

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia. Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani "*paedagogie*", yang akar katanya "*pais*" yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam bahasa Inggris, pendidikan diterjemahkan menjadi "*education*". "*Education*" berasal dari bahasa Yunani "*educare*" yang berarti membawa keluar yang tersimpan dalam jiwa anak, untuk dituntun agar tumbuh dan berkembang.

Syafril, dkk. (2012:45), menyatakan bahwa "Pendidikan ialah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat dimana ia hidup, proses sosial dimana orang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah), sehingga dia dapat memperoleh atau mengalami perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimum." Dalam dunia pendidikan tentu tidak akan pernah terlepas dari peran seorang guru.

Guru memiliki peran yang penting dan selalu terlibat dalam setiap proses pembelajaran. Sebagai seorang pendidik, guru lebih banyak berhadapan langsung dengan siswa dalam proses pembelajaran. Selain

memberikan pengetahuan guru juga membimbing siswa, serta memberikan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan materi agar siswa tertarik dan memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran termasuk dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Kenyataan yang ada di lapangan, matematika merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan kurang disukai. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika dan kurangnya media yang digunakan dalam mengajar matematika.

Berdasarkan observasi pada tanggal 6 dan 7 November 2018 di kelas III SD Negeri 23 Kinali Kabupaten Pasaman Barat terlihat pembelajaran guru hanya menanyakan kesiapan siswa untuk belajar, kemudian guru menerangkan materi pelajaran secara lisan dengan diselingi tanya jawab. Setelah itu guru memberikan contoh soal dan latihan kepada siswa. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran masih ada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya dan beberapa siswa minta izin keluar kelas. Sedikitnya siswa yang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, mengakibatkan pengerjaan latihan yang diberikan

guru kepada siswa secara individu dikerjakan siswa secara bersama atau mencontoh temannya. Setelah selesai mengerjakan latihan biasanya dilakukan diskusi untuk menjawab latihan.

Kurang optimalnya proses pembelajaran terlihat juga pada saat guru menerangkan pembelajaran, sebagian siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru. Kegiatan yang mereka lakukan mulai dari keluar masuk kelas bahkan mengganggu teman yang berada disamping ataupun yang duduk di depannya. Hal ini, menyebabkan penjelasan pembelajaran yang diberikan guru tidak dapat diingat oleh siswa, sehingga siswa mudah lupa dan sering kebingungan dalam memecahkan suatu permasalahan yang berbeda dari yang pernah dicontohkan oleh gurunya. Pembelajaran yang terlaksana sangat monoton, masih kurangnya kreasi dari guru untuk melakukan cara pembelajaran yang berbeda atau dengan kata lain guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran seperti ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa pada ujian akhir semester I siswa kelas IIIA dan kelas IIIB SD Negeri 23 Kinali Kabupaten Pasaman Barat Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah adalah 75, dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Jumlah Siswa dan Persentase Ketuntasan Belajar Matematika Siswa Pada Ujian Akhir Semester I Kelas IIIA dan Kelas IIIB SD Negeri 23 Kinali Tahun Ajaran 2018/2019

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa Yang Tuntas		Siswa Yang Tidak Tuntas	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
IIIA	33	7	21,21%	26	78,79%
IIIB	32	5	15,63%	27	84,37%

Sumber: Guru Kelas IIIA dan Guru Kelas IIIB SD Negeri 23 Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

Dari tabel 1 dapat dilihat masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh SD Negeri 23 Kinali yaitu 75. Dari permasalahan yang muncul harus dicari penyelesaian masalahnya agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Untuk mengatasi penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika khususnya dalam mengoperasikan pecahan diperlukan suatu media yang konkret yang dapat membuat siswa menjadi lebih paham dan nantinya dapat terampil dalam mengoperasikan pecahan. Ada banyak cara dalam membina siswa dalam mengoperasikan pecahan, salah satunya Peneliti akan menggunakan “Permainan Domino” dalam upaya mengembangkan keterampilan siswa dalam pengoperasian pecahan sehingga akan didapatkan hasil belajar siswa yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Permainan Domino yang akan peneliti gunakan ini merupakan kartu-kartu yang diadopsi dari permainan domino pada umumnya. Pada domino yang biasa kita kenal berupa kartu yang dibagi menjadi dua bagian yang

berisi gambar bulatan-bulatan, sedangkan Permainan Domino yang peneliti gunakan terdiri dari kartu-kartu yang berisi soal ataupun jawaban tentang materi pecahan. Letak soal ataupun jawabannya sama seperti domino yang kita kenal pada umumnya, yaitu kartu dibagi menjadi dua bagian atas dan bawah. Cara bermain Permainan Domino ini juga sama dengan permainan domino pada umumnya.

Alasan peneliti memilih Permainan Domino adalah permainan domino ini peneliti rasa cocok dalam membina keterampilan operasi, karena penggunaan domino dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan penggunaan simbol angka dan persamaannya. Dalam permainan domino ini siswa dituntut untuk mencari jawaban dari soal yang ada di kartu untuk mengetahui kartu mana yang akan dia berikan untuk dimainkan. Namun melihat keadaan lingkungan masyarakat di sekitar sekolah, ada beberapa tempat yang digunakan oleh masyarakat sekitar untuk bermain domino, tetapi dalam hal ini mereka bermain domino bukanlah untuk hal positif atau hanya sekedar bermain sebagai hiburan. Tetapi mereka bermain domino ini untuk hal yang negatif yaitu berjudi. Peneliti khawatir jika orang tua siswa atau masyarakat sekitar berfikir media yang peneliti pakai adalah untuk mengajarkan siswa ke dalam hal negatif. Oleh karena itu, salah satu alasan peneliti menggunakan media permainan domino ini adalah untuk membuktikan kepada masyarakat sekitar atau orang tua siswa bahwa permainan domino tidak hanya digunakan dalam hal negatif tetapi juga bisa digunakan sebagai sebuah

media pembelajaran yang dimodifikasi sedemikian rupa yang berguna untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Domino Pada Materi Pecahan Sederhana Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 23 Kinali”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan materi pembelajaran dari guru.
2. Pembelajaran matematika kurang menarik atau masih bersifat konvensional tanpa menggunakan media.
3. Dalam mengerjakan latihan individu siswa banyak yang mencontek temannya.
4. Kurang aktifnya siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.
5. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan banyaknya siswa yang belum mencapai nilai KKM.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan pada latar belakang tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar Matematika siswa kelas III di SD Negeri 23 Kinali.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran Permainan Domino pada materi pecahan sederhana berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 23 Kinali ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk membuktikan penggunaan media pembelajaran Permainan Dominopada materi pecahan sederhana berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 23 Kinali.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini di harapkan ada manfaatnya, bagi :

1. Guru, dapat menjadi masukan dalam hal melaksanakan pembelajaran dan menambah wacana tentang media pembelajaran yang efektif sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

2. Kepala Sekolah, memberikan masukan tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran.
3. Peserta didik, dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar matematika.
4. Peneliti, menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan media pembelajaran Permainan Domino pada mata pelajaran Matematika.