

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam membantu pengembangan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam rangka pembangunan manusia Indonesia seutuhnya, pembangunan dibidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat baik dalam pembinaan sumber daya manusia. Oleh karena itu pendidikan mendapat prioritas yang lebih dari pemerintah, masyarakat dan pengelola pada khususnya.

Matematika merupakan salah satu dari bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan, karena dapat dilihat dari waktu jam pelajaran di sekolah lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya, Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan di semua jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi.

Meskipun matematika sejak Sekolah Dasar mempunyai jam pelajaran paling banyak, kenyataan menunjukkan bahwa saat ini pelajaran matematika masih dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan bagi sebagian besar siswa khususnya bagi siswa sekolah menengah pertama. Mereka beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, hal ini menyebabkan perasaan takut dan malas untuk mempelajari matematika.

Dalam hal ini juga dipertegas dengan lahirnya Undang-Undang Nomor 20 tahun 2005 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa “bimbingan pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”. Menurut Sunaryo Kartodidjito (1996) Pendidikan juga diartikan suatu proses membawa manusia dari apa adanya kepada bagaimana seharusnya. Selain tersebut di atas, Undang-Undang Nomor 22 tahun 2005 tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), maka dengan KTSP inilah tiap tingkat satuan pendidikan berhak menyusun Kurikulum sendiri sesuai eksistensi satuan pendidikan yang bersangkutan.

Berdasarkan uraian diatas, pendidikan harus dilaksanakan dengan kesadaran dan tanggung jawab yang tinggi dari siswa, orangtua, guru, sekolah, masyarakat dan pemerintah. Dalam proses pembelajaran harus ada pembimbingan, latihan-latihan, percobaan, dan pemahaman para pendidik terhadap kondisi awal siswa, sehingga dapat digunakan untuk memberi motivasi belajar. Menurut Kuswandi (2006), untuk mewujudkan pembelajaran yang optimal guru dituntut memiliki minimal 10 kompetensi dasar, yaitu:

- a. Menguasai bahan
- b. Mengelola program pembelajaran
- c. Mengelola kelas
- d. Menguasai media belajar
- e. Menguasai landasan pendidikan
- f. Mengelola interaksi dalam pembelajaran
- g. Menilai prestasi belajar siswa
- h. Mengenal fungsi dan program bimbingan dan penyuluhan
- i. Mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah

- j. Memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil penelitian untuk keperluan pengajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut pengembangan kemampuan siswa sekolah dasar dalam bidang ilmu pengetahuan, di antaranya adalah pelajaran matematika yang sangat dibutuhkan untuk melanjutkan belajar ke jenjang yang lebih tinggi, mengembangkan bakat dan minat serta adaptasi dengan lingkungan. Melatih keterampilan siswa untuk berfikir secara kreatif dan inovatif melalui pembelajaran matematika merupakan pelatihan awal bagi siswa untuk berfikir kritis, dalam mengembangkan daya cipta dan minat siswa sejak dini. Sehubungan dengan hal ini pengajaran matematika mendapat perhatian besar untuk seluruh jenjang pendidikan, terutama tingkat sekolah dasar. Keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada kompetensi guru dan siswa sehingga lebih bermakna apabila menggunakan media dan metode yang tepat untuk mencapai tujuan.

Adapun hasil pengamatan peneliti masih banyak temuan beberapa siswa yang mengalami kesulitan mengabstraksikan, menggeneralisasikan, serta mengingat konsep dan prinsip matematika ini disebabkan karena kondisi mereka yang mempunyai masalah dibidang kognitif. Sehingga dapat mengakibatkan siswa tidak hanya mengalami kesulitan dalam menguasai matematika, mereka mungkin juga akan mengalami kesulitan dalam mata pelajaran yang lain. Jika permasalahan ini dibiarkan akan semakin menyulitkan siswa untuk belajar matematika pada tahap selanjutnya. Hal ini dapat dimaklumi karena matematika mempunyai sifat

hirarkis, maksudnya dalam mempelajari matematika saling berkaitan antara materi awal dan materi berikutnya.

Pelajaran matematika memang sering tidak disukai oleh siswa. Bahkan di anggap menjenuhkan sehingga kadang pelajaran matematika menjadi momok. Dengan demikian, mendengar nilai matematika siswa jelek menjadi hal yang wajar atau biasa. Sulitnya pelajaran matematika dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Yang pertama karena obyek yang dipelajari dari matematika bersifat abstrak. Disamping itu matematika juga bersifat bertahap dan berurutan serta mendasarkan pada pengalaman belajar sebelumnya. Yang kedua, proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang bervariasi, terutama dalam penerapan metode mengajar. Terbatasnya alat peraga juga membuat anak kurang tertarik mempelajari matematika, ujungnya nilai mereka menjadi rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan suatu tindakan. Guru harus dapat menemukan strategi yang bijak untuk mengatasi hal ini. Harwell (dalam Muljono Abdurrahman, 2004:138) memandang kesulitan belajar sebagai akibat dari ketidak sesuaian antara gaya belajar anak dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Strategi pembelajaran yang tepat untuk anak berkesulitan belajar menurut Bandi Delphie (2009:134) adalah dengan menyajikan kegiatan – kegiatan yang dapat mewakili ketrampilan gerak dan fungsi persepsi. Jika metode pembelajaran disesuaikan dengan gaya belajar anak, maka prestasi anak akan meningkat.

Tindakan yang dirasa dapat memberi hasil belajar yang lebih baik adalah melalui kegiatan belajar sambil bermain. Seperti kita ketahui bahwa bermain merupakan kegiatan dengan ketrampilan gerak dan biasanya menjadi hal yang menyenangkan bagi anak. Kegiatan bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak. Banyak manfaat yang didapat dari kegiatan bermain, selain menyenangkan anak, bermain dapat memupuk rasa sosial anak dan meningkatkan kreativitas anak. Bermain juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Rumbold (dalam Neville Bennett at All, 2005, 23).

Bagi anak-anak kecil, permainan yang mempunyai arah jelas merupakan bagian yang hakiki dan subur bagi proses pembelajaran. Permainan adalah motivator yang penuh daya, mendorong anak menjadi kreatif dan mengembangkan gagasan, pemahaman dan bahasa mereka. Melalui bermain anak-anak melakukan eksplorasi, menerapkan dan menguji hal-hal yang mereka ketahui dan mereka lakukan. Salah satu permainan yang dapat berfungsi untuk media pembelajaran adalah permainan Congklak atau Dhakon. Hasil penelitian yang dilakukan Komang Widya menyatakan bahwa permainan dhakon dapat digunakan sebagai media untuk menanamkan konsep faktor persekutuan terbesar (FPB). (www.tembi.org/dulu/dakon/index.htm, diakses 17 Februari 2009).

Dakon adalah kelompok permainan Jawa termasuk jenis permainan olah pikir. Sukirman Dharmamulya mengkategorikan jenis permainan anak dalam 3 pola permainan. Pertama, bermain dengan bernyanyi dan

atau dialog, kedua bermain dan adu ketangkasan dan ketiga bermain dan olah pikir. (2008:9). Permainan dipandang member kontribusi pada pembelajaran sehingga di upayakan pembelajaran dengan bermain dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran matematika.

Permainan Dakon bukan lagi permainan yang asing bagi siswa kelas I SD N 01 Jatimulyo . Permainan dakon sudah akrab bagi siswa .Permainan dakon adalah salah satu permainan yang mengandalkan kemampuan berhitung dan ketelitian. Secara tidak langsung siswa dituntut untuk menguasai fakta dasar penjumlahan bilangan satu angka untuk bisa memainkan permainan dakon. Dengan permainan dakon siswa sudah diperkenalkan dengan angka-angka. Bentuk dari permainan dakon yang menarik membuat siswa merasa senang bermain meskipun secara tidak langsung sudah mempelajari matematika. permainan dakon juga merangsang kemampuan motorik siswa.

Keadaan siswa kelas 1 SD N 01 Jatimulyo saat ini yang mengalami lamban belajar ada 5 anak yaitu Abdulah heri herlambang, Tegar wicaksono, Ainun syifa meilani, Asih dwi purwanti,dan Fajar nugroho pada umumnya mereka lamban mengerjakan soal dan jika selesai hasil nilainya juga tidak dapat mencapai KKM, hal ini di sebabkan karena kurangnya motifasi belajar, orang tua mereka pada umumnya merantau dirumah hanya

tinggal bersama neneknya, sehingga pengawasan belajar kurang intensif dan ada satu anak yang masuk SD tidak berawal dari pendidikan TK. Berdasarkan uraian diatas peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul ” Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Permainan Congklak (Dakon) pada Anak Lamban Belajar Kelas I SD N 01 Jatimulyo Jatipuro Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012 “.

B. Identifikasi Masalah

Setelah membaca uraian latar belakang di atas, berbagai masalah yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika dengan metode ceramah menyebabkan nilai hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri 01 Jatimulyo Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2011/2012.
2. Rendahnya nilai hasil belajar siswa harus dapat diatasi dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.
3. Pembelajaran melalui permainan *Congklak (Dakon)* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerja sama siswa dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari tujuan, serta untuk menghindari adanya kesalahan dalam pembahasan dan penafsiran judul maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas I SD Negeri 01 Jatimulyo tahun pelajaran 2011/2012 materi tentang pembelajaran penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
2. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah matematika.
3. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran dengan permainan *Congklak (Dakon)*.
4. Faktor yang diteliti adalah meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah penelitian ini adalah

”Apakah dengan menggunakan permainan *Congklak (Dakon)* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika penjumlahan dan pengurangan pada anak lamban belajar bagi Siswa Kelas 1 SD Negeri 01 Jatimulyo pada Tahun Pelajaran 2011/2012 ? ”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan :

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat pada anak lamban belajar bagi siswa kelas 1 SD Negeri 01 Jatimulyo tahun pelajaran 2011/2012 melalui penggunaan permainan *Congklak (Dakon)*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis mampu memberikan andil dalam peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan permainan dakon. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah dasar serta mampu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dengan penerapan permainan dakon.

2. Manfaat secara praktis Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi :

a. Bagi Guru :

1. Guru mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan permainan *Congklak (Dakon)* yang dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa kelas I yang lamban belajar di Sekolah Dasar Negeri 01 Jatimulyo.
2. Memudahkan guru dalam penanaman konsep tentang bilangan.
3. Guru bisa menciptakan pembelajaran yang PAKEM yang berpusat pada siswa.

b. Bagi Siswa :

1. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan melakukan permainan *Congklak (Dakon)* dengan hati yang riang gembira.
2. Tertanamnya konsep bilangan pada siswa dengan baik.
3. Meningkatnya hasil belajar Matematika siswa.