

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar, manusia dapat mengembangkan potensi – potensi yang dimilikinya. Tanpa belajar, manusia tidak mungkin dapat memenuhi kebutuhan – kebutuhannya. Semua aktivitas keseharian membutuhkan ilmu yang hanya didapat dengan belajar. Pada dasarnya pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Sejalan dengan perkembangan masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Salah satu hambatannya adalah rendahnya mutu pendidikan di negara ini, sehingga dengan adanya hambatan tersebut akan menjadikan sebuah tantangan bagi pengelola pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena mereka yang akan belajar. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan – perbedaan individual anak tersebut, sehingga

pembelajaran benar – benar dapat meroboh kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Kondisi riil anak seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlibat dari perhatian sebagai guru atau pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian. Gejala yang lain terlibat pada kenyataan banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung. Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keigian guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar, sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah. Menyadari kenyataan seperti ini para ahli berupaya untuk mencari dan merumuskan strategi yang dapat merangkul semua perbedaan yang dimiliki oleh anak didik. Strategi pembelajaran yang ditawarkan adalah strategi belajar aktif(active learning strategy)

Keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tidak hanya ditentukan oleh ketepatan strategi guru dalam mentransfer pengetahuannya, tetapi

juga ditentukan oleh peran serta aktif dari siswa dalam proses pembelajaran. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka tugas guru tidak hanya memberikan sejumlah informasi kepada siswa, tetapi juga harus dapat mengusahakan bagaimana agar konsep yang penting dapat tertanam kuat dalam pemikiran siswa. Pada saat guru mengajarkan suatu materi kepada siswa dapat ditempuh melalui berbagai macam cara, diantaranya secara lisan dan menggunakan media permainan. Dalam penelitian ini permainan yang digunakan adalah ular tangga dengan model pembelajaran langsung.

Metode active learning (belajar aktif) setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Agar murid dapat belajar secara aktif, guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar. Mulyasa(2005:241).

Mel Silberman (1996:13) belajar aktif (active learning) yaitu: Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit. Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham. Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai. Ada beberapa alasan yang dikemukakan mengenai penyebab mengapa kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu jawaban yang menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengar apa yang disampaikan guru. Kebanyakan guru berbicara sekitar 100 – 200 kata per menit, sementara anak didik hanya mampu mendengarkan 50 – 100 kata per menit (setengah dari apa yang dikemukakan guru), karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berfikir. Kerja otak manusia tidak sama dengan tape recorder yang mampu merekam suara sebanyak apa yang diucapkan dengan waktu yang sama dengan waktu pengucapan. Otak manusia selalu mempertanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak juga memproses setiap informasi yang ia terima, sehingga perhatian tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan tidak semua yang dipelajari dapat diingat dengan baik. Penambahan visual proses pembelajaran

dapat menaikkan. Penambahan visual pada proses pembelajaran dapat menaikkan ingatan 171% dari ingatan semula. Dengan penambahkan visual di samping auditori dalam pembelajaran kesan yang masuk dalam diri anak didik semakin kuat sehingga dapat bertahan lebih lama dibandingkan dengan hanya menggunakan audio(pendengaran)saja. Hal ini disebabkan karena fungsi sensasi perhatian yang dimiliki siswa saling menguatkan, apa yang didengar dikuatkan oleh penglihatan(visual), dan apa yang dilihat dikuatkan oleh audio(pendengaran). Dalam arti kata pada pembelajaran seperti ini sudah diikuti oleh reinforcement yang sangat membantu bagi pemahaman anak didik terhadap materi pembelajaran.

Herman Hudoyo (1992: 3) mengemukakan bahwa mempelajari matematika adalah berkaitan dengan mempelajari ide-ide atau konsep yang bersifat abstrak. Untuk mempelajarinya digunakan simbol-simbol agar ide-ide atau konsep-konsep tersebut dapat dikomunikasikan. Dengan banyaknya simbol-simbol yang digunakan mengakibatkan siswa bersikap negatif dan menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan.

Pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas II di SD Negeri I Klepu, Kec. Ceper, Kab. Klaten tingkat pemahaman bangun datar masih kurang itu di tunjukan dengan hasil belajar masih rendah dari $KKm \geq 70$ karena guru dalam menyampaikan pembelajaran masih kurang menarik sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehigga peneliti mengambil judul “upaya peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran bangun datar pada mata pelajaran matematika melalui media pembelajaran ular tangga”.

Dari uraian di atas, maka di lakukan penelitian tindakan kelas tentang metode active learning yang mengoptimalkan media pembelajaran ular tangga di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, penelitian akan menjelaskan tentang masalah yang timbul dalam penelitian ini. Antara lain:

1. Rendahnya keaktifan siswa dalam bertanya dalam proses belajar mengajar matematika.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan berdampak pada hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak berkembang maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu menitikberatkan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun datar dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga di SD Negeri 1 Klepu

1. Subyek Penelitian

Siswa kelas II SD Negeri 1 Klepu tahun pelajaran 2011/2012

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan media ular tangga

3. Parameter Penelitian

Parameter yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Partisipasi siswa dalam keaktifan mereka untuk bertanya.

- 2) Hasil belajar siswa dalam aspek kognitif setelah menerapkan media ular tangga dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan yang akan diangkat penulis adalah:

- a. Apakah penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika bangun datar siswa kelas II SD Negeri I Klepu, Kec. Ceper, Kab Klaten?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar dengan mengoptimalkan media ular tangga pada siswa kelas II SD Negeri I Klepu, Kec. Ceper, Kab. Klaten.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penerapan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan penguasaan konsep bangun datar siswa kelas II SD Negeri I Klepu, Kec. Ceper, Kab. Klaten.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran.
- b. Guru dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pembelajaran yang muncul.
- c. Kemampuan refleksi guru, keterlibatan guru dalam inovasi pembelajaran dan kurikulum akan bermuara pada peningkatan profesionalisme guru.

2. Bagi Siswa

- a. Sebagai sarana meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika.
- b. Melatih kerjasama antar siswa.
- c. Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi Proses Belajar Mengajar

Tercapainya tujuan pembelajaran umum dan khusus

Penerapan media ular tangga dapat meningkatkan penguasaan konsep bangun datar siswa kelas II SD Negeri 1 Klepu.

4. Bagi Peneliti

Menjadi modal bagi peneliti jika kelak menjadi seorang guru, peneliti akan lebih mengetahui bahwa menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

5. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan menjadi masukan bagi guru-guru lain untuk juga mencari inovasi pembelajaran. Dan berupaya menerapkan proses pembelajaran yang aktif, kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah akan lebih meningkat.