan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini perlu dirumuskan permasalahan yang akan diteliti antara lain sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penerapan model *active learning* permainan *card sort* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 05 Metro Selatan tahun pelajaran 2014/2015?
- b. Bagaimanakah penerapan model *active learning* permainan *card sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 05 Metro Selatan tahun pelajaran 2014/2015?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 05 Metro Selatan melalui penerapan model *active learning* permainan *card sort* tahun pelajaran 2014/2015.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 05 Metro Selatan melalui penerapan model *active learning* permainan *card sort* tahun pelajaran 2014/2015.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

a. Siswa

Meningkatkan pemahaman konsep dan materi matematika khususnya di kelas IV SDN 05 Metro Selatan, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

b. Guru

Menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* serta sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kinerja guru dan kualitas pembelajaran matematika di kelasnya.

c. Sekolah

Memberikan kontribusi yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 05 Metro Selatan, sehingga memiliki *output* yang berkualitas dan kompetitif.

d. Peneliti

Menambah pengetahuan serta wawasan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *active learning* permainan *card sort* pada pembelajaran matematika, serta memecahkan permasalahan yang terdapat di sekolah dasar.