

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan bertujuan untuk mencapai kepribadian suatu individu yang lebih baik, manusia yang lebih berbudaya, dan manusia yang memiliki kepribadian yang lebih baik. Tujuan pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Proses pendidikan berlangsung dalam suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik untuk membantu perkembangan peserta didik mencapai tujuan pendidikan. Proses pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari tiga hal yang tidak dapat terpisahkan yaitu input, proses dan output. Input merupakan peserta didik yang akan melaksanakan aktivitas belajar, proses merupakan kegiatan dari belajar mengajar sedangkan output merupakan hasil dari proses yang dilaksanakan. Dalam proses input siswa mengalami proses belajar, dimana yang awalnya siswa tidak tahu menjadi tahu, yang tidak mengerti menjadi mengerti. Karena hakikatnya belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu karena pengaruh lingkungannya. Menurut Gagne (dalam Susanto, 2013, hlm. 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Masalah yang sering terjadi pada proses, yaitu pembelajaran yang sering terjadi tidak memberi kebebasan kepada siswa untuk mengapresiasi ide atau gagasannya, karena proses pembelajaran yang terjadi lebih condong untuk hafalan pada materi yang telah dipelajari tanpa memahami untuk mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran adalah kegiatan

belajar mengajar dimana didalamnya memiliki tujuan yang ingin dicapai guru terhadap hasil belajar siswa dengan didukung metode dan media yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Guru dapat mengetahui tujuan pembelajaran tercapai atau tidak dengan melihat dari hasil belajar dan aktivitas siswa setelah melakukan penilain.

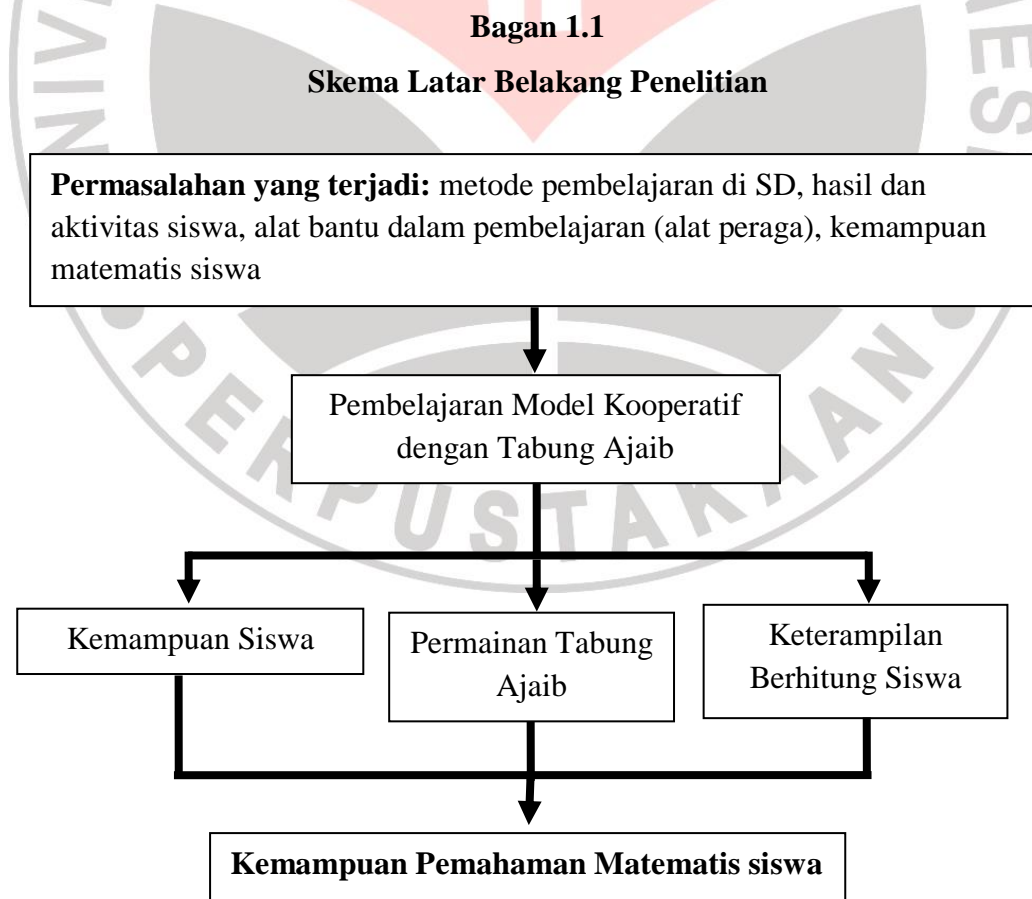
Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan bernalar, kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, bekerja keras, mandiri, jujur, disiplin, dan memiliki sikap sosial yang baik serta berbagai keterampilan lainnya yang diperlukan dalam masyarakat. Menurut Tiurlina (2014, hlm. 3) “matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris, kemudian pengalaman itu di proses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran didalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika supaya konsep-konsep matematika yang terbentuk itu mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka digunakan bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global”.

Pembelajaran matematika menjadi momok yang sangat menakutkan bagi anak-anak SD karena kesan yang telah tertanam di benak siswa bahwa matematika adalah pembelajaran yang paling sulit untuk di pelajari. Dengan metode pembelajaran yang tidak menyenangkan membuat siswa lebih tidak menyukai matematika. Hal ini menyebabkan hasil belajar dan aktivitas siswa tidak sesuai dengan harapan atau KKM. Salah satu yang harus dikembangkan dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan pemahaman matematis siswa itu sendiri dengan model pembelajaran yang tepat.

Susanto (2013, hlm. 210) mengatakan “pemahaman (*understanding*) adalah kemampuan menjelaskan suatu situasi dengan kata-kata yang berbeda dan dapat menginterpretasikan atau menarik kesimpulan dari tabel, data, grafik, dan sebagainya. Dengan memahami, siswa akan mampu memperkaya pengetahuan atau informasi yang ia peroleh dengan memberikan interpretasi yang lengkap sesuai dengan tingkat kemampuannya”. Namun kenyataannya dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan ini. Selain itu,

guru kesulitan dalam alat peraga yang akan dipakai untuk mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini terfokus pada upaya dalam meningkatkan kemampuan matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda yaitu model pembelajaran kooperatif sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya dan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif sendiri adalah model pembelajaran yang mengembangkan keaktifan siswa dalam pembelajaran dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Hal ini sejalan dengan Amri & Ahmadi (2010, hlm. 67) yang mengatakan “model pembelajaran kooperatif merupakan model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda”. Skema latar belakang permasalahan penelitian dapat terlihat sebagai berikut:



Oleh karena itu, dengan alasan tersebut peneliti menawarkan solusi untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di SD yaitu menggunakan model pembelajaran yang berbeda dan mengkombinasikannya dengan permainan edukatif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Dengan hal ini peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Permainan Tabung Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sehingga membuat siswa kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran khususnya matematika.
2. Peran serta siswa dalam proses pembelajaran masih kurang.
3. Tidak tersedianya media yang dapat menunjang proses pembelajaran.
4. Bahan ajar yang di siapkan kurang menarik.
5. Hasil belajar matematika siswa masih rendah.
6. Model pembelajaran kooperatif pada umumnya belum diterapkan pada sekolah-sekolah dasar.

C. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan pemahaman matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif permainan tabung ajaib lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana sikap siswa terhadap model pembelajaran kooperatif permainan tabung ajaib untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi perbedaan kemampuan pemahaman matematis siswa antara menggunakan model pembelajaran kooperatif permainan tabung ajaib dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional
2. Untuk mengetahui sikap siswa terhadap model pembelajaran kooperatif permainan tabung ajaib untuk kemampuan pemahaman matematis siswa dalam pembelajaran matematika.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, yaitu sebagai suatu alat atau model pembelajaran untuk mengembangkan diri sehingga dapat menjadi guru yang profesional di masa yang akan datang dan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif dalam proses belajar mengajar dengan mengkombinasikan permainan-permainan yang menarik.
2. Bagi guru, yaitu model pembelajaran kooperatif ini dapat dijadikan sebagai sebuah acuan dan dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa, dan gurupun dapat mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif dengan permainan matematika yang menarik.
3. Bagi siswa, yaitu melalui model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa.

F. Struktur Organisasi

Skripsi ini terdiri dari cover, halaman pengesahan, halaman pernyataan, halaman ucapan terima kasih, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. Kemudian skripsi ini terdiri dari lima bab, dimana setiap bab terdiri dari pokok-pokok pembahasan yaitu sebagai berikut:

Bab I: Peneliti akan mengemukakan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, menentukan rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi.

Bab 2: Peneliti akan membahas tentang model pembelajaran kooperatif, permainan tabung ajaib, kemampuan pemahaman matematis, karakteristik murid sd, hasil penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka pemikiran.

Bab 3: Peneliti akan memaparkan desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, definisi oprasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data dan analisis data.

Bab 4: Peneliti akan memaparkan hasil penelitian dan pembahasan

Bab 5: Sebagai bab terakhir, peneliti akan memberikan simpulan dan beberapa rekomendasi untuk memberikan jawaban terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian.

Kemudian skripsi ini ditutup dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

