

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dan pendidikan merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan dan mempunyai keterkaitan antara satu dengan yang lain. Manusia telah diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk yang paling sempurna dibanding makhluk lain. Tetapi dibalik kesempurnaannya, manusia mempunyai potensi yang mengarah pada nafsu dan taqwa (Q.S. Asy – Syams ; 91 : 8). Dari kedua potensi tersebut maka manusia bisa menjadi baik, tetapi karena pengaruh yang kurang baik maka manusia bisa menjadi jahat. Oleh sebab itu, melalui pendidikan potensi manusia yang baik dapat dikembangkan, sebaliknya potensi yang tidak baik dapat ditekan agar tidak berkembang yang dapat merugikan manusia itu sendiri. Hal ini selaras dengan apa yang dikatakan Philip H. Phenix (dalam Saring Marsudi, 2011) bahwa “*Since education is means of helping human being to became what they can and should became, the educator needs to understand human nature. He needs to understand people in their actualities, in their possibilities, and in their idealities. He must also know how to faster desirable changes in them* “

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. Pendidikan dasar atau yang disebut dengan Sekolah Dasar merupakan jenjang dasar yang harus dilalui seseorang untuk melangkah pada jenjang – jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sekolah Dasar merupakan arena bagi seorang anak atau siswa untuk membentuk identitas dirinya, membentuk karakter serta menumbuhkan kembangkan potensi yang ia miliki. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka seorang siswa tidak dapat dilepaskan dari peran seorang guru. Guru harus pandai – pandai memutar otak agar pembelajaran yang ia berikan mampu menarik perhatian dari siswa. Dengan perhatian siswa yang terfokus pada guru maka pengetahuan yang akan diterima siswa akan semakin kompleks.

Seperti yang kita ketahui bahwa aspek yang perlu dikembangkan pada diri anak tidak hanya satu aspek saja, akan tetap ada tiga aspek. Ketiga aspek itu adalah aspek Afektif, aspek Kognitif, dan aspek Psikomotorik. Aspek Afektif merupakan aspek yang menekankan pada pembentukan sikap pada diri siswa. Kemudian aspek kognitif merupakan aspek yang menekankan pada pemberian pengetahuan yang seluas – luasnya pada siswa. Dan yang terakhir adalah aspek Psikomotorik yaitu aspek yang menekankan pada fungsi otak kanan yakni ketrampilan pada diri siswa. Ketiga aspek yang dimiliki anak tersebut harus dapat dikembangkan secara optimal. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk mengembangkan kemampuan kognitif agar anak dapat menyelesaikan masalah sendiri dalam hidupnya nanti.

Istilah kognitif, intelegensi dan kecerdasan tidak memiliki arti yang berbeda secara tegas, melainkan berhubungan satu dengan yang lain, sehingga sering digunakan secara bergantian tergantung konteksnya (Darsinah, 2011: 1). Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Menurut Piaget dalam Suyanto (2005: 5) semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui 4 tahap antara lain sensori-motor, pre-operasional, konkret-operasional, dan formal-operasional.

Bagi setiap orang tua tentu mereka menginginkan agar anaknya menjadi orang yang cerdas dan memiliki kemampuan luar biasa. Ada kebanggaan tersendiri ketika orang tua memiliki anak yang seperti itu.

Namun tidak semua orang tua maupun guru mengetahui apa yang harus mereka lakukan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Untuk mengembangkan kognitif pada anak tidak harus dilakukan dengan susah. Guru perlu menciptakan jenis-jenis permainan untuk merangsang otak anak yang menjadikan anak merasa senang melakukannya.

Menurut para ahli di bidangnya bahwa anak-anak bukan orang dewasa kecil, melainkan anak kecil yang senang bermain-main. Oleh sebab itu biarkanlah anak-anak itu menikmati masa indahnyanya yaitu masa anak-anak bermain dan berikanlah kebebasan bermain pada anak, karena dengan bermain merupakan suatu kebahagiaan tersendiri bagi anak-anak (Lisnawaty, 1993: 93).

Belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar merupakan strategi yang tepat untuk pembelajaran anak kelas rendah. Kegiatan bermain itu pasti menyenangkan dan penuh warna. Semua orang suka dengan bermain baik anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan orang tua sekalipun. Bagi anak-anak bermain mempunyai peran yang sangat penting karena kegiatan bermain dapat menjadi sarana perkembangan anak. Dengan melakukan permainan anak-anak akan terlatih secara fisik, demikian juga dengan kemampuan kognitif dan sosialnya pun akan berkembang. Kegiatan bermain dapat dilakukan di dalam ruangan dan di luar ruangan.

Pengalaman merupakan guru yang terbaik dan proses yang alamiah. Dengan bermain akan menambah dan mengembangkan pengetahuan dari setiap dari setiap pengalamannya. Salah satu media permainan yang

digunakan di dalam ruangan adalah balok yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak maupun guru. Semua anak senang bermain balok dengan berbagai bentuk. Dengan media balok tersebut anak akan belajar mengenal konsep ukuran, bentuk, warna, angka, dan dapat memanfaatkannya menjadi media untuk melakukan penjumlahan maupun pengurangan. Balok dapat menghilangkan kejenuhan anak untuk belajar tentang konsep.

Rendahnya kemampuan kognitif anak dalam memahami suatu konsep menjadi petunjuk adanya kecenderungan kelemahan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kesulitan menerima pembelajaran dikarenakan kegiatan di kelas masih berorientasi pada guru. Dengan kegiatan dan permainan yang monoton berakibat kemampuan kognitif anak tidak berkembang bahkan akan menurun. Hal inilah yang akan membuat anak tidak dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi, sehingga anak tidak dapat menemukan solusi-solusi atas masalahnya.

Sementara itu, selama ini penggunaan alat permainan edukatif kurang optimal karena guru hanya menggunakan lembar kerja siswa atau majalah untuk memberikan kegiatan di dalam kelas sehingga anak cenderung pasif, kurang kreatif dan kurang mandiri. Agar materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada anak lebih mudah diterima maka guru perlu tindakan-tindakan tertentu yang dirasa perlu untuk mengembangkan kognitif anak.

Untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak, maka guru perlu memperhatikan kebutuhan anak dalam memaksimalkan perkembangan

anak. Dari kenyataan yang ada dapat dilihat bahwa kegiatan yang berorientasi pada guru tidak sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan. Adapun penggunaan alat permainan edukatif akan menjadikan anak lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan di kelas.

Salah satu peralatan atau alat permainan edukatif adalah balok *cuisenaire* yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenalkan konsep ukuran, bentuk, angka dll. Sudono (2000: 21) mengatakan bahwa balok-balok *cuisenaire* digunakan dari tingkat TK sampai tingkat sekolah dasar.

George Cuisenaire menciptakan balok *cuisenaire* untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan ketrampilan anak dalam bernalar (Surtikanti, 2011: 107). Balok *cuisenaire* tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja tetapi juga aspek-aspek perkembangan yang lain seperti motorik halus, bahasa, serta melatih koordinasi mata dan tangan anak untuk membedakan ukuran balok. Dengan permainan balok *Cuisenaire* tersebut diharapkan aktivitas dan hasil belajar siswa akan meningkat dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang tidak disertai penggunaan media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 30 Oktober 2014 terhadap proses pembelajaran di kelas I SD Negeri 01 Jetis, Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo, menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional, tidak ada variasi metode pembelajaran yang dilakukan. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi guru di kelas, antara lain: (1)

Siswa pasif dalam proses pembelajaran. (2) Siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. (3) Siswa tidak memiliki kemauan dalam mengerjakan soal.

Akar permasalahan dari adanya masalah-masalah tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi atau bersifat monoton. Selama ini guru 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 serta strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai. Dengan adanya Alat Permainan Edukatif berupa Balok *Cuisenaire* tadi diharapkan mampu untuk membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru kelas I tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian tentang “Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil melalui permainan Balok *Cuisenaire* Kelas I SD Negeri Jetis 01 Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2014 / 2015”

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*)

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 yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan Balok *Cuisenaire*.
2. Peneliti hanya meneliti siswa kelas I SD Negeri 01 Jetis Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo.
3. Indikator dalam penelitian ini adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pada muatan Matematika pada tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah penerapan permainan Balok *Cuisenaire* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil siswa kelas I SD Negeri 01 Jetis Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo Tahun ajaran 2014/2015 ?”.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum : untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil.
2. Tujuan Khusus :
 - a. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa siswa kelas I SD Negeri 01 Jetis Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo Tahun ajaran 2014/2015.
 - b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa Tema Pengalamanku Subtema Pengalaman Masa Kecil khususnya pada muatan Matematika siswa kelas I SD Negeri 01 Jetis Kecamatan Baki, Kabupaten Sukoharjo Tahun ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya dalam materi operasi hitung, setelah permainan Balok *Cuisenaire* diterapkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan belajar secara aktif dan menyenangkan melalui kegiatan yang sesuai dengan perkembangan cara berpikirnya.

b. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai bahan masukan bahwa penggunaan Alat Permainan Edukatif berupa Balok *Cuisenaire* dapat dijadikan alternative dalam pembelajaran yang didalamnya terdapat materi tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Sehingga kelemahan-kelemahan dalam penyampaian materi tersebut dapat diatasi.

c. Bagi peneliti

Peneliti ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan model pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan.