BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah investasi belajar jangka panjang yang harus ditata, memahami istilah belajar merupakan sesuatu yang penting dan harus dilakukan oleh seorang guru sebelum melakukan tugas mengajar, karena akan menentukan pola-pola kegiatan mengajarnya. Misalnya, ketika makna belajar mengacu pada teori "Tabula Rasa", yang berarti kertas putih, yang menganggap bahwa anak merupakan individu yang dilahirkan dalam keadaan bersih, atau tidak mempunyai potensi bawaan sama sekali, maka tugas guru adalah menulisi kertas tersebut sebanyak-banyaknya (Surtikanti&Joko Santoso, 2008:11).

Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat di lihat dari sisi produktifitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi. Robbins, 1997 dalam (www.depdiknas.go.id)

Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas belajar antara lain faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik meliputi faktor sosial dan non-sosial. Faktor internal

meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Kenyataan inilah yang bisa berdampak pada hasil belajar anak-anak Indonesia, khususnya pada mata pelajaran eksakta seperti matematika.

Russel (dalam Hamzah Uno & Masri Kuadrat, 2009: 108) mendefinisikan bahwa matematika sebagai suatu studi yang dimulai dari pengkajian bagian-bagian yang sangat dikenal menuju arah yang tidak dikenal. Arah yang dikenal itu tersusun baik konstruktif, secara bertahap menuju arah yang rumit.

Setiap objek langsung pengajaran matematika tersebut memiliki tingkat kesulitan yang menuntut kemampuan kognitif yang berbeda, maka mengajarkan objek langsung dalam pengajaran matematika memerlukan strategi mengajar tersendiri yang sesuai dengan objek yang sedang dipelajari.

Dengan demikian siswa akan memiliki keterampilan operasional dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Sementara di sisi lain kita tahu bahwa matematika merupakan ilmu yang memiliki kecenderungan deduktif, aksiomatik, dan abstrak (fakta, konsep dan prinsip). Mata pelajaran matematika menekankan penguasaan konsep dan alogaritma di samping kemampuan memecahkan masalah (Hamzah Uno, 2011: 124). Oleh sebab itu pembelajaran matematika khususnya pada Sekolah Dasar membutuhkan perhatian yang sungguh-sungguh dari siswa, guru dan instansi pendidikan yang terkait.

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, kegagalan dalam belajar rata-rata dihadapi oleh sejumlah siswa yang tidak memiliki dorongan belajar.

Hal ini disebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah, tanpa menggunakan alat peraga. Hal ini tentu saja selain mematikan kreatifitas anak juga menghilangkan unsur belajar bermakna. Menyampaikan materi dalam matematika memang sebaiknya berangkat dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak. Dalam kenyataannya sering kali terjadi anak usia SD kelas II ke atas mengalami kejenuhan dalam belajar matematika.

Melihat kondisi kelas yang tidak mengenakkan tersebut, beberapa upaya dilakukan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, kualitas dan daya minat penghuni kelas, dalam hal ini adalah guru dan peserta didik. Dengan adanya kenyataan saat ini, penulis memunculkan ide agar peserta didik berhasil menguasai materi, maka mencoba menggunakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Pembelajaran aktif dan menyenangkan disini merupakan tatangan selanjutnya bagi seorang guru, sebab dalam pembelajaran aktif dan menyenangkan selain membuat senang siswa, seorang guru dan siswa sama-sama mempunyai peran penting yaitu guru sebagai pihak yang merencanakan tahap skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan dan siswa menggunakan kemampuannya untuk bertanya dan berfikir.

Kartu *Soulmate* adalah kartu berpasangan atau sejodoh sejati. Kartu *soulmate* dibuat dengan tujuan membantu siswa pada pembelajaran

matematika. Teknik bermain dengan kartu *soulmate* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga kualitas belajar matematika siswa meningkat.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul " Peningkatan Kualitas Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan dengan Bermain Kartu Soulmate Pada Siswa Kelas II SD Negeri Doropayung 01 Tahun Pelajaran 2012/ 2013.

B. Pembatasan Masalah

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran matematika pada materi mengurutkan bilangan sampai 500 ternyata guru mengalami beberapa masalah yang sangat berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam materi ini.

Hal ini terlihat pada hasil tes formatif siswa yang sebagian besar belum mencapai target ketuntasan belajar, dari 35 anak didik hanya 14 yang mencapai target ketuntasan belajar. Sedangkan masih ada 21 anak didik yang masih belum mencapai hasil yang memuaskan.

Selama pelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan diantaranya ada yang melakukan kesibukan sendiri dan lebih memperhatikan suasana yang ada di luar kelas.

C. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian

harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Apakah melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* dapat meningkatkan kualitas belajar matematika siswa kelas II SD Negeri Doropayung 01 tahun pelajaran 2012/2013?"

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum
   a. Mendeskripsikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat menjadi bahan masukan bagi guru dan anak didik untuk lebih kreatif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
   b. Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pelajaran matematika.
2. Tujuan Khusus

   Mengetahui peningkatan kualitas belajar matematika melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* siswa kelas II SD Negeri Doropayung 01 tahun pelajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan SD Negeri Doropayung 01 dapat menerapkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* sehingga kualitas belajar yang diperoleh anak didik lebih meningkat, dan perlu dicoba untuk diterapkan pada kelas lain.

2. Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk:

a. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
b. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan profesional.
c. Meningkatkan rasa percaya diri.
d. Merancang metode pembelajaran matematika yang menarik.

3. Siswa

Sebagai bahan masukan bagi anak didik untuk memanfaatkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dalam rangka:

a. Meningkatkan kualitas belajar dan kreativitas anak didik.
b. Memunculkan bakat, minat, dan motivasi belajar anak didik.
c. Memudahkan anak didik menerima dan memahami materi pembelajaran.
d. Mengaktifkan anak didik melalui bermain kartu s*oulmate*.