

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Pasal 3 Tahun 2003, bahwa tujuan pendidikan nasional ialah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dari pengertian di atas tergambar secara jelas bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk membina dan menggambarkan persatuan bangsa diawali dari pemberian bekal pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada peserta didik. Salah satu tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu tolak ukur untuk menilai keberhasilan mengajar ialah menggunakan hasil yang dicapai siswa dalam belajar. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Matematika seringkali dikatakan sebagai momok bagi siswa, khususnya siswa Sekolah Dasar, karena dianggap pelajaran yang sulit dan membingungkan, tetapi sebenarnya matematika itu sangat menyenangkan, karena hampir seperti sebuah permainan. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat matematika menjadi pelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Untuk dapat terlaksananya pembelajaran matematika dengan baik pada jenjang pendidikan SD, diperlukan guru yang terampil merancang dan mengelola proses pembelajaran seperti yang tercermin dalam rambu-rambu pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Rambu-rambu tersebut antara lain guru hendaknya dapat memilih dan menggunakan

strategi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik, dan sosial.

Di kelas V sekolah dasar, pelajaran Matematika pada semester dua mencakup bilangan yang membahas tentang menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah dan geometri dan pengukuran yang membahas tentang memahami sifat-sifat dan hubungan antar bangun. Adapun pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student center*.

Berdasarkan observasi atau studi pendahuluan di Sekolah Dasar Negeri Cisalah ditunjukkan gejala kurangnya motivasi siswa pada mata pelajaran Matematika karena dianggap sulit dipelajari. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, yang dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Matematika sebelumnya.

Ketika dilakukan pengamatan, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dimana proses pembelajaran berpusat pada guru dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang berlangsung dan pada akhirnya kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajarnya pun belum maksimal. Selain itu, salah satu penyebab kurangnya motivasi siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan ialah kurangnya media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Menurut Abdul Majid (Strategi Pembelajaran: 2013) “terdapat prinsip-prinsip umum yang dapat diaplikasikan guru untuk memotivasi siswa”. Kegiatan pembelajaran yang baik dapat menjadi salah satu modal untuk mencegah rasa tak acuh siswa. Kebanyakan siswa menanggapi secara positif kegiatan pembelajaran di kelas yang baik oleh guru yang antusias dan sungguh-sungguh tertarik terhadap siswa dan pelajaran yang diajarkannya. Kegiatan yang dilakukan guru di kelas untuk meningkatkan pembelajaran akan meningkatkan motivasi siswa dengan sendirinya.

Dari pernyataan di atas dapat dikatakan bahwa guru diharapkan dapat merancang dan mengelola proses pembelajaran, agar dapat mengajarkan matematika dengan baik. Mengajarkan matematika mengandung makna aktivitas guru mengatur kelas dengan sebaik-baiknya dan menciptakan kondisi yang kondusif sehingga siswa dapat belajar matematika dengan baik. Selain itu guru dituntut untuk menggunakan strategi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam belajar matematika.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (Strategi Belajar Mengajar: 2002) “secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam berusaha mencapai sasaran yang telah ditentukan”. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk mengubah situasi belajar siswa menjadi tidak tertekan, menyenangkan dan mudah dipahami yaitu dengan mengubah cara pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dan tidak disukai siswa menjadi lebih disukai siswa. Cara pembelajaran tersebut yaitu dengan metode permainan yang menggunakan media kartu domino.

Proses pembelajaran menggunakan kartu domino ini dilatarbelakangi oleh adanya strategi belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar, dengan cara merubah metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*) menjadi berpusat pada siswa (*student oriented*). Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika. Kartu domino digunakan untuk memahami fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian suatu bilangan khususnya bilangan pecahan serta digunakan untuk menghafal bangun-bangun geometri. (Darhim, 2001: 314)

Dalam pembelajaran matematika dengan metode permainan yang menggunakan media kartu domino dirasakan akan lebih efektif dan berhasil

daripada menggunakan metode ceramah/informasi terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar karena banyaknya materi yang harus diterima di sekolah, selain itu dengan metode permainan yang menggunakan kartu domino ada keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari. Untuk itu, peneliti ingin mengetahui sejauh mana metode permainan yang menggunakan media kartu domino tersebut dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, diharapkan hasil belajarnya pun akan meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil sebuah penelitian tindakan kelas dengan metode permainan yang menggunakan media kartu domino dalam pembelajaran matematika dengan judul **“Penerapan Metode Permainan Dengan Media Kartu Domino Dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”**. (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 5 SD Negeri Cisalasih Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat).

## **B. Rumusan Masalah**

Penelitian ini berkenaan dengan masalah: “Bagaimana upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan di kelas V SDN Cisalasih?”. Rumusan masalah ini dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan dengan metode permainan yang menggunakan media kartu domino untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas V SDN Cisalasih?
2. Bagaimanakah motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan dengan metode permainan yang menggunakan media kartu domino di kelas V SDN Cisalasih?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan dengan metode permainan yang menggunakan media kartu domino di kelas V SDN Cisalasih?

### C. Hipotesis Tindakan

Jika metode permainan dengan media kartu domino dilakukan secara tepat, maka dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan di kelas V SDN Cisalasih.

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini memiliki tujuan umum dan khusus, antara lain:

**Tujuan umum** yaitu untuk memperoleh alternatif media dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan pecahan.

**Tujuan khusus** yaitu untuk memperoleh gambaran dan informasi tentang:

1. Proses pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan dengan metode permainan yang menggunakan media kartu domino untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas V SDN Cisalasih.
2. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan dengan metode permainan yang menggunakan media kartu domino di kelas V SDN Cisalasih.
3. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi penjumlahan pecahan dengan metode permainan yang menggunakan media kartu domino di kelas V SDN Cisalasih.

### E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil dari berbagai pihak antara lain:

1. Siswa

Dengan penelitian ini siswa mendapatkan variasi cara untuk belajar dengan metode permainan yang menggunakan media kartu domino sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tersebut.

2. Guru

Penelitian ini dapat memberikan acuan dan menyediakan alternatif kepada guru mengenai media pembelajaran matematika yang tepat dengan memperhatikan aktivitas belajar siswa dan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat mengoptimalkan konstruksi pengetahuan siswa yang secara positif mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa.

3. Sekolah

Penelitian ini sedikitnya turut memberikan sumbangan dalam meningkatkan kualitas sekolah.

4. Peneliti

Peneliti dapat meningkatkan kualitas diri dalam pengetahuan maupun pengembangan dirinya sebagai seorang calon guru sekolah dasar. Selain itu, peneliti juga dapat mempraktekan ilmu yang didapatnya selama masa kuliah dan melakukan penelitian untuk beberapa masalah tertentu.

## **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional ini disusun untuk menghilangkan kekurang jelasan makna atau kesalahan persepsi terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, diantaranya :

1. Metode Permainan

Metode permainan ialah metode dimana para siswa berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu melalui permainan dengan mematuhi peraturan

yang ditentukan. Permainan yang dimaksud disini ialah permainan yang menggunakan media kartu domino.

## 2. Media Kartu Domino

Kartu domino disini bukanlah suatu kartu yang digunakan oleh orang untuk berjudi, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino untuk menarik minat siswa dalam belajar matematika. Adapun kartu Domino yang dimaksud berisikan/tertuliskan angka pecahan dan operasi penjumlahan pecahan. Kartu Domino yang akan digunakan berasal dari kertas manila yang ditempel di karton tebal, dengan ukuran tiap kartu yaitu 3 cm x 6 cm dengan alasan ukuran kartu ini dapat atau mudah dipegang anak yang rata-rata usia SD kelas V.

## 3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika yang dimaksud disini ialah pembelajaran matematika pada materi pecahan dengan kompetensi dasar 5.2 menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan. Materi dalam penelitian ini ialah mengenai penjumlahan pecahan biasa berpenyebut beda dengan pecahan campuran dan penjumlahan pecahan desimal. Adapun indikator pencapaiannya adalah menjumlahkan pecahan biasa yang berpenyebut beda dan menjumlahkan pecahan desimal.

## 4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu daya atau kekuatan yang ada dalam diri siswa yang menyebabkan siswa mengikuti pembelajaran dan mengarahkan perilaku belajar siswa pada tujuan yang ingin dicapai yang dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran dengan metode permainan yang menggunakan media kartu domino. Hal tersebut diukur menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa dengan indikator pengukurannya meliputi ketertarikan siswa untuk belajar, keaktifan siswa dalam belajar dan ketekunan siswa dalam belajar.

## 5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah memperoleh pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud oleh peneliti disini adalah kemampuan siswa setelah memperoleh pembelajaran pada ranah kognitif, yaitu mengetahui dan mengingat ( $C_1$ ), pemahaman ( $C_2$ ), aplikasi ( $C_3$ ) dan analisis ( $C_4$ ). Hasil belajar ini diukur menggunakan tes pada setiap akhir siklus dengan kompetensi dasar 5.2 menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan. Adapun indikator pencapaiannya adalah menjumlahkan pecahan biasa yang berpenyebut beda dan menjumlahkan pecahan desimal.