

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu kegiatan yang di alami oleh setiap manusia sejak dia lahir hingga dewasa. Semua aktivitas yang di lakukan manusia di peroleh dengan cara belajar. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi yang di milikinya. Belajar bisa di lakukan di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun sekolah. Pengetahuan yang berasal dari pengalaman yang telah di lakukan merupakan proses belajar. Dalam proses belajar di perlukan pembimbing atau pendidik yang tepat agar tercapai tujuan belajar yang di harapkan. dalam hal ini terjadilah proses pembelajaran antara pendidik dan anak didik.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik dalam proses belajar sehingga mereka dapat tujuan pembelajaran sesuai dengan yang di harapkan. Berhasilnya tujuan pembelajaran di tentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Siswa Sekolah Dasar merupakan tahap perkembangan dimana mereka lebih suka belajar sambil bermain, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya menerima ceramah dari guru, tetapi siswa di libatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian belajar akan menjadi

lebih menyenangkan dan daya ingat siswa terhadap materi belajar yang lebih lama.

Matematika merupakan mata pelajaran di takuti siswa, mereka menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, rumit, penuh dengan angka, dan rumus – rumus yang tidak mudah di pahami. Pembelajaran matematika dianggap sulit karena hanya diberikan secara konvensional. Untuk itulah, sebagai guru yang baik harus mampu mengubah paradigma tersebut. Guru harus mampu menciptakan gagasan – gagasan yang inovatif, kontekstual, bahwa matematika itu mudah, matematika itu menyenangkan. Dengan adanya suatu pembelajaran inovatif maka siswa akan tertarik terhadap matematika, karena dalam proses belajar yang menjadi dasarnya adalah rasa senang.

SD Negeri 01 – 02 Balong adalah SD yang terletak di Kelurahan Balong, Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar. Sekolah ini termasuk sekolah yang favorit dengan jumlah siswa yang lebih dari 200 siswa, Dalam penelitian ini peneliti memilih sampel kelas IV sebagai objek penelitian dalam pembelajaran Matematika. Proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode belajar yang sederhana dan memperbanyak ceramah. Siswa hanya berperan sebagai pendengar, menulis penyampaian materi dari guru, jarang bertanya terhadap materi yang kurang jelas yang mengakibatkan siswa pasif, pendiam dan kurang aktif. Hanya 40 % siswa aktif, sebagian siswa ragu – ragu untuk mengangkat tangan sekadar untuk bertanya atau

menjawab pertanyaan. Dari aktivitas siswa tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan siswa di dalam kelas dan hasil belajar yang di capai.

Oleh sebab itu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan guru harus mampu merancang dan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan. Dengan penggunaan metode yang bervariasi siswa akan terangsang dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran yang di buat harus sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan siswa.

Salah satu metode yang menyenangkan yang dapat di terapkan dalam pembelajaran matematika adalah metode permainan domino, dalam metode ini siswa secara keseluruhan di libatkan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dengan adanya metode permainan domino di harapkan pembelajaran tidak hanya berlangsung menyenangkan tetapi juga mengaktifkan .partisipasi siswa di dalam kelas.

Atas dasar gagasan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI METODE PERMAINAN DOMINO PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 01-02 BALONG KECAMATAN JENAWI KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013”

B. Identifikasi Masalah

Setelah mengetahui latar belakang di atas, timbul beberapa masalah yang berkaitan dengan keaktifan belajar matematika. Identifikasi masalah yang muncul antara lain :

1. Dalam pembelajaran guru terbiasa menggunakan metode yang konvensional, guru cenderung memberikan ceramah dan meminta siswa untuk menulis.
2. Masih rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas, seperti aktif menanyakan materi yang belum jelas, aktif mengemukakan pendapat, aktif melakukan tanya jawab terhadap materi pembelajaran.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal, guru cenderung menjelaskan materi di papan tulis sehingga hasil yang dicapai tidak maksimal.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian perlu adanya pembatasan masalah agar tujuan yang hendak di capai lebih efektif, terarah dan dapat di kaji lebih mendalam. Adapun penelitian ini di batasi sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang di gunakan adalah metode permainan domino pada siswa kelas IV SD Negeri 01-02 Balong.
2. Keaktifan siswa dalam belajar Matematika di dalam kelas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas muncul penyebab kurangnya keaktifan siswa sehingga rumusan masalahnya adalah :

1. Apakah metode permainan domino dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 01-02 Balong Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013 ?
2. Apakah metode permainan domino dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 01 – 02 Balong Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin di capai adalah :

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 01-02 Balong Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013
2. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui metode permainan domino siswa kelas IV SD Negeri 01 – 02 Balong Kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013?

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara umum hasil penelitian ini di harapkan dapat memberi tambahan pengetahuan terhadap metode permainan domino sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa.
- b. Sebagai upaya untuk mengubah paradigma lama terhadap proses pembelajaran matematika, dari metode konvensional menuju kearah pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi, dan terciptanya partisipasi aktif dari siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini di harapkan dapat memberi masukan berupa adanya pemanfaatan metode permainan domino dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah.
- b. Bagi guru, lebih membuka wawasan keilmuaan dalam pembelajaran dan menambah pengetahuan guru dalam penggunaan metode permainan domino.
- c. Bagi siswa, dengan menggunakan metode permainan domino dapat di jadikan sebagai dorongan agar siswa lebih aktif di dalam kelas, belajar dengan menyenangkan, dan materi yang mudah di pahami.