

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia.<sup>1</sup> Pendidikan sangat penting peranannya dalam membentuk pribadi yang mapan secara intelektual dan kokoh secara spiritual. Hal itulah yang harus menjadi perhatian sebagai pendidik untuk menjadikan setiap pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan secara optimal. Dengan seperti itu dalam pembelajaran yang dijalankan akan terjadi perubahan-perubahan tingkah laku peserta didik dalam proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental tersebut. Hal itu sejalan dengan output yang dihasilkan, yaitu terbentuknya pribadi yang berwawasan luas, berbudi pekerti yang luhur, serta memiliki spiritual yang kokoh.

Pendidikan di Indonesia saat ini belum bisa dikatakan baik, terutama pada pendidikan matematika. Dimana matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua peserta didik dari SD hingga SMA dan bahkan juga perguruan tinggi. Mendengar kata matematika peserta didik sudah merasa inferior, anggapan mata pelajaran itu susah, sulit untuk dipelajari dan akhirnya membuat peserta didik merasa tertekan ketika mempelajarinya. Matematika pun seakan menjadi momok menakutkan bagi peserta didik sehingga tak

---

<sup>1</sup> Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal 24.

jarang membuat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini juga mencerminkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami masalah matematika yang mempengaruhi proses pemecahan masalah.<sup>2</sup> Hal ini terbukti menjadi salah satu alasan mengapa prestasi dalam matematika cukup rendah.

Pemerintah Indonesia menyelenggarakan assesmen nasional sebagai pengganti Ujian Nasional (UN) dan salah satunya adalah Assesmen Ketuntasan Minimal (AKM). AKM yang terdiri dari literasi dan numerasi ini mengacu pada penilaian PISA dan TIMSS. Negara Indonesia berusaha meningkatkan pendidikan dengan menyelenggarakan AKM yang diharapkan dapat mengubah paradigma proses pembelajaran sehingga guru dan peserta didik dapat melaksanakan merdeka belajar.<sup>3</sup>

Dari hasil tes dan survey PISA (*Programme International for International Student Assessment*), pada tahun 2018. Melibatkan 600.000 peserta didik dari 79 di negara, dari hasil tes dan evaluasi PISA 2018 performa peserta didik Indonesia masih tergolong rendah. Pencapaian prestasi matematika berada di peringkat 73 dari 79 negara yang dievaluasi.<sup>4</sup> Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya dipengaruhi oleh kemampuan matematika pelajar Indonesia rendah. Rendahnya kemampuan matematika pelajar Indonesia dapat diketahui dari

---

<sup>2</sup> Siridej Suiva, dkk, "An Analysis of Elementary School Students' Difficulties in Mathematical Problem Solving", Jurnal Procedia – Social and Behaviora Sciences 116 No. sebelas (204), h. 374.

<sup>3</sup> Siti Sriyatun, *PISA & TIMSS sebagai acuan AKM*, diakses dari <https://bit.ly/3z890cs> pada tanggal 30 Desember 2021, pukul 10.56 WIB.

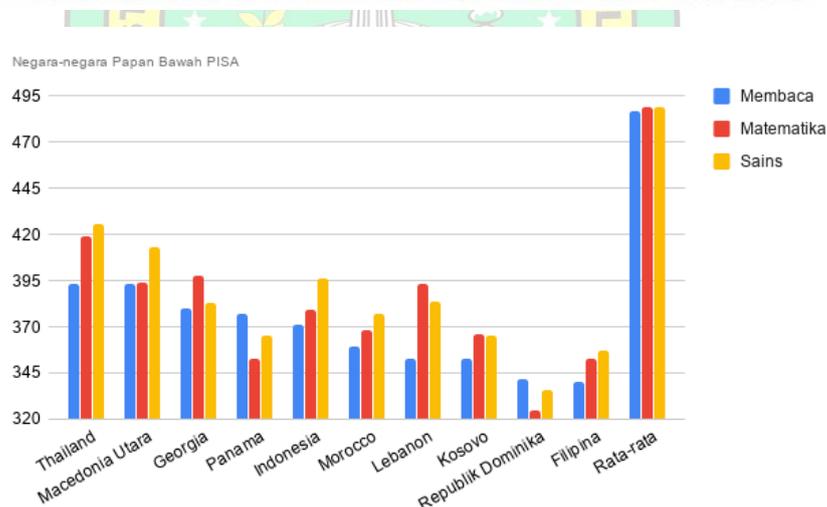
<sup>4</sup> Programme for International Student Assessment (PISA), diakses dari <https://litbang.kemdikbud.go.id/pisa>, pada tanggal 10 November 2021, pukul 09.42 WIB.

nilai-nilai yang diperoleh peserta didik di sekolah. Matematika kurang disenangi dan dianggap mata pelajaran yang sulit untuk dimengerti karena banyak mempelajari materi yang bersifat abstrak didalamnya. Tidak mengherankan apabila kemampuan pelajar Indonesia rendah dan sulit untuk meningkat.

**Tabel 1.1 Hasil Tes PISA Indonesia<sup>5</sup>**

No	Tahun	Peringkat	Banyak Negara	Skor	Skor Rata-rata Internasional
1	2000	39	41	367	500
2	2003	38	39	360	500
3	2006	50	57	391	500
4	2009	61	65	371	496
5	2012	64	65	375	494
6	2015	63	70	386	490
7	2018	72	78	379	489

(Sumber : OECD 2003, 2004, 2007, 2010, 2014, 2016a, 2019)



**Gambar 1.1 Hasil Tes PISA 2018<sup>6</sup>**

Sedangkan dari data TIMSS (*Trends In International Mathematics and Science Study*) Indonesia berada di urutan bawah. Skor matematika 397

<sup>5</sup> Sumber : Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD)

<sup>6</sup> <https://www.zenius.net/blog/pisa-2018-2019-standar-internasional>, (diakses pada 13 November 2021, pukul 20.30 WIB)

menempatkan peringkat 45 dari 50 negara, pada bidang sains dengan skor 397, Indonesia di urutan ke 45 dari 48 negara.<sup>7</sup> Dari data tersebut jelas menunjukkan masih rendahnya prestasi belajar matematika di Indonesia. Hal ini menjadi bahan evaluasi terhadap pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

**Tabel 1.2 Hasil Tes TIMSS 2015<sup>8</sup>**

No	Tahun	Peringkat	Banyak Negara	Skor	Skor Rata-rata Internasional
1	1999	34	38	403	487
2	2003	35	46	411	467
3	2007	36	49	397	500
4	2011	38	42	386	500
5	2015	44	49	397	500

(Sumber : IEA 2000, 2004, 2008, 2012, 2016)

Selain itu kepala dinas pendidikan Jawa Timur mengatakan bahwa nilai ujian nasional di tingkat SD/MI, SMP/MTS hingga SMA/SMK mengalami penurunan pada tahun 2016. Hal itu berimbas juga terhadap hasil ujian sekolah SD/MI. Penurunan ini tidak hanya terjadi di Jawa Timur saja, melainkan juga secara nasional.<sup>9</sup> Berdasarkan hal tersebut jelas menunjukkan bahwa penguasaan materi peserta didik terkait dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Matematika masih rendah.

Terlepas dari hal itu, guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan guru mempunyai fungsi sebagai fasilitator pengetahuan dan peserta didik sebagai aseptor atau penerimanya. Dengan demikian jelas bahwa guru memegang peranan penting saat

<sup>7</sup> Bernas.Id Pendidikan, Survey International TIMSS, (2015).

<sup>8</sup> Sumber : International Association for Evaluation of Educational Achievement (IEA)

<sup>9</sup> Saiful Rachman, *Nilai UN SD/SMP/SMA JATIM Mengalami Penurunan*, diakses dari [suarasurabaya.net](http://suarasurabaya.net) pada tanggal 27 Desember 2021, pukul 10.50 WIB.

pembelajaran. Selain sebagai penyampai informasi kepada peserta didik, fasilitator pembelajaran juga sebagai pengatur proses pembelajaran dan lingkungan di dalam kelas. Proses belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti sikap, pandangan hidup, perasaan senang dan tidak senang, kebiasaan dan pengalaman pada diri peserta didik. Faktor eksternal merupakan rangsangan dari luar diri peserta didik melalui indera yang dimilikinya, terutama pendengaran dan penglihatan.<sup>10</sup> Dengan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, maka perlu sebagai seorang guru untuk meminimalisir berbagai faktor penghambat yang akan mempengaruhi pembelajaran tersebut.

Dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik, guru harus menerapkan model-model pendekatan yang cocok agar pembelajaran berjalan dengan baik. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan yaitu dengan pendekatan kontekstual. Dimana pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning (CTL)* ini membantu guru dalam mengaitkan materi yang diajarkan dengan kondisi kehidupan sehari-hari peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan ini diperoleh dari usaha peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru saat pembelajaran. Pembelajaran kontekstual melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran produktif, yakni: konstruktivisme

---

<sup>10</sup> Muhammad Abdurrahman Zakiy, Muhamad Syazali & Farida, Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika, *Triple S (Journals on Mathematics Education)*, Vol. 1 No. 2, 2018, hal. 88-89.

(*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modeling*), refleksi (*Reflection*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assesment*).<sup>11</sup> Dengan demikian pembelajaran kontekstual akan mendorong peserta didik lebih aktif untuk mengeksplorasi pemahaman serta menyelesaikan setiap permasalahan yang dialami baik secara individu maupun kelompok.

Menurut Ebbutt dan Straker matematika sekolah adalah suatu kegiatan peserta didik yang menemukan suatu pola dalam melakukan investigasi, menyelesaikan suatu problem, dan mengkomunikasikan hasil dari penyelesaian tersebut, sehingga pada pembelajaran matematika akan lebih terlihat konkret dan bermakna. Belajar matematika merupakan salah satu syarat untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya, karena belajar matematika akan melatih untuk berpikir secara kritis, kreatif dan aktif.<sup>12</sup> Dalam hal ini peserta didik akan mengalami dan menemukan sendiri permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan mereka. Dan guru dalam hal ini hanya bertugas untuk memfasilitasi peserta didik untuk menemukan setiap permasalahan baru. Dengan begitu peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam setiap pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, proses pembelajaran tidak selamanya dapat berjalan lancar. Kemungkinan ada saja masalah yang terjadi ketika proses pembelajaran itu dilaksanakan, terutama masalah kesulitan

---

<sup>11</sup> Depdiknas, Pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning (CTL)*), (Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah, 2002), hal. 26.

<sup>12</sup> Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana, 2013, hal. 183.

belajar yang dialami peserta didik. Keadaan ini merupakan masalah umum yang terjadi dalam proses belajar-mengajar. Dikalangan pendidik belum ada penyelesaian yang baku terkait permasalahan ini. Biasanya guru akan memprediksi penyebab dari peserta didik yang memiliki prestasi belajar rendah.<sup>13</sup>

Demikian halnya dengan pembelajaran matematika, dimana membutuhkan suatu penalaran atau tingkat berpikir kompleks yang harus dilakukan oleh peserta didik, apalagi bagi peserta didik yang masih duduk di bangku tingkat sekolah dasar. Pembelajaran yang dilakukan secara inovatif dan kreatif oleh guru, hal itu akan membawa dampak yang bermanfaat dalam proses pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran inovatif mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru, atau instruktur, yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru, agar mampu memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar.<sup>14</sup> Seperti halnya dapat membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami operasi hitung matematika, dan selanjutnya peserta didik akan mudah untuk mengaplikasikan hal tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Paradigma dalam pembelajaran matematika membawa dampak pada penekanan perubahan peserta didik dalam proses pembelajaran. Perubahan tersebut mengubah fokus seluruh paradigma dalam suatu pendidikan

---

<sup>13</sup> Sadely Ilyas, *Upaya Guru Mamahami Kesulitan Belajar Peserta didik*, diakses dari <https://portal.belitung.go.id/read-artikel/78/upaya-guru-memahami-kesulitan-belajar-peserta-didik>, pada tanggal 20 Oktober 2021, pukul 08.45 WIB.

<sup>14</sup> Endang Komara, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), hal 23.

matematika di seluruh dunia.<sup>15</sup> Terdapat banyak kesulitan belajar yang dialami peserta didik salah satunya adalah kesulitan dalam materi yang berkaitan dengan angka dan berhitung. Masalah bisa timbul dalam wujud kesulitan membedakan angka, simbol-simbol, serta bangun-bangun ruang (kemampuan persepsi visual yang buruk), tidak sanggup mengingat dalil-dalil matematis (ingatan yang buruk), menulis angka yang tidak terbaca atau dalam ukuran kecil (kelemahan fungsi motorik), dan tidak memahami makna simbol-simbol matematis (pemahaman yang lemah terhadap istilah-istilah matematis). Bentuk kelemahan lainnya meliputi lemahnya kemampuan berpikir abstrak (memecahkan soal-soal dan melakukan perbandingan) serta metakognisi (mengidentifikasi serta memanfaatkan algoritma dalam memecahkan soal-soal matematika).<sup>16</sup> Hal itu menandakan bahwa kesulitan yang dialami oleh peserta didik dapat mempengaruhi akan paradigma terhadap pembelajaran matematika. Paradigma ini ikut membentuk persepsi negatif peserta didik akan matematika.

Faktor guru inilah yang sering dianggap menjadi penyebab yang paling penting mengapa ada banyak peserta didik merasa takut atau memiliki minat rendah terhadap matematika. Proses pembelajaran matematika cenderung pada pencapaian target materi menurut kurikulum dan berorientasi pada pemenuhan target kelulusan. Konsekuensinya, proses pembelajaran tidak menekankan

---

<sup>15</sup> Furdan Rahmadi, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Berorientasi pada Kemampuan Penalaran dan Komunikasi Matematika, *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 2015, hal 137–145.

<sup>16</sup> Derek Wood, *Kiat Mengatasi Gangguan Belajar*, (Yogyakarta: Katahati, 2017), hlm.64

pada pemahaman materi yang dipelajari.<sup>17</sup> Peserta didik tidak membangun sendiri pengetahuan tentang konsep-konsep matematika, tetapi cenderung menghafalkan konsep matematika tanpa tahu makna yang terkandung dalam konsep tersebut. Peserta didik diberi dengan soal sebanyak-banyaknya dari berbagai tipe lalu peserta didik menghafalkan jawabannya.

Faktor keberhasilan peserta didik dalam belajar tergantung kepada cara penyajian materi yang disampaikan oleh guru pada proses pembelajaran. Banyak macam-macam model, metode, dan media yang menunjang akan proses pembelajaran itu. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat membantu pemahaman peserta didik akan materi matematika tersebut yaitu Kartu Domat (Domino Matematika). Kartu Domino Matematika merupakan suatu media pembelajaran matematika yang didesain menyerupai dengan kartu domino. Kartu domino memuat berbagai pasangan soal dan jawaban. Materi soal yang terdapat di dalam kartu tersebut bisa disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.<sup>18</sup> Hal ini akan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Objek abstrak matematika sebagai ilmu, tidak dapat diubah menjadi konkrit. Akan tetapi untuk memahami dapat ditempuh berbagai jalan, antara lain dengan menggunakan benda-benda konkrit. Sifat-sifat tertentu dari sekumpulan benda konkrit, dapat dijadikan titik tolak untuk memahami subjek

---

<sup>17</sup> Catur Supatmono, *Matematika Asyik*. (Jakarta: PT Grasindo, 2009), hal 3

<sup>18</sup> Rostina Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2013).

matematika yang abstrak itu.<sup>19</sup> Untuk dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan kreatif, maka guru diharapkan dapat menambahkan beberapa inovasi-inovasi saat melakukan pembelajaran agar peserta didik dapat menerima materi yang diajarkan dengan baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jawidda (2017), yang menyatakan bahwa pembelajaran kartu domino berpengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Beserta penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah (2020), yang menyatakan bahwa media kartu DOMAT (Domino Matematika) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan observasi di kelas IV MI Pancasila Pohjejer Gondang, masih ditemukan belum maksimalnya proses pembelajaran yang dilakukan. Hal itu ditandai masih banyaknya peserta didik yang masih belum memahami materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Guru wali kelas IV juga menyampaikan bahwa, peserta didik masih kesulitan untuk memahami materi-materi yang ada pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil angket pra penelitian yang diberikan kepada peserta didik diperoleh bahwa guru kurang inovasi dalam penerapan model pembelajaran serta minimnya dalam penggunaan media sewaktu memberikan pembelajaran matematika sehingga membuat peserta didik kurang memahami akan pembelajaran yang telah diajarkan.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Soedjadi, Matematika untuk Pendidikan Dasar 9 Tahun. (Surabaya: IKIP Surabaya, 1989), hal 7.

<sup>20</sup> Wawancara dengan Guru Wali Kelas IV, tanggal 4 November 2021 di MI Pancasila Pohjejer Gondang.

Oleh karena itu, hal ini membuat sebuah tantangan bagi guru matematika untuk membuat inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Hal itu sesuai dengan keadaan di MI Pancasila Pohjejer Gondang, dimana peserta didik kelas IV masih belum memahami peserta didik kelas IV khususnya pada materi bangun datar. Dengan hal itulah yang mendorong penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Efektifitas Pembelajaran Kontekstual dengan Media “Kartu Domat” (Katu Domino Matematika) terhadap hasil belajar pada Materi Bangun Datar Peserta Didik kelas IV MI Pancasila Gondang”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang sebagaimana diuraikan di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran kontekstual peserta didik kelas IV MI Pancasila Gondang yang diajar menggunakan media (Kartu DOMAT) dan yang diajar tanpa menggunakan media (Kartu DOMAT) ?
2. Apakah Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Media (Kartu Domat) Lebih Efektif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Pada Materi Bangun Datar di MI Pancasila Gondang daripada metode konvensional ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana diuraikan di atas maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Apakah ada perbedaan yang signifikan antara

pembelajaran kontekstual peserta didik kelas IV MI Pancasila Gondang yang diajar menggunakan media (Kartu DOMAT) dan yang diajar tanpa menggunakan media (Kartu DOMAT).

2. Untuk Mengetahui Apakah Pembelajaran Kontekstual Menggunakan Media (Kartu Domat) Lebih Efektif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV Pada Materi Bangun Datar di MI Pancasila Gondang daripada Metode Konvensional.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan pembelajaran matematika tentang efektifitas model pembelajaran kontekstual dengan media Kartu Domat (Domino Matematika).

- b. Manfaat Praksis

1. Bagi Peserta didik

Dapat mempermudah peserta didik dalam belajar Matematika kontekstual dengan menggunakan media Kartu Domat (Domino Matematika).

2. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru mengenai pembelajaran kontekstual dengan media Kartu Domat (Domino Matematika) dan dapat mengaplikasikan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan

pembelajaran sehingga guru dapat memperoleh pengalaman langsung melalui media interaktif Kartu Domat tersebut.

3. Bagi Sekolah

Digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran kontekstual dengan media Kartu Domat (Domino Matematika) dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan masukan sekaligus pengetahuan untuk mengetahui gambaran kuantitatif seberapa besar efektivitas media Kartu Domat (Domino Matematika) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi bangun datar Matematika di MI Pancasila Pohjejer Gondang.

