

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik, dengan adanya berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia. Untuk mencapainya, pembaharuan pendidikan di Indonesia perlu terus dilakukan untuk menciptakan dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Pendidikan di sekolah dasar dimaksudkan untuk memberikan bekal kemampuan, berdasarkan anak didik berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangannya dan mempersiapkan mereka melanjutkan kejenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hamalik (2012:79) mengemukakan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara aktif dalam kehidupan masyarakat”. Pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa.

Matematika merupakan suatu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Peranan matematika tidak hanya dalam cabang-cabang ilmu pengetahuan alam saja,

melainkan menunjang perkembangan ilmu-ilmu lainnya, seperti ilmu sosial dan ilmu budaya. Oleh karena itu, diperlukan penunjang peningkatan mutu pembelajaran matematika oleh semua pihak, diantaranya pemerintah. Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah adalah penyempurnaan kurikulum mata pelajaran matematika.

Menyadari pentingnya peranan matematika maka peningkatan hasil belajar matematika pada jenjang pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh. Proses pembelajaran merupakan salah satu penunjang tercapainya hasil belajar siswa yang baik. Pembelajaran yang dikehendaki adalah pembelajaran yang diarahkan pada kegiatan mendorong siswa belajar dan dapat mengatasi kesulitan belajar secara individu.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 12 dan 13 Oktober 2017 yaitu pada hari Kamis dan Jum'at di kelas V SDN 29 Rantau Batu Pasar terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru cenderung mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru menjelaskan materi dan contoh soal sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat materi pembelajaran setelah guru selesai menerangkan. Kebanyakan siswa lebih cenderung pasif dan jarang ada umpan balik dari siswa, hal ini menyebabkan banyak siswa yang bermain dengan teman sebangkunya. Pada saat siswa diberi soal yang agak berbeda dengan soal yang

dicontohkan guru, siswa kesulitan untuk menyelesaikannya. Selain itu jika ada siswa yang dapat menyelesaikan soal, maka siswa lainnya hanya menyalin jawaban siswa tersebut tanpa mau berdiskusi dengan temanya untuk memecahkan soal. Pada saat diadakan diskusi di kelas hanya beberapa siswa yang aktif. Sebagian siswa yang lain hanya berperan sebagai pendengar dan tidak mau mengeluarkan pendapat dikarenakan siswa tidak paham dengan materi yang diajarkan oleh guru. Sehingga mengakibatkan adanya interaksi sesama teman untuk melakukan permainan yang menarik bagi mereka.

Kurangnya pemahaman siswa pada materi pelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar Matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada hasil ujian Mid semester siswa kelas V SDN 29 Rantau Batu Pasar tahun pelajaran 2017/2018, seperti terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 : Jumlah Siswa yang Mencapai Ketuntasan dan Tidak Mencapai Ketuntasan Dalam Belajar Matematika Pada Ujian Mid Semester Ganjil V SD N 29 Rantau Batu Pasar Tahun Pembelajaran 2017/2018

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
VA	20	9	45 %	11	55 %
VB	19	12	63,16%	7	36,84%

Sumber : guru kelas V SDN 29 Rantau Batu Pasar

Berdasarkan Tabel 1 terlihat hasil belajar Matematika siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum terlaksana sebagai mana mestinya dan tujuan pembelajaranpun belum tercapai oleh guru, dikarenakan siswa lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman dan bermain.

Mengatasi permasalahan diatas guru matematika harus dapat melaksanakan metode yang menyenangkan dan dapat memperbaiki hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode permainan ular tangga.

Menurut Sudono (dalam Yusuf, 2011:16) “Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, atau mengembangkan imajinasi anak”. Menurut Suyatno (dalam Yusuf, 2011:16) “Dengan permainan, siswa dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, kaidah-kaidah, unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak, dan seterusnya”.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VSDN 29 Rantau Batu Pasar.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran ceramah, Tanya jawab dan penugasan.
2. Perhatian siswa dalam pembelajaran Matematika masih kurang.
3. Kurangnya penggunaan metode permainan saat pembelajaran.
4. Siswa cenderung pasif dan jarang ada umpan balik saat guru bertanya.
5. Saat diberikan soal, siswa cenderung menyalin jawaban temannya yang lebih pintar.
6. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
7. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan banyaknya siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan juga mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar matematikamenggunakan metode pembelajaran Permainan Ular Tangga siswa kelas V SDN No.29 Rantau Batu Pasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan yaitu “Apakah terdapat pengaruh metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar matematika dikelas V di SDN 29 Rantau Batu Pasar?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh metode Permainan Ular Tanggaterhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN No. 29 Rantau Batu Pasar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan acuan dapat bermanfaat bagi penelitian selanjutnya, sebagai bahan acuan dan sumber rujukan pihak-pihak terkait (Dinas Pendidikan, Sekolah, institusi pendidikan lainnya) khususnya dalam pembelajaran matematika.

1. Bagi Siswa

- a. Menambah motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran sesuai dengan materi.
- b. Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.
- c. Meningkatkan keberhasilan siswa dan mutu kelulusan Sekolah Dasar .

2. Bagi Guru

- a. Membantu guru dalam mengembangkan dan menerapkan media.

- b. Dengan adanya penelitian ini akan memperbaiki proses pembelajaran yang dikelola oleh guru, sehingga kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dikelas meningkat.
- c. Menghilangkan kejenuhan guru dalam proses pembelajaran yang pada umumnya relative sama yaitu menggunakan metode konvensional.

3. Bagi Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat memperbiki sumbangan yang baik bagi sekolah dalam memperbiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang selanjutnya dapat meningkatkan mutu sekolah.
- b. Dengan terbiasanya guru melakukan penelitian sebagai strategi dan teknik pembelajaran dapat disebarkan kepala sekolah lain.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi penulis untuk menambah wawasan dan pandangan dilingkungan pendidikan.