

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan sangatlah kompleks, berbagai factor mempengaruhi keberhasilan pendidikan tanpa kita pernah tahu faktor manakah yang paling berpengaruh secara universal, namun demikian manusia tidak akan berhenti, manusia akan selalu belajar berusaha memahami berbagai gejala, menjelaskannya, dan mengambil manfaat dari pengetahuannya.

Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar memegang peranan yang sangat penting. Peran guru tidak hanya sebagai penyampai materi saja, melainkan lebih dari itu guru bisa dikatakan sebagai pusat pembelajaran dan sebagai pengendali serta pelaku dalam kegiatan proses belajar mengajar, guru mengatur arah proses belajar mengajar dilaksanakan. Oleh sebab itu harus mampu membuat pengajaran menjadi lebih efektif dan menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan dapat membuat siswa senang dan memiliki rasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Guru mengemban tugas yang tidak ringan agar tercapai tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia seutuhnya yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas dan terampil serta sehat jasmani dan rohani, juga harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta terhadap tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan sosial.

Sekolah Dasar merupakan satuan pendidikan dasar yang bertujuan meletakkan dasar kecerdasan yaitu membaca, menulis dan menghitung, serta memperoleh bekal wawasan dan pengetahuan tentang manusia adalah sebagai makhluk sosial. Salah satu mata pelajaran yang terdapat materi membaca, menulis, dan berhitung yaitu mata pelajaran, dan materi tentang makhluk sosial terdapat pada mata pelajaran IPS.

Matematika di tingkat sekolah dasar merupakan pelajaran yang menjadi pondasi pendidikan bagi siswa didik. Pelajaran Matematika merupakan dasar agar murid bisa mempelajari mata pelajaran lain. Seperti yang kita tahu, proses pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas membaca dan menghitung. Sebagai mata pelajaran yang menjadi salah satu pondasi pendidikan bagi anak-anak, matematika juga kerap dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Sejak anak didik mulai belajar bersosialisasi, hingga mereka dewasa kelak.

Pernyataan diatas sejalan dengan yang diungkapkan oleh Dienes, menurut Dienes (dalam Ruseffendi, 1980:134) menyatakan bahwa setiap konsep matematika dapat difahami dengan mudah apabila kendala utama yang menyebabkan anak sulit dapat dikurangi atau dihilangkan. Dienes berkeyakinan bahwa anak pada umumnya melakukan abstraksi berdasarkan intuisi dan pengalaman kongkrit, sehingga cara-cara mengajarkan konsep-konsep matematika dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan objek kongkrit. Dengan demikian, dalam mengajarkan matematika perlu adanya benda-benda kongkrit yang merupakan model dan ide-ide matematika, yang selanjutnya disebut sebagai alat peraga sebagai alat bantu pembelajaran. Alat bantu pembelajaran ini digunakan

dengan maksud agar anak dapat mengoptimalkan panca inderanya dalam pembelajaran, mereka dapat melihat, meraba, mendengar, dan merasakan objek yang sedang dipelajari.

Mengingat betapa pentingnya matematika ini, maka sudah menjadi kewajiban bagi kita, para pendidik untuk membuat murid mencintai matematika bukan belajar karena terpaksa (Mustoha. Amin, 2009: 1).

Tidak beda jauh dengan mata pelajaran Matematika, mata pelajaran IPS pun sangat berpengaruh penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Karena ilmu sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Pada tingkat pendidikan dasar, pelajaran ilmu sosial disampaikan secara terpadu. Keterpaduan ini berupa penggabungan beberapa bidang ilmu sosial menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Sosial.

Oleh sebagian besar orang, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dianggap sebagai pelajaran hafalan. Oleh karena itu, metode pembelajarannya pun dianggap membosankan. Namun sebenarnya, ada banyak kajian yang disediakan Ilmu Pengetahuan Sosial. Banyak metode yang bisa diterapkan untuk menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menyenangkan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi menarik jika dilaksanakan dengan lebih bermakna. Hal ini dapat terwujud jika ada dorongan bagi peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari di sekolah dan di luar sekolah, penyampaian bahan ajar ditujukan pada pemahaman, serta apresiasi dan aplikasinya dalam kehidupan.

Ketika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dilaksanakan secara lebih bermakna, peserta didik mampu memahami kenyataan sosial yang terjadi di sekitarnya. Sehingga peserta didik pun mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya.

Namun sayangnya, berdasarkan observasi sementara di SDN Sukajadi I Bandung, masih banyak anak yang mengikuti pelajaran matematika dan IPS karena terpaksa. Ini terlihat dari pendapat para murid yang kerap mengeluh jika pada hari itu ada pelajaran matematika dan IPS, ada reaksi penolakan. Ungkapan seperti, “Ah pusing belajar matematika terus,” atau “Ah ngantuk belajar IPS trus”, keluhan seperti itu kerap dilontarkan siswa. Matematika dan IPS seakan sudah menjadi momok! Beda dengan pelajaran olahraga di lapangan yang kerap diikuti dengan semangat oleh peserta didik.

Dampak dari belajar dengan penuh keterpaksaan ini nilai matematika dan IPS para siswa masih kurang optimal. Ini terlihat dari pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM yang hanya sebesar 50 persen. Sementara perolehan rata-rata ulangan harian siswa hanya mencapai rata-rata 5 dari KKM yang sudah ditentukan yaitu 65.

Rendahnya indikasi pencapaian siswa ini diduga berawal dari monotonnya suasana belajar-mengajar di dalam kelas. Para siswa terlihat kurang antusias mengikuti pelajaran karena guru hanya mengandalkan metode ceramah dengan berpusat pada buku materi dari Buku Sekolah Elektronik (BSE) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) saja.

Padahal menciptakan suasana yang nyaman bagi peserta didik termaktub dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Dalam undang-undang ini disebutkan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Kreativitas pembelajaran guru seringkali menjadi topik perbincangan berbagai pihak, karena dinilai menentukan pencapaian hasil pendidikan. Guru merupakan ujung tombak berlangsungnya kegiatan pembelajaran, sehingga memiliki peran dan fungsi penting sebagai sumber belajar dan bahkan kerap kali mendominasi proses transformasi nilai ilmu pengetahuan dan lain-lainnya kepada peserta didik. Dugaan yang ada, kemampuan guru akan menghasilkan pembentukan kualitas peserta didiknya. Namun mungkin saja penguasaan guru terhadap bahan ajar atau materi pelajaran yang diberikan sudah cukup memadai, tetapi karena kekurangmampuan mengemasnya dalam pembelajaran, miskin kreatif, monoton, membosankan, kurang menarik dan lain sebagainya, akhirnya berujung dengan pencapaian hasil pendidikan yang kurang memadai.

Masih cukup banyak guru yang memakai metode *konvensional* dalam melaksanakan pembelajaran. Tentu metode *konvensional* tersebut bukan satu kesalahan, tetapi kalau terus-menerus dipakai maka dapat dipastikan suasana pembelajaran berjalan secara monoton tanpa ada variasi. Oleh karena itu, sudah sepantasnya guru mengembangkan metode pembelajaran yang digunakan dalam

proses pembelajaran, terlebih lagi jika dikaitkan dengan upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik.

Pembelajaran tematik pada satuan Sekolah Dasar pada dasarnya diarahkan pada pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sejalan dengan itu penulis pun mengaitkan mata pelajaran matematika dan mata pelajaran IPS, karena siswa kelas II khususnya di kelas II A SDN Sukajadi I Bandung cenderung belum bisa untuk berfikir lebih luas/abstrak sehingga perlu pembelajaran yang menggunakan suatu tema tertentu yaitu dengan tema *kerjasama* dalam mengaitkan mata pelajaran matematika dengan mata pelajaran IPS agar siswa lebih mudah menangkap materi yang disampaikan, sehingga apa yang disampaikan guru bisa bermakna dan mudah diingat oleh siswa.

Menurut penulis, dunia anak-anak adalah bermain. Karena pada usia tersebut peserta didik masih suka bermain dibanding belajar. Sehubungan dengan dunia anak adalah dunia bermain, maka penulis mencoba salah satu permainan tradisional yang bisa dipakai dalam metode pembelajaran yaitu permainan congklak.

Tidak hanya pembelajaran, dalam permainan congklak, hukuman (*punishmen*) juga dapat diberlakukan. Misalnya, siswa disuruh menyanyi, membaca puisi, atau hukuman-hukuman yang sifatnya positif jika gagal. Dengan pemberian sanksi diharapkan, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Pembelajaran dengan metode permainan congklak, murni berorientasi pada aktivitas siswa yang dilakukan dalam bentuk permainan. Metode ini sesuai dengan Teori Media Pembelajaran yang disampaikan Lesle J Briggs (1977). Dalam teorinya, Briggs membagi sejumlah fungsi Media Pembelajaran. Di antaranya: 1. Pemusat perhatian siswa; 2. Menggugah emosi siswa; 3. Membantu siswa memahami materi pembelajaran; 4. Membantu siswa mengorganisasikan informasi; 5. Membangkitkan motivasi belajar siswa; 6. Membuat pembelajaran menjadi lebih konkret; 7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; 8. Mengaktifkan pembelajaran; 9. Mengurangi kemungkinan pembelajaran yang melulu berpusat pada guru; dan 10. Mengaktifkan respon siswa.

Dari 10 poin di atas, permainan congklak merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat tepat untuk disajikan pada siswa kelas II Sekolah Dasar, khususnya di kelas II A SDN Sukajadi 1 Bandung, tempat penulis melakukan penelitian.

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu di adakan penelitian tindakan kelas (PTK). Peneliti bermaksud mengambil penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul:

“Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian dan Pembagian dengan Tema Kerja Sama”.

Dengan serangkaian tindakan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, sampai dengan refleksi. Diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi perkalian, pembagian, dan kerja sama.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Perencanaan pembelajaran tentang penjumlahan dan pengurangan dengan tema kerja sama dengan menggunakan metode permainan congklak di SDN Sukajadi 1 Bandung?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan dengan tema kerja sama melalui metode permainan congklak di SDN Sukajadi 1 Bandung?
3. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik tentang penjumlahan dan pengurangan dengan tema kerja sama di SDN Sukajadi 1 Bandung setelah menggunakan metode permainan congklak?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
 - a. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran obyektif tentang kemampuan peserta didik kelas II pada Pelajaran Matematika dan IPS terpadu tentang memahami konsep penjumlahan, pengurangan dan kerja sama dengan menggunakan metode permainan congklak.

- b. Memperoleh gambaran tentang pelaksanaan aktivitas guru dan peserta didik yang ditemukan dalam pembelajaran Matematika dan IPS terpadu dengan menggunakan metode permainan congklak.
- c. Memperoleh gambaran tentang hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode permainan congklak dalam Pelajaran Matematika dan IPS terpadu.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang kemampun peserta didik kelas II SDN Sukajadi I Kecamatan Sukajadi Kota Bandung dalam :

- a. Memahami konsep perkalian.
- b. Memahami konsep pembagian.
- c. Memahami konsep kerja sama.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Peserta didik

- a) Memudahkan peserta didik dalam belajar
- b) Agar peserta didik lebih aktif dalam belajar
- c) Agar terjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
- d) Agar hasil belajar peserta didik semakin meningkat.
- e) Agar peserta didik lebih mengenal permainan tradisional yang sudah mulai dilupakan.

2. Guru

- a) Guru dapat membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran.
- b) Selalu menggunakan metode permainan, khususnya permainan congklak.
- c) Guru termotivasi untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

3. Sekolah

- a) Meningkatkan prestasi sekolah terutama pada mata Pelajaran Matematika dan IPS terpadu.
- b) Meningkatkan kinerja sekolah melalui peningkatan profesionalisme guru.

4. Untuk peneliti

- a) Memperoleh gambaran tentang kemampuan memahami konsep perkalian siswa kelas II SDN Sukajadi 1 Bandung.
- b) Memperoleh gambaran tentang kemampuan memahami konsep pembagian siswa kelas II SDN Sukajadi 1 Bandung.
- c) Memperoleh gambaran tentang kemampuan memahami konsep kerjasama siswa kelas II SDN Sukajadi 1 Bandung.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan analisis teoritis, beberapa hasil penelitian yang relevan dan kerangka pemikiran seperti diungkapkan diatas, maka dalam penelitian ini dapat

diajukan rumusan hipotesa yang berbunyi ” Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Perkalian dan Pembagian Dengan Tema Kerja sama. (PTK pada siswa kelas II A SDN Sukajadi 1 Bandung) ”.

