

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu, membentuk kepribadian individu yang cakap dan kreatif, serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 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”.

Lebih lanjut, dalam pasal 3 diamanatkan mengenai fungsi dan tujuan pendidikan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pentingnya arti pendidikan menuntut guru untuk lebih

bertanggung jawab dalam proses pembelajaran di kelas sehingga terjadi peningkatan pada pengetahuan dan keterampilan siswa.

Sejalan dengan penjelasan di atas Garis Besar Haluan Negara (GBHN) (dalam Ihsan, 2005: 5) menyatakan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Oleh sebab itu, pendidikan merupakan faktor yang penting dalam pengembangan potensi dan keterampilan peserta didik sebagai bekal bagi dirinya dalam menjalani hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Selanjutnya, menurut Piaget (dalam Trianto, 2010: 16) siswa pada tahap perkembangan operasional konkret (7-11 tahun) membangun sendiri skemata dari pengalaman sendiri dengan lingkungannya. Disini peran guru sebagai fasilitator dan bukan hanya pemberi informasi. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bagi siswanya.

Kegiatan mengajar tidak lagi dipahami sebagai proses menyampaikan ilmu pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan lebih sebagai tugas mengatur aktivitas-aktivitas dan lingkungan yang bersifat kompleks dari siswa dalam usahanya mencapai tujuan pembelajaran. Siswa terbiasa menerima ilmu pengetahuan secara instan, menjadikannya kurang aktif dalam menggali ilmu pengetahuan dari berbagai sumber belajar, sehingga untuk menyiasati perlu membuat ketepatan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan kemampuan dasar siswa. Metode pembelajaran yang tepat akan membina siswa untuk berpikir mandiri dan menumbuhkan daya kreativitas, sekaligus dapat menyesuaikan diri terhadap berbagai situasi. Oleh karena itu

kegiatan pembelajaran harus lebih menekankan pada proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Guru perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa sebaik mungkin, karena setiap orang pasti mempunyai potensi yang dapat dikembangkan melalui pendidikan.

Perubahan kurikulum sebelumnya terhadap kurikulum saat ini yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut siswa untuk belajar aktif dalam pembelajaran dengan tidak mendominasi guru sebagai penyampai materi. Masih sering ditemui bahwa guru yang terlihat sangat mendominasi kegiatan pembelajaran dan jarang melibatkan siswa. Ceramah adalah metode yang sering digunakan dalam pembelajaran. Sebenarnya, ceramah merupakan metode yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, hanya saja dalam menerapkan metode ceramah hendaknya guru perlu menempatkannya pada porsi yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran sehingga tidak terkesan membosankan dan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Ilmu matematika memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pembentukan manusia unggul, karena salah satu kriteria unggul adalah manusia yang dapat menggunakan nalarnya untuk kemajuan umatnya. Penguasaan matematika yang kuat sejak dini dan pembelajaran yang membuat siswa belajar dan menjadi bermakna diperlukan untuk menguasai dan menciptakan teknologi dan kemampuan berpikir logis dan analitis serta kreatif di masa depan.

Banyak siswa yang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit dan rumit. Hal ini menyebabkan mereka takut dan malas untuk mempelajari matematika. Oleh karena itu, bagaimana cara guru

meyakinkan siswa bahwa pelajaran matematika tidak sulit seperti yang mereka bayangkan karena dengan ketidaksenangan tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Belajar matematika akan efektif jika dilakukan dalam kondisi yang menyenangkan. Guru harus mengupayakan adanya situasi dan kondisi yang menyenangkan agar dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar matematika dengan suasana yang menyenangkan. Guru perlu memahami tentang perkembangan siswa dalam belajar matematika yang menyenangkan dan belajar matematika yang tidak membosankan.

Berdasarkan observasi pada bulan Desember 2014 di SD Negeri 12 Metro Pusat, belum adanya pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi dalam pembelajaran, sementara siswa hanya menyerap konsep-konsep yang abstrak, belum ada gambaran yang jelas mengenai materi. Jika dilihat dari sisi perkembangan kognitifnya, siswa masih berada pada tahapan operasional konkret. Pemanfaatan media yang mengarahkan siswa kepada hal-hal yang nyata dan konkret masih sangat jarang dilakukan, sementara guru dan siswa sudah seharusnya untuk melakukan pembelajaran yang kontekstual dan konstruktif, sehingga dapat mengaitkan pembelajaran dengan hal-hal yang nyata agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berhasil guna. Siswa perlu dikenalkan dan diajak untuk melakukan hal-hal yang menyenangkan, mendidik, dan membangun kecerdasannya dalam berbagai aspek melalui pembelajaran kegiatan *outdoor* maupun *indoor*.

Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat diketahui bahwa guru belum optimal dalam

menerapkan metode yang tepat untuk anak dalam tahap perkembangan dan belum menggunakan metode yang variatif. Guru juga mengungkapkan bahwa bila siswa diberikan pertanyaan dan terpaksa harus menjawab, jawaban yang diberikan sering menyimpang, terlebih lagi saat kegiatan matematika sebagian siswa menjawab dengan salah, dan siswa merasa kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan dari guru serta dalam mengajukan pendapatnya mengenai materi yang belum mereka kuasai. Melalui observasi peneliti di kelas I A dan B rendahnya hasil belajar matematika siswa dapat terlihat dari hasil rata-rata nilai ujian tengah semester ganjil kelas I A tahun pelajaran 2014/2015 yaitu 60 dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh guru di SD Negeri 12 Metro Pusat adalah 70. Tingkat keberhasilan belajar siswa baru mencapai 44,45% atau sebanyak 8 orang siswa yang tuntas dari 18 orang siswa. Berbeda dengan kelas I B yang tingkat keberhasilan belajar siswa lebih tinggi daripada kelas I A yaitu mencapai 53,85% dan hasil rata-rata ujian yaitu 65,50. Lebih jelas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.1 Persentase ketuntasan belajar siswa kelas I pada ujian tengah semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Jumlah siswa tuntas	Persentase ketuntasan (%)	Jumlah siswa tidak tuntas	Persentase ketidaktuntasan (%)
I A	18	70	8	44,45	12	55,55
I B	13	70	7	53,85	6	46,15

Berdasarkan data yang telah peneliti kemukakan, bahwa rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika bukan hanya disebabkan faktor guru sebagai penyampai materi tetapi juga dari siswa sebagai subjek dan objek

pembelajaran. Maka, diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat. Metode pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini ialah metode permainan edukatif. Metode permainan edukatif diharapkan dapat memacu siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang ada ialah sebagai berikut.

1. Penerapan metode yang kurang variatif dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran masih sangat didominasi oleh guru.
3. Kurangnya pemanfaatan media yang mengarahkan siswa kepada hal-hal yang nyata.
4. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.
5. Siswa kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapat.
6. Rendahnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa di kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya aktivitas belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat.

2. Rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa dengan penerapan metode permainan edukatif kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat?
2. Apakah penerapan metode permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat dengan metode permainan edukatif.
2. Meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat dengan penerapan metode permainan edukatif.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian melalui penerapan metode permainan edukatif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas I A SD Negeri 12 Metro Pusat sebagai berikut.

1. Siswa

Penerapan metode permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika.

2. Guru

Penerapan metode permainan edukatif dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengajar matematika untuk menambah profesionalitas serta mengembangkan wawasan guru.

3. Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berguna dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dan sebagai inovasi kegiatan pembelajaran di kelas sehingga menghasilkan *output* yang optimal.

4. Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan penguasaan dalam menggunakan metode pembelajaran, sehingga akan tercipta guru yang profesional guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.