

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kegiatan makro yang terdapat perbuatan belajar baik oleh peserta didik maupun pendidik, sehingga terjadi pengkondisian dan berbentuk habit berupa perubahan tingkah laku yang semakin terampil dan efisien serta bersifat permanen (Jumali, dkk, 2008:22). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menyebutkan 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 (SIDIKNAS 2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 2 menyebutkan bahwa Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan global (SIDIKNAS 2003). Secara implisit tujuan pendidikan nasional tertuang di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) no 20 tahun 2003 pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional 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 yang berdemokrasi serta bertanggungjawab (SIDIKNAS 2003).

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka langkah awal yang harus ditempuh di dalam pendidikan, salah satunya merealisasikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, (SIDIKNAS 2003). Maka yang dimaksudkan dengan tujuan pembelajaran di sini adalah tujuan yang hendak dicapai setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Dalam tujuan pembelajaran harus mencakup tiga ranah perubahan, yang mana ke-tiga ranah tersebut meliputi, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Agar pembelajaran efektif dan efisien, semua unsur-unsur pembelajaran yang ada harus berjalan sebagaimana fungsinya. Akan tetapi ada unsur-unsur pembelajaran kurang berjalan efektif, sehingga berdampak pada sistem pembelajaran dan hasil belajar kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi pendidikan di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan diajarkannya matematika di setiap jenjang pendidikan. Sejak mulai Sekolah Dasar (SD) bahkan Taman Kanak – kanak (TK) sampai jenjang Perguruan Tinggi

(PT), matematika selalu diajarkan. Fakta ini diperkuat dengan matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan pada Ujian Nasional (UN). Hakekat matematika adalah belajar konsep, sehingga belajar matematika memerlukan cara-cara khusus dalam belajar dan mengajarkannya. Belajar mengajar merupakan interaksi antara siswa dengan guru. Seorang guru berusaha untuk mengajar dengan sebaik-baiknya, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik sesuai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat keaktifan serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi keaktifan serta prestasi belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar tentunya juga didukung oleh pemilihan metode pembelajaran yang tepat.

Pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri II Bumiharjo khususnya kelas V, ditemukan beragam masalah. Masalah tersebut salah satunya adalah tentang partisipasi belajar pada mata pelajaran matematika. Permasalahan tersebut antara lain, sebagai berikut: 1) Para siswa jarang Aktif mengerjakan soal yang telah diberikan oleh guru. Ini ditunjukkan dengan hasil yang diperoleh dari observasi awal siswa sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 34,78 %. 2) Kurangnya keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan atau mengerjakan soal di depan kelas sebelum dilakukan tindakan sebesar 29,34 %. 3) Kurang Memberikan tanggapan

dan mengajukan ide sebesar 39,13 %. 4) Siswa kurang dalam membuat kesimpulan dari materi baik secara mandiri atau kelompok sebesar 32,60 % . Hasil belajar yang belum memenuhi KKM sebelum dilakukan tindakan juga rendah yaitu sebesar 25%. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran matematika di Kelas V SD Negeri II Bumiharjo masih perlu diperbaiki. Pembelajaran seharusnya bukan hanya sekedar proses mentransfer ilmu saja, tetapi dituntut agar terjadi interaksi aktif antar komponen dalam pembelajaran, seperti siswa, guru, fasilitas, dan lingkungan. Strategi pembelajaran aktif yang tepat merupakan suatu cara yang menarik dan dapat memicu partisipasi belajar siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar, terutama dalam pembelajaran matematika.

Menurut Mel Siberman(2007: 2), Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan metode pembelajaran yang komperhensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktifitas – aktifitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran.

Salah satu setrategi pembelajaran aktif yang peneliti terapkan di kelas V SD Negeri II Bumiharjo adalah *Who Wants To be Millionaire*. Menurut Mel Silberman (2010:257), *Who Wants To be Millionaire* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan kerangka kerja

seperti kuis di televisi, yang mana sekumpulan pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang bertahap.

Berdasarkan uraian di atas menarik untuk dilakukan penelitian, dengan judul Peningkatan Partisipasi Belajar Matematika melalui Strategi Pembelajaran *Who Wants To Be Millionaire* pada Siswa Kelas V SD Negeri II Bumiharjo Kecamatan Giriwoyo Kabupaten Wonogiri Tahun Ajaran 2013/2014.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Who Wants To be Millionaire* dapat meningkatkan partisipasi belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri II Bumiharjo ?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Who Wants To be Millionaire* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri II Bumiharjo?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan partisipasi belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri II Bumiharjo melalui penerapan strategi pembelajaran *Who Wants To be Millionaire*.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD negeri II Bumiharjo melalui penerapan strategi pembelajaran *Who Wants To be Millionaire*.

### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, terutama pada peningkatan partisipasi belajar Matematika siswa kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi belajar khususnya mata pelajaran matematika, sehingga akan berdampak pada hasil belajarnya.

- b. Bagi Guru, agar dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran khususnya bagi guru SD dengan menggunakan strategi pembelajaran *Who Wants To be Millionaire*.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan strategi pembelajaran khususnya strategi pembelajaran *Who Wants To be Millionaire* pada mata pelajaran matematika.
- d. Bagi Penulis, dapat mendapatkan pengalaman langsung dalam penerapan Strategi Pembelajaran *Who Wants To be Millionaire* dan mengetahui kelebihan serta kekurangan dari pembelajaran ini.