

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah sebagai lembaga yang bertujuan untuk mencetak generasi penerus bangsa memiliki tanggung jawab secara komprehensif dalam meningkatkan mutu pendidikan disekolah tersebut. Hal ini sesuai dengan amanat peraturan pemerintah mengenai standar proses pembelajaran. Menurut PP Nomor 22 Tahun 2016, standar proses pembelajaran pada satuan pendidikan adalah pembelajaran diselenggarakan dengan interaktif, menyenangkan, penuh inspirasi, menantang dan dapat mendorong siswa agar lebih aktif partisipatif, serta pembelajaran yang menyediakan cukup ruang bagi kreativitas, prakarsa, dan kemandirian sesuai minat dan bakat, dan perkembangan jasmani maupun rohani yang didapatkan dari teladan pendidik.¹ Dengan berpedoman pada standar tersebut, beberapa upaya pemerintah dalam peningkatan kualitas Pendidikan di Indonesia dilakukan demi tercapainya tujuan Pendidikan. Salah satu usaha yang dilakukan yaitu melalui mata pelajaran wajib yang disampaikan kepada siswa di sekolah.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti di sekolah yang diberikan secara maksimal kepada peserta didik, mulai dari tingkat dasar hingga menengah.² Inilah yang disebut dengan matematika sekolah. Matematika sekolah juga mengacu pada perkembangan IPTEK selain

¹ Badan Standar Nasional Pendidikan, *Salinan PP Nomor 22 Tahun 2016*, (Online), <http://bsnp-indonesia.org>, diakses pada 10 Februari 2020

² Mikrayanti, Meningkatkan Kemampuan Matematis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah, *Suska Journal of Mathematic Education*” II, no. 2 (2016).

kepentingan pendidikan. Dengan matematika permasalahan dalam segala bidang dapat diselesaikan, karena matematika sendiri memberikan kontribusi yang besar, mulai dari yang abstrak sampai yang konkret, serta dari yang sederhana sampai yang kompleks. Mata pelajaran matematika diberikan pada tingkat MI/SD selain untuk mendapatkan ilmu matematika itu sendiri, juga untuk mengembangkan daya berpikir siswa yang logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan mengembangkan pola kebiasaan bekerja sama dalam memecahkan masalah. Kompetensi tersebut diperlukan siswa dalam mengembangkan kemampuan mencari, memperoleh, mengelola dan pemanfaatan informasi berdasarkan konsep berpikir logis ilmiah dalam rangka bertahan dalam kehidupan yang serba tidak pasti.³

Tujuan pembelajaran matematika disekolah adalah menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.⁴ Begitu pula tujuan pembelajaran matematika yang dirumuskan dalam *National Council of Teacher of Mathematis*, salah satunya adalah belajar untuk bernalar. Ball, Lewis & Thamel menyatakan, “*mathematical reasoning is the foundation for the construction of mathematical knowledge*”. Hal ini berarti kemampuan penalaran matematis

³ Muhsetyo, *Pemelajaran Matematika SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 1–2.

⁴ Depdiknas, *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standarisasi Sekolah Dasar Dan Menengah* (Jakarta, 2006).

adalah fondasi untuk mendapatkan pengetahuan matematika.⁵ Kemampuan penalaran sangat berhubungan dengan pola berfikir logis, analitis, dan kritis. Melalui penalaran yang baik, seseorang akan dapat mengambil kesimpulan atau keputusan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, guru harus membentuk siswa agar dapat mengembangkan kemampuan penalarannya sehingga siswa mampu membangun pengetahuannya dalam bidang matematika untuk kehidupannya. Apabila penalaran ini tidak ditingkatkan, maka pembelajaran matematika hanya teori dan materi yang hanya mengikuti langkah-langkah serta mengikuti dan meniru contoh yang sudah ada dan tidak diikuti dengan pemahaman artinya. Oleh karenanya, materi dapat dipahami siswa dengan mudah jika memiliki penalaran yang baik.

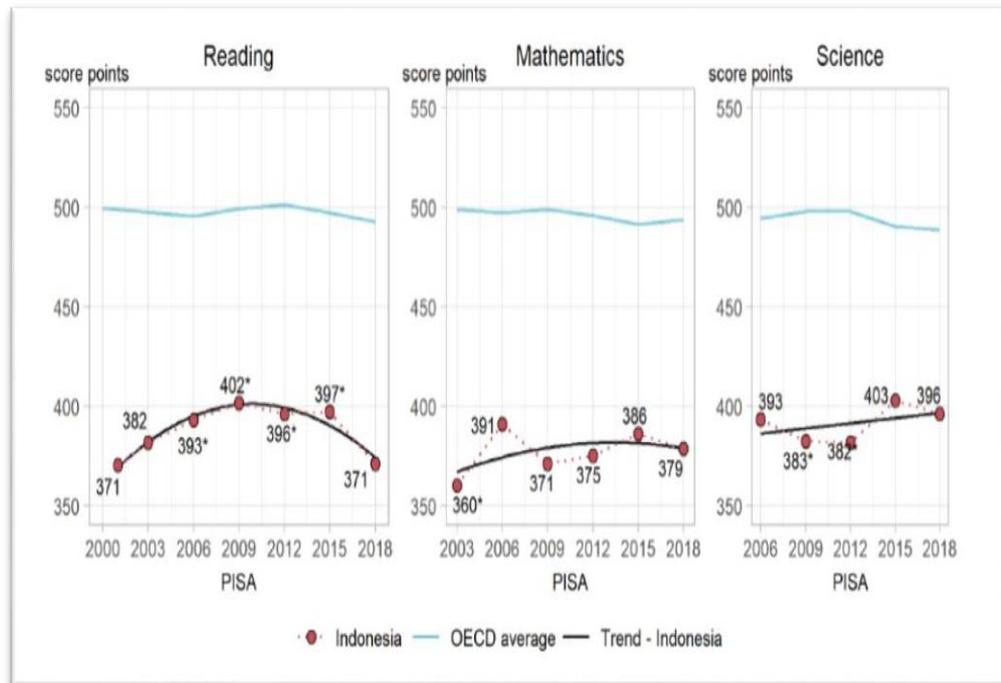
PISA merupakan salah satu metode penilaian kemampuan penalaran (*Programme for International Student Assessment*). Hasil studi PISA tahun 2018 menunjukkan indonesia menduduki peringkat ke 72 dari 79 negara. Survei ini dilakukan oleh OECD di mana analisisnya berdasarkan pada hasil tes matematika dan ilmu pengetahuan. Mereka menggunakan standar global yang lebih luas yaitu tes PISA. Tes PISA merupakan studi internasional tentang prestasi membaca, matematika dan sains siswa sekolah berusia 15 dalam hal studi PISA tahun 2018 indonesia mengalami penurunan dari ketiga kompetensi

⁵ Muh Hasbi, Nurul Hidayah, "Pengaruh Kemampuan Penalaran Matematis Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Mahasiswa Pendidikan Matematika", *Fkip Universitas Tadulak Angkatan, AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika* VI, no. 2 (2017).

yaitu membaca, matematika dan sains. Pada kompetensi membaca Indonesia mengalami poin dari 397 poin di tahun 2015 menjadi 371 poin di tahun 2018, pada kompetensi matematika Indonesia mengalami penurunan poin dari 386 poin di tahun 2015 menjadi 379 poin di tahun 2018 sedangkan pada kompetensi sains Indonesia mengalami penurunan poin dari 403 poin pada tahun 2015 menjadi 396 poin di tahun 2018. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik di Indonesia dalam menyelesaikan masalah matematika yang menuntut kemampuan untuk berpikir kritis, analitis, logis masih rendah.

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan Organisasi Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) tersebut peringkat PISA Indonesia tahun 2018 menurun dibandingkan dengan hasil PISA tahun 2015. Studi ini membandingkan tiga ranah kemampuan, di antaranya membaca, matematika dan sains dari tiap anak. Berikut ini adalah grafik data perolehan poin hasil studi PISA yang diperoleh negara Indonesia dari tahun 2000 hingga 2018.⁶

⁶ <http://repository.unpas.ac.id/pisa-2018-2019-standar-internasional>. (Diakses pada 25 Desember 2020)



Gambar 1.1 Hasil Tes PISA Tahun 2018

Dilihat dari hasil PISA 2018, Indonesia mengalami penurunan poin, dan terlihat jelas bahwa mutu pendidikan di Indonesia khusus pada bidang matematika sangat memprihatinkan. Akibatnya, pembelajaran matematika selalu dianggap sulit oleh peserta didik sekolah dasar maupun sekolah menengah ke atas.

Hasil dari matematika yang rendah juga ditunjukkan pada penelitian pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada bulan September 2021 dengan melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas 5 di MI Miftahul Huda. Melalui wawancara tersebut, peneliti telah menemukan berbagai permasalahan mengenai pembelajaran matematika. Di antaranya yaitu peserta didik mengalami kesulitan karena pembelajaran matematika yang selalu dianggap sulit dengan penuh dengan rumus-rumus, dan metode yang

seharusnya digunakan tergantung pada materi yang diajarkan, akan tetapi pada model pembelajaran matematika model kurang interaktif atau variatif, masih sering menggunakan metode ceramah, kurangnya alat peraga atau tanpa adanya permainan pada proses pembelajaran, oleh karena peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran matematika, hal ini juga dapat dilihat dari nilai ujian akhir semester masih banyak yang belum menuntaskan KKM (70) yang ditentukan sekolah terkait, dan kurangnya motivasi dari orang tua peserta didik.

Sama halnya, Penulis juga melakukan observasi dikelas V pada materi matematika di MI Miftahul Huda. Beberapa siswa tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru ketika guru sedang mengajar dengan metode konvensional tanpa adanya media, alat peraga atau permainan dalam pembelajaran terlihat. Mereka disibukkan dengan kegiatannya masing-masing, ada yang mencoret-coret buku yang seharusnya tidak dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Ditambah lagi beberapa peserta didik yang kurang mampu memahami materi dengan cepat dikarenakan kurangnya pemahaman terhadap konsep-konsep yang telah diajarkan karena proses pembelajaran disekolah pada umumnya berpusat pada guru dan kurangnya minat pada mata pelajaran tersebut. Di samping itu, saat guru melakukan tanya jawab kepada siswa masih terdapat beberapa tidak merespon pertanyaan dari guru dan terlihat pasif. Akibatnya, ketika mendapatkan soal berupa tugas individu beberapa siswa tidak dapat mengerjakan soal matematika dengan tepat. Sebagian masih ada yang meminta bantuan dari teman lainnya yang

lebih mengerti dan ada juga yang tidak mengerjakan.

Selain wawancara dan observasi, penulis juga menanyakan kepada 20 peserta didik melalui penyebaran angket pada siswa kelas V MI Miftahul Huda yang berisi pertanyaan terhadap pembelajaran matematika. Dari hasil tersebut, 55 % siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. 70% mengatakan guru belum menggunakan media secara optimal dalam pembelajaran sehingga guru lebih banyak menggunakan metode konvensional dibandingkan menggunakan media. Hal ini menyebabkan kemampuan bernalar matematis siswa masih kurang.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan angket tersebut untuk mengembangkan penalaran matematis siswa alangkah baiknya guru dapat memodifikasi kelas dengan baik agar tercipta pelajaran yang aktif, menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa. Salah satu caranya yaitu guru dapat menggunakan permainan untuk melakukan proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut terasa lebih menyenangkan. Pada dasarnya masa kanak-kanak merupakan masa bermain, oleh karena permainan sangat mempengaruhi dan mendukung perkembangan kepribadian anak baik itu perkembangan mental dan kestabilan emosi, perkembangan wawasan diri, peningkatan daya konsentrasi, sosial komunikasi, melatih kreativitas anak, menciptakan keaktifan, efisien, dan efektif sehingga pembelajaran lebih menarik.

Permainan monopoli adalah permainan anak-anak di atas papan yang sudah sangat terkenal didunia. Sebagian besar anak telah mengetahui permainan ini serta cara bermainnya. Saat proses pembelajaran, permainan

monopoli digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran agar terciptanya tujuan pembelajaran. Permainan monopoli memiliki kelebihan di antaranya yaitu proses pembuatannya yang sederhana, pemeliharaannya relatif mudah, tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar, mudah dibawa dan dipindahkan, memiliki banyak komponen sehingga dapat melatih ketelitian siswa, warnanya yang beragam sehingga tidak membosankan, mudah dioperasikan, dengan situasi-situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan siswa merasa senang dalam melakukan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Iswahyudi (2017), yang menyatakan bahwa permainan edukatif monopoli matematika (MONIKA) menjadi salah satu alternatif dalam pencapaian penalaran induktif siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Maidatul Amalia (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengajukan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang di MI Miftahul Huda.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat Pengaruh dalam Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang di MI Miftahul Huda?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan latar belakang permasalahan dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini diadakan untuk: Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Kelas V pada Materi Bangun Ruang di MI Miftahul Huda.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan hasil dari penelitian ini akan turut bermanfaat untuk masyarakat luas, khususnya:

1. Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan bermanfaat dalam menambah sumbangan pemikiran serta menambah konsep-konsep ataupun teori-teori terhadap ilmu pengetahuan yang sesuai dan relevan dengan bidang ilmu dalam penelitian ini.

2. Praktis

a. Bagi guru

Diharapkan hasil penelitian ini dimanfaatkan untuk referensi dan pilihan alternatif dalam penggunaan permainan monopoli sebagai

media pembelajaran, serta dapat memberi inspirasi dan motivasi dalam pembelajaran yang tepat untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi bangun ruang kubus dan balok yang dapat meningkatkan penalaran matematis siswa.

b. Bagi siswa

Diharapkan siswa dapat lebih memahami pelajaran matematika melalui diterapkannya permainan monopoli dan dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematis khususnya pada materi Bangun Ruang.

c. Bagi sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan dan referensi kepada sekolah dalam penggunaan permainan monopoli dalam rangka peningkatan kualitas dan mutu Pendidikan di sekolah dan berpengaruh pada pencapaian tujuan Pendidikan Nasional.

d. Bagi Peneliti

Dengan diadakannya penelitian ini akan bermanfaat dalam rangka proses pembinaan diri sebagai calon pendidik dan untuk pengembangan pengetahuan, menambah khasanah wawasan serta pengalaman.

