

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dan perkembangan ilmu pengetahuan merupakan salah satu langkah ke depan dalam menyiapkan peserta didik yang berorientasi pada perkembangan dan kemampuan dimasa mendatang. Oleh karena itu bidang pendidikan perlu dan harus mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh agar tercapainya suatu tujuan pendidikan yang terutama dalam pasal 31 ayat (1) “Dimana tiap-tiap warga negara berhak untuk mendapatkan pengajaran”. Pendidikan di sekolah terdiri atas kegiatan belajar mengajar yang merupakan kegiatan paling pokok dalam mencapai tujuan pendidikan. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan banyak bergantung bagaimana proses belajar mengajar. Dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) dijelaskan bahwa: “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, masyarakat, bangsa dan negara.” Arikunto menyebutkan beberapa karakter peserta didik dalam pembelajaran sebagai berikut: Semangat belajar rendah, mencari jalan pintas, tidak tahu manfaat belajar, pasif dan acuh. Untuk mengantisipasi terjadinya karakteristik peserta didik disarankan seorang guru untuk menerapkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran.¹

Salah satu materi pembelajaran yang harus ada dalam konsep tema di madrasah ibtidaiyah (MI) adalah Matematika. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari hal-hal yang berbentuk abstrak dan dihubungkan dengan

¹ Arikunto,S. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta : Bumi Aksara.

hal yang konkret.² Matematika adalah salah satu pembelajaran yang dikenal dengan istilah ilmu pasti, dengan demikian banyak yang beranggapan bahwa mengerjakan matematika harus 100 % benar tidak boleh salah sedikitpun sehingga mempelajari matematika sudah dianggap sebagai beban yang berat. Anggapan tersebut benar akan tetapi tidak selamanya matematika itu selalu mutlak. Jawaban yang benar atas sebuah pertanyaan matematika memang hanya satu, tetapi untuk menjawab pertanyaan tersebut tersedia banyak cara atau langkah yang kita gunakan. Di pandang sebagai salah satu bentuk investasi dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Maka pendidikan bersifat terencana agar sesuai dengan tujuan yang dikehendaki. Pendidikan menjadi prioritas utama untuk bangsa Indonesia. Hal ini dikarenakan pendidikan di pandang sebagai peranan yang pokok dalam membentuk generasi muda yang cerdas.³

Pelajaran matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan, mulai dari tingkat MI sampai perguruan tinggi. Matematika di Madrasah Ibtidaiyah ialah pelajaran yang menjadi salah satu fondasi pendidikan bagi peserta didik. Matematika suatu mata pelajaran yang tidak mudah diamati dan dipahami dengan panca indra. Sehingga tidak mengherankan jika matematika tidak mudah dimengerti sebagian peserta didik khususnya tingkat MI. Hal ini dikarenakan peserta didik usia MI umumnya masih berada pada tingkat operasional konkret artinya peserta didik belum mampu berpikir secara formal.

Berdasarkan hasil pra penelitian dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 17 September 2021 di MI Miftahul Huda Mojokerto bahwa

² Rimang Narayani, Analisis Proses Pembelajaran Matematika Menurut Pendekatan Saintifik dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5, e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSG volume 3 No. 1 Tahun 2015, h. 1 diakses pada tanggal 14 Januari 2019 dari situs <https://ejournal.undiksha.ac.id>

³ Risa Maulana Romadon dkk, Taklukan Matematika dengan Cara Ajaib, (Jakarta: Agogos Publishing, 2012), h. 1

proses pembelajaran belum menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar dan guru hanya berpedoman pada buku dan menggunakan metode ceramah saja. Khususnya pada pembelajaran matematika guru sama sekali tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Padahal matematika merupakan pelajaran yang salah satu karakteristiknya adalah objek kajiannya bersifat abstrak sedangkan peserta didik MI masih pada tahap konkrit, dan ada beberapa permasalahan yang dihadapi guru dikelas, antara lain: Peserta didik kurang menyukai pembelajaran matematika, peserta didik pasif dalam proses pembelajaran, peserta didik sering membuat kegaduhan di dalam kelas, peserta didik kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik tidak memiliki kemauan dalam mengerjakan soal, rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.⁴

Sesuai dengan pra penelitian maka guru menunjukkan bahwa proses belajar mengajar yang berlangsung dikelas antara lain yaitu peserta didik mendengarkan guru menerangkan, mencatat pelajaran yang diberikan, membaca, dan merespon pertanyaan guru. Selain itu peneliti juga menanyakan kepada peserta didik melalui penyebaran angket kepada peserta didik kelas II MI Miftahul Huda yang berisi tentang pertanyaan terhadap pembelajaran matematika. Dari hasil tersebut 65 % peserta didik menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami. Seluruh peserta didik mengatakan guru tidak pernah menggunakan media dalam pembelajaran sehingga guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan. Dari permasalahan yang telah disebutkan di atas yaitu peserta didik pasif atau kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran matematika merupakan akibat dari proses pembelajaran yang masih bersifat ceramah dan penugasan atau masih berpusat pada guru. Hal itu menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu dengan nilai 65 hanya 45% peserta didik (6 orang) yang tuntas sedangkan 55% peserta didik (7 orang) yang tidak tuntas.

⁴ Hasil wawancara kepada ibu Ni'matul Amaliyah selaku wali kelas II di MI Miftahul Huda pada hari Sabtu tanggal 17 September 2021, pukul 10:00 WIB.

Permasalahan tersebut memerlukan pemecahan atau penanganan yang sedini mungkin sehingga peneliti juga memiliki pemikiran untuk mengidentifikasi akar dari masalah tersebut agar dapat segera ditindak lanjuti.

Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya masalah-masalah tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi atau bersifat monoton. Selama ini metode pembelajaran ceramah dan penugasan yang hanya berpusat pada guru dan hanya menggunakan sedikit media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di dalam kelas kurang menyenangkan, kurang memberdayakan kemampuan yang dimiliki peserta didik, kurang maksimal dalam membantu ingatan (memori) peserta didik. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai.

Salah satu alternatifnya adalah menggunakan media pembelajaran dalam menerangkan materi pembelajaran didalam kelas khususnya pada materi satuan panjang peserta didik masih belum bisa menyelesaikan tentang menentukan konversi mengubah satuan berat, untuk memecahkan masalah-masalah tersebut peneliti mencoba memberikan solusi dengan menawarkan media pembelajaran yang menarik media yang dimaksud yakni Media permainan dakon dan memberi kesempatan secara optimal kepada peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pengetahuan yang dipelajarinya dapat tersimpan secara permanen dalam ingatannya. Media dakon dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi satuan pajang dengan mudah di dipahami peserta didik. Dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dan lebih menghemat waktu dan tenaga karena guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.. Metode Bermain dakon juga dapat melatih peserta didik pandai dalam berhitung. Selain itu,

peserta didik juga yang bermain dakon harus pandai membuat strategi agar bisa memenangkan permainan.⁵

Dengan demikian dari beberapa keunggulan Permainan Dakon yang telah dipaparkan di atas untuk mengembangkan kemampuan berpikir sistematis peserta didik sehingga mampu mendorong peserta didik menggunakan konsep materi yang dimilikinya dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan pribadi, sekolah maupun masyarakat. Melihat beberapa keunggulan dari Metode Permainan Dakon maka peneliti akan mengangkat sebuah Penelitian, Upaya yang dilakukan dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun peserta didik harus bekerja sama demi mencapai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai bersama. Tujuan pembelajaran akan mencapai hasil maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran matematika bukanlah *transfer of knowledge*, tetapi peserta didik harus melakukan suatu kegiatan sehingga peserta didik aktif dan terdapat perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran dakon terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II materi satuan berat ?
2. Bagaimana respon peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran dakon dalam materi satuan berat peserta didik kelas II?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, adapun tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media dakon kelas II pada materi satuan berat.

⁵ Rianingsih, Elly.2013. PermainanCongklak.
<http://ellyceria2011.blogspot.com/2013/12/permainancongklak.html> /. (di akses pada tanggal 18 Oktober 2021)

2. Untuk mengetahui respon peserta didik dengan penggunaan media dakon dalam materi satuan berat peserta didik kelas II.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu: menjadi referensi pembelajaran yang menggunakan permainan dakon pada pembelajaran matematika kelas II dan menjadi dasar penelitian bagi peneliti selanjutnya dalam konteks yang sama.

2. Manfaat praksis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap kepala Madrasah Ibtidaiyah, guru, peserta didik serta lembaga Madrasah Ibtidaiyah. Adapun manfaat praksis penelitian ini antara lain:

- a. Guru dapat menerapkan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam menguasai materi satuan berat .
- b. Peserta didik lebih efektif dan dapat menguasai secara optimal materi pembelajaran yang diajarkan.
- c. Peserta didik mampu dan memahami dan mengerjakan soal-soal pada materi satuan berat dan dapat meningkatkan motivasi belajar.
- d. Peneliti mendapat pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran.
- e. Peneliti mendapat bekal sebagai calon guru MI untuk siap melaksanakan segala tugas yang akan di berikan pada saat mengajar disekolah.