

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam berbagai aspek dalam kehidupan.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Seiring dengan majunya teknologi informasi dan komunikasi, maka terciptalah berbagai pembaharuan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satunya pembaharuan dalam pembelajaran. Pembaharuan dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan.

Salah satu bentuk pembaharuan dalam pembelajaran adalah dengan pembaharuan model atau metode pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat diperlukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran, dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang disampaikan. Selain itu, harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Sehingga tujuan yang diharapkan mampu dicapai secara optimal.

Hasil belajar seringkali diartikan sebagai hasil dari pembelajaran, karena hasil belajar siswa dapat diketahui setelah dilaksanakan pembelajaran. Hasil belajar sendiri sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran itu sendiri.

Sehingga proses pembelajaran memegang peranan penting. Hasil belajar juga akan bergantung dengan metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara hasil belajar siswa dengan metode yang digunakan oleh guru.

Hasil belajar matematika yang rendah seringkali disebabkan adanya anggapan siswa bahwa belajar matematika sulit dipelajari dan membosankan. Anggapan tersebut yang secara tidak langsung mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika. Ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika membuat siswa malas untuk belajar matematika. Beberapa siswa menjadikan matematika mata pelajaran yang mengerikan dan menakutkan. Oleh karena itu, metode pembelajaran matematika yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar ini telah berkembang pesat. Matematika merupakan dasar untuk mempelajari beberapa ilmu lain. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar memiliki peranan penting karena pada Sekolah Dasar diletakkan ilmu dasar dan pengetahuan awal bagi siswa. Hal ini berkaitan dengan periode perkembangan siswa yaitu tahap operasional konkret, berpikir logis berdasarkan pengalaman konkret, dan masih mendapat kesukaran dalam mengambil kesimpulan yang logis dari pengalaman khusus (Marsudi dkk, 2008: 32). Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Pembelajaran matematika seringkali dilaksanakan dengan metode konvensional. Metode yang digunakan selalu tidak jauh dari ceramah dan pemberian tugas. Bagi siswa Sekolah Dasar kelas rendah hal ini menjadikan pembelajaran matematika kurang menyenangkan untuk diikuti. Pembelajaran matematika seharusnya menjadi pembelajaran yang mengasyikkan bagi siswa. Pembelajaran matematika yang mengasyikkan bagi siswa kelas rendah berarti pembelajaran dengan bermain.

Perlu adanya upaya untuk mengatasi kesulitan tersebut dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa. Menurut Piaget siswa usia 7-12 tahun berada dalam tahap berfikir operasional konkret, sehingga mereka mampu berfikir sesuai yang dialami. Pada tahap ini adalah siswa sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. (Marsudi dkk, 2008: 33) Siswa Sekolah Dasar kelas rendah berada dalam masa transisi sehingga model permainan dalam pembelajaran matematika dirasa sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Pada masa ini siswa berada dalam masa perkembangan yang sangat pesat, sehingga pengembangan kemampuan siswa pada masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa pada tahap berikutnya.

Menurut Dienes, permainan matematika sangat penting sebab operasi matematika dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara konkret dan lebih membimbing dan menajamkan pengertian matematika padasiswa didik. Dapat dikatakan bahwa objek-objek konkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran matematika jika

dimanipulasi dengan baik. Melalui permainan siswa tidak hanya merasa senang dan tertarik namun secara tidak langsung siswa belajar, salah satunya matematika (Somakim, 2010: 26)

Salah satu cara meningkatkan keefektifitasan belajar siswa terhadap matematika adalah dengan menggunakan model permainan dalam pembelajaran matematika. Model permainan mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, selain itu materi juga tersampaikan. Siswa tertarik terhadap pembelajaran sehingga hasil belajar matematika dapat sesuai harapan. Model permainan cocok diterapkan pada siswa Sekolah Dasar kelas rendah karena siswa cenderung masih senang bermain.

Berlatar belakang permasalahan di atas, maka dilakukan penelitian tentang “Efektivitas Model Permainan Berdasarkan Teori Dienes dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Sidowayah Tahun 2013/2014.”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, muncul beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih banyak guru dalam pembelajaran matematika masih menggunakan metode konvensional.

2. Banyak guru yang menggunakan model pembelajaran matematika yang kurang sesuai dengan tingkat perkembangansiswa Sekolah Dasar kelas rendah.
3. Model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangansiswa dapat menimbulkan keefektifan belajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji maka perlu pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi masalah yang akan dibahas adalah efektivitas model permainan berdasarkan teori Dienes dalam pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MI Muhammadiyah Sidowayah tahun 2013/2014.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model permainan teori Dienes efektif terhadap hasil belajar siswa matematika siswa kelas III MI Muhammadiyah Sidowayah tahun 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model permainan berdasarkan teori Dienes terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MI Muhammadiyah Sidowayah tahun 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika terutama pada peningkatan hasil belajar matematika dengan model permainan berdasarkan Teori Dienes.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah.

b. Bagi guru

Sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dan memberikan masukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.