

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan merupakan salah satu langkah ke depan dalam menyiapkan peserta didik yang berorientasi pada perkembangan dan kemampuan dimasa mendatang. Pendidikan selama ini selalu menjadi barometer bagi suatu kelangsungan pembangunan, terutama pembangunan yang mengarah pada pembentukan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan itu ditujukan untuk membentuk dasar dan perilaku manusia yang baik serta bijaksana dalam berbagai hal kegiatan yang mengarah pada kemajuan bangsa. Oleh karena itu bidang pendidikan perlu dan harus mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh agar tercapainya suatu tujuan pendidikan yang tertuang dalam pasal 31 ayat (1) “Di mana tiap-tiap warga negara berhak untuk mendapatkan pengajaran”.

Pendidikan merupakan salah persoalan penting bagi kemajuan bangsa. Dalam hal ini sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan tempat terjadinya proses pembelajaran. Pembangunan di bidang pendidikan perlu mendapatkan perhatian khusus guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Di sekolah Matematika mengalami banyak permasalahan, masalah umum dalam pendidikan Matematika antara lain rendahnya minat belajar siswa karena Matematika dirasa sulit untuk dipelajari sehingga sebagian besar

siswa pasif dalam proses belajar mengajar. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya kendala dalam pembelajaran, antara lain para siswa membuat kegaduhan, siswa malas, siswa tidak mampu berkonsentrasi, minat belajar semakin berkurang, sebagian siswa tidak menguasai bahan pelajaran yang telah disampaikan guru, dan masih banyak lagi kendala lain yang harus dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga siswa dapat memperoleh tujuan belajar sesuai yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu siswa karena merekalah yang akan belajar. Siswa merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik.

Arikunto (2003:4) menyebutkan beberapa karakter siswa dalam pembelajaran tersebut sebagai berikut: (1) Semangat belajar rendah. (2) Mencari jalan pintas. (3) Tidak tahu belajar untuk apa. (4) Pasif dan acuh. Untuk mengantisipasi terjadinya karakteristik siswa yang demikian disarankan bagi seorang guru untuk menerapkan suatu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran Matematika di kelas IV SD Muhammadiyah 10 Tipes Surakarta, menunjukkan bahwa proses pembelajaran Matematika masih bersifat konvensional, tidak ada variasi metode pembelajaran yang dilakukan. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi guru di kelas, antara lain: (1) Siswa kurang menyukai pelajaran Matematika. (2) Siswa pasif dalam proses pembelajaran. (3) Siswa sering membuat kegaduhan di dalam kelas. (4) Siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. (5) Siswa tidak memiliki kemauan dalam mengerjakan soal. (6) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Kenyataan yang dihadapi guru Matematika di sekolah menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas antara lain yaitu siswa mendengarkan guru menerangkan, mencatat pelajaran yang diberikan, membaca, dan merespon pertanyaan guru. Tetapi sebagian besar siswa jarang mengajukan pertanyaan atau mengutarakan pendapatnya walaupun guru telah berulang kali memintanya. Hal ini dapat diartikan siswa pasif dalam proses KBM di kelas, proses pembelajaran sebatas guru menyampaikan materi sehingga banyak siswa terlihat malas dalam mengerjakan soal latihan, siswa baru akan mengerjakan setelah soal selesai dikerjakan oleh guru atau siswa lain yang berperan aktif. Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka seorang pendidik atau guru harus melakukan inovasi-inovasi agar siswa termotivasi untuk belajar.

Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas yaitu siswa pasif atau kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran Matematika merupakan akibat dari proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional atau masih berpusat pada guru. Hal itu menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hal itu dapat dilihat dari jumlah siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ≥ 60 sebesar 47,73 % yaitu 21 siswa dari 44 siswa keseluruhan. Permasalahan tersebut memerlukan pemecahan atau penanganan yang sedini mungkin sehingga peneliti juga memiliki pemikiran untuk mengidentifikasi akar dari masalah tersebut agar dapat segera ditindak lanjuti atau dipecahkan.

Akar permasalahan dari adanya masalah-masalah tersebut yaitu penggunaan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi atau bersifat monoton. Selama ini strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru dan hanya menggunakan sedikit media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam kelas kurang menyenangkan, kurang memberdayakan kemampuan yang dimiliki anak didik, kurang maksimal dalam membantu ingatan (memori) peserta didik. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai.

Strategi pembelajaran itu sendiri terdiri dari beberapa macam yang masing-masing memiliki kelebihan maupun kekurangan. Kekurangan suatu strategi dapat ditutup dengan strategi pembelajaran yang lain. Pemilihan suatu strategi perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan,

tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, mata pelajaran, fasilitas dan kondisi siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah di atas adalah strategi pembelajaran aktif *Instant Assessment* dengan media permainan *Choose Number*. *Instant Assessment* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang harus segera direspon atau dijawab oleh siswa sehingga dengan strategi ini kita tahu tingkat pemahaman masing-masing siswa mengenai materi yang disampaikan. Dengan strategi pembelajaran ini proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran. Media permainan *Choose Number* adalah suatu media pembelajaran inovatif yang terinspirasi dari permainan *lotre* yang sering dilakukan anak-anak di mana anak dapat memilih salah satu angka atau huruf dan membuka isi di balik angka atau huruf tersebut. Di sini guru menyiapkan pertanyaan-pertanyaan ataupun reward dan punishment di balik angka atau huruf tersebut. Hal ini diharapkan agar siswa memiliki kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Melalui Penelitian Tindakan Kelas diharapkan ada peningkatan hasil belajar yang signifikan pada proses pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah 10 Tipe Surakarta. Guru Matematika di sekolah ini sangat mendukung upaya peneliti guna pencapaian kondisi tersebut. Dengan demikian pembelajaran Matematika melalui strategi pembelajaran *Instant*

Assessment dan media permainan *Choose Number* di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Strategi Pembelajaran *Instant Assessment* Dan Media Permainan *Choose Number* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 10 Tipe Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas timbul permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang bersemangat dalam belajar.
2. Kurang respon dalam belajar.
3. Terbatas dalam menggunakan media pengajaran yang menarik.
4. Kurang berinovasi dalam pembelajaran karena guru cenderung menggunakan pendekatan yang bersifat konvensional (*teacher centered*)
5. Hasil belajar siswa rendah dalam pembelajaran Matematika yang ditunjukkan nilai siswa yang masih banyak di bawah KKM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak menimbulkan perbedaan penafsiran mengenai judul

penelitian, maka penulis membatasi obyek-obyek penelitian ini sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran Matematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media permainan *Choose Number*.
2. Peneliti hanya meneliti siswa kelas IV SD Muhammadiyah 10 Tipe Surakarta.
3. Indikator dalam belajar siswa adalah seberapa besar peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa terhadap pembelajaran Matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media permainan *Choose Number* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 10 Tipe Surakarta Tahun ajaran 2011/2012 ?”.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum : untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika.
2. Tujuan Khusus : untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika melalui penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan

media permainan *Choose Number* pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah 10 Tipes Surakarta Tahun ajaran 2011/2012.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menemukan teori atau pengetahuan baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media permainan *Choose Number*.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Proses pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika melalui strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media permainan *Choose Number*.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini memberikan informasi dan masukan kepada guru, khususnya guru Matematika bahwa strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media permainan *Choose Number* ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan program kegiatan peningkatan hasil belajar dan mengatasi kesulitan belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman melakukan penelitian tindakan kelas sehingga dapat menambah cakrawala pengetahuan, khususnya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan proses pembelajaran melalui strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media permainan *Choose Number*.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran Matematika khususnya.

e. Bagi peneliti lainnya

Memberikan masukan kepada peneliti selanjutnya agar dalam mengadakan penelitian lebih memfokuskan pada perkembangan kemampuan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran *Instant Assessment* dengan media permainan *Choose Number*.