

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas siswa menjadi pribadi yang lebih baik mulai dari keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Hal itu menjadikan acuan bahwa pendidikan itu penting dan merupakan suatu hal yang bisa meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

“Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat dimana keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain guru, siswa, materi, media, dan model pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar (Depdiknas 2013, hlm. 1)”.

Sesuai dengan undang-undang tersebut proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi siswa adalah proses pembelajaran yang berbasis aktivitas dimana siswa berperan secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru. Aktivitas siswa tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 07 Januari 2019 di SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat guru belum menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan UU tersebut. Pembelajaran di kelas V SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat khususnya pembelajaran matematika masih didominasi oleh guru dimana guru memberikan materi dengan metode ceramah yang pada akhir penyampaian materi guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang pemahaman siswa namun sebagian

besar siswa tidak menjawab, akhirnya guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tapi siswa diam. Guru masih melaksanakan proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dimana siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar mengajar, siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu ditemukan juga siswa yang kurang antusias bahkan enggan untuk belajar matematika pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang penting untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Selain itu, kreatifitas dari guru juga merupakan hal yang tidak kalah penting dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan guru agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien (Suyitno 2004, hlm. 24). Model yang digunakan guru di kelas V SD Negeri Cintaasih dalam pembelajaran masih kurang efektif dan tidak sesuai dengan pembelajaran yang disampaikan bahkan pada saat belajar beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang tengah mengajar dan merasa kesulitan memahami apa yang telah disampaikan oleh guru sehingga siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran yang kurang menarik. Pada akhirnya, hasil belajar siswa tidak tercapai sesuai perencanaan guru dalam pembelajaran matematika yang dianggap suatu mata pelajaran sulit.

Matematika merupakan salah satu jenis dari enam materi ilmu yaitu matematika, fisika, biologi, psikologi, ilmu-ilmu social dan linguistik. Didasarkan pada pandangan konstruktivisme, hakikat matematika yakni anak yang belajar matematika dihadapkan pada masalah tertentu berdasarkan konstruksi pengetahuan yang diperolehnya ketika belajar dan anak berusaha memecahkannya (Hamzah, 2007, hlm. 126-132). Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan yang diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya. Namun demikian, dalam pembelajaran pemahaman konsep sering diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata. Proses induktif-deduktif dapat digunakan untuk mempelajari konsep matematika. Selama mempelajari matematika dikelas, aplikasi hasil rumus atau sifat yang diperoleh dari

penalaran deduktif maupun induktif sering ditemukan meskipun tidak secara formal hal ini disebut dengan belajar bernalar (Depdiknas, 2003, hlm. 5-6).

Menurut Wakiman (2001, hlm. 4-5) tujuan pengajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar antara lain:

1. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung.
2. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialih gunakan.
3. Mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar di SLTP.
4. Membentuk sikap logis, kritis, kreatif, cermat, dan disiplin.

Berdasarkan tujuan tersebut setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa diharapkan mampu memahami, menjelaskan, dan menerapkan konsep yang telah disampaikan oleh Guru. Hal tersebut dapat dilihat melalui penilaian secara tertulis yang telah dilakukan oleh guru terhadap hasil belajar matematika. Tujuan tersebut akan tercapai jika nilai hasil belajar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh Sekolah. Namun pada ulangan harian dengan materi Bilangan Bulat, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 15 orang (61,73%) sedangkan siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM hanya 14 orang (48,27%). Dalam mencapai tujuan untuk tercapainya hasil belajar siswa maka seharusnya diterapkan model pembelajaran yang tepat oleh guru. Rendahnya nilai hasil belajar siswa dari ulangan harian dengan materi Bilangan Bulat tidak terlepas dari kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Suprijono, 2012, hlm. 46). Melihat jumlah siswa yang banyak hendaknya guru memilih model pembelajaran yang menekankan pada interaksi sosial antar siswa. Salah satu model pembelajaran yang berbasis sosial adalah model pembelajaran kooperatif. Hal tersebut didukung oleh Johnson (Huda, 2012, hlm. 265) yang menyatakan bahwa siswa yang bekerja secara kooperatif untuk mencapai tujuan bersama pada umumnya memiliki kemampuan akademik dan sosial yang memadai. Slavin (Huda, 2012, hlm. 68) juga menyatakan “Jika model pembelajaran kooperatif tidak dirancang dengan baik maka pembelajaran kooperatif akan berdampak pada munculnya beberapa siswa yang tidak bertanggungjawab secara personal pada tugas kelompoknya, selain itu

beberapa siswa yang dianggap tidak mampu cenderung diabaikan oleh anggota kelompok lainnya”.

Untuk menghindari dampak tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas V di SD Negeri Cintaasih memiliki ketertarikan yang kuat akan dunia sekitar yang ada di sekelilingnya serta masih senang bermain menemukan kegembiraan pada diri mereka maka penggunaan model pembelajaran kooperatif yang berisi permainan akademik mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam pengerjaan tugas kelompoknya. Penulis akan memberikan solusi dengan melakukan perubahan dalam proses pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif type *Example Non Example* dengan permainan edukasi. Model *Example Non Example* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang dapat membelajarkan kepekaan siswa terhadap permasalahan yang ada di sekitar melalui analisis contoh-contoh. Model pembelajaran ini dapat menggeser penerapan strategi klasikal (model ceramah) menjadi suatu model baru yang dapat mengupayakan siswa lebih aktif dan kritis dalam berfikir, sehingga siswa tidak diposisikan sebagai penerima materi yang pasif.

Model Pembelajaran kooperatif type *Example Non Example* merupakan model pembelajaran dengan mempersiapkan gambar, diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajian gambar ditempel atau memakai LCD/OHP, dengan petunjuk guru siswa mencermati sajian, diskusi kelompok tentang sajian gambar tadi, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi, dan refleksi (Roestiyah, 2001, hlm. 73).

Berdasarkan latar belakang di atas penulis akan melakukan penelitian sesuai judul yang disajikan “Meningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Bilangan Bulat melalui Permainan Edukasi dengan Menggunakan Model *Example Non Example*”. Harapan penulis dengan menerapkan sebuah model pembelajaran *Example Non Example* melalui penerapan sebuah permainan dapat menjadikan pesereta didik senang dan tidak malas dalam mengikuti pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, serta alternatif pembelajaran yang akan peneliti lakukan, maka masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Belum adanya variasi model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran matematika.
2. Rendahnya pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Kurangnya ketertarikan dan keaktifan belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah serta pertanyaan penelitian, berikut rumusan masalah dan pertanyaan penelitian:

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini secara umum adalah bagaimana Permainan Edukasi dengan model *Example Non Example* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat?

2. Pertanyaan Penelitian

Untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian, maka pertanyaan yang akan diselesaikan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis permainan dengan model *example non example*?
- b. Bagaimana aktifitas guru saat proses penerapan model *Example Non Example* yang baik?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam mengikuti model pembelajaran berbasis permainan dengan model *example non example*?
- d. Bagaimana hasil dari penerapan model pembelajaran berbasis permainan dengan model *example non example*?

D. Batasan Masalah

Memperhatikan hasil identifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun

dengan menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian merupakan pembelajaran matematika pada materi Bilangan Bulat.
2. Materi Bilangan Bulat yang digunakan adalah pada pengerjaan hitung bilangan bulat.
3. Objek penelitian adalah siswa kelas V di SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2018-2019.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui bagaimana Permainan Edukasi dengan model *Example Non Example* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat. Adapun Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan model pembelajaran berbasis Permainan dengan model *example non example*.
2. Mengembangkan model *Example Non Example* agar tercapainya hasil pembelajaran siswa yang baik.
3. Mengetahui hasil dari penerapan model pembelajaran berbasis permainan dengan model *example non example*.
4. Meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dengan model *example non example*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dihasilkan bisa berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dapat dihasilkan:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran Matematika, sehingga siswa akan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, dan membuat semua siswa aktif dalam pembelajaran serta pembelajaran menjadi dinamis dan menyenangkan.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan Pendidikan bagi siswa Sekolah Dasar (SD) dalam penerapan model serta metode pada pembelajaran matematika yang efektif serta cocok untuk diterapkan dan diajarkan salah satunya melalui penerapan pembelajaran matematika melalui permainan edukasi dengan menggunakan model *example non example*.

3. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah usaha untuk mencoba memberikan tindakan berupa pemahaman yang tepat kepada masyarakat, pemerintah, maupun perusahaan tentang pentingnya peran dan tanggungjawabnya dalam ruang lingkup pekerjaan.

a. Bagi Siswa

Manfaat dari penelitian yang dihasilkan dan kemudian akan dirasakan oleh siswa diantaranya:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika Sekolah Dasar (SD).
- 2) Melatih konsentrasi, ketrampilan dan pemahaman tentang kegiatan berhitung pada diri siswa dalam pembelajaran matematika.
- 3) Siswa mampu meningkatkan kemampuan belajar matematika yang lebih baik melalui Permainan Edukasi pada model *Example Non Example* dalam pembelajaran matematika.
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, serta sebagai motivasi belajar matematika, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar matematika siswa.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran, sehingga dapat memilih model yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Berikut merupakan manfaat yang dapat dirasakan oleh kepala sekolah sebagai petinggi sekolah berdasarkan penelitian adalah hasil penelitian ini diharapkan dapat

menjadi pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran di Lembaga Pendidikan yang dipimpinnnya dan diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan rekomendasi dalam pengembangan proses pembelajaran matematika di sekolah.

4. Manfaat dari Isu dan Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai penerapan pembelajaran matematika melalui permainan edukasi dengan menggunakan model *Example Non Example* pada anak SD, sehingga dapat menjadi bahan masukan untuk lembaga-lembaga formal maupun non formal dalam rangka mengenalkan dan mempelajari penerapan pembelajaran matematika melalui permainan edukasi dengan menggunakan model *example non example*.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna dari beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan merupakan proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha kegiatan untuk memajukan sesuatu ke suatu arah yang lebih baik lagi dari pada sebelumnya. Sedangkan Hasil Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diinginkan terjadi pada siswa setelah melalui proses belajar mengajar. Perubahan tingkah laku tersebut mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Sudjana 2009, hlm. 3).

2. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu alat berpikir, selain bahasa, logika, dan statistika (Suriasumantri, 1999, hlm. 167). Sedangkan, Menurut Russeffendi, matematika sebagai ilmu deduktif, bahasa, seni, ratunya ilmu, ilmu tentang struktur yang terorganisasikan, dan ilmu tentang pola dan hubungan (Ruseffendi, 1997, hlm. 73-74). Dalam Kurikulum SD 2004, matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi bilangan, pengukuran dan geometri. Matematika juga berfungsi mengembangkan

kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik atau tabel.

3. Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Matematika

Permainan matematika merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan (menggembirakan) yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran matematika baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. (Ruseffendi, 2006, hlm. 312).

4. Model *Example Non Example*

Example Non Example merupakan model pembelajaran dengan mempersiapkan gambar, diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajian gambar ditempel atau memakai LCD/OHP, dengan petunjuk guru siswa mencermati sajian, diskusi kelompok tentang sajian gambar tadi, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi, dan refleksi (Roestiyah, 2001, hlm. 73).

Memperhatikan definisi dari istilah diatas maka yang dimaksud dengan “Meningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Bilangan Bulat Melalui Permainan Edukasi Dengan *Menggunakan Model Example Non Example*” pada penelitian ini adalah penulis akan menerapkan sebuah proses atau cara dalam mendapatkan perubahan tingkah laku pada siswa setelah melalui proses belajar mengajar khususnya pada pembelajaran matematika yang bertujuan mengembangkan kemampuan menghitung Bilangan Bulat, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan belajar yang menyenangkan (menggembirakan) dengan penerapan model pembelajaran dengan mempersiapkan gambar, diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajian gambar ditempel atau memakai LCD/OHP agar menjadikan hasil belajar matematika siswa meningkat.

H. Sistematika Skripsi

Pada sistematika skripsi terdapat gambaran dari susunan skripsi yang terdiri dari V bab. Setiap bab terdiri dari beberapa sub bab yang pada akhirnya tersusun sesuai dengan sistematika penulisan skripsi.

Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori

Bab kajian teori berisikan kajian-kajian teori mengenai hasil belajar, permainan edukasi melalui model *Example Non Example*, upaya guru meningkatkan hasil belajar siswa, langkah-langkah permainan melalui model *Example Non Example*, hasil yang diinginkan dan hasil penelitian terdahulu. Selain itu pada bab kajian teori ini juga berisikan pembahasan mengenai kerangka pemikiran serta asumsi dan hipotesis.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab metodologi penelitian berisikan metode penelitian yaitu rangkaian kegiatan penelitian, pendekatan yang dipilih oleh peneliti. Bab ini berisikan desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian. Pada bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh kesimpulan terhadap penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat.

Bab IV Hasil Penelitian

Bab hasil penelitian berisikan deskripsi hasil penelitian dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang ditetapkan, pembahasan penelitian tentang hasil dan temuan penelitian yang hasilnya sudah disajikan. Pada bagian ini adalah uraian tentang data yang terkumpul dari hasil pengolahan data serta analisis terhadap kondisi dan hasil pengolahan data di kelas V SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat.

Bab V Simpulan dan Saran

Pada Bab V ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan jawaban dari setiap tujuan penelitian dan kondisi hasil penelitian di kelas V SD Negeri Cintaasih Kabupaten Bandung Barat. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, penggunaan tentang tindak lanjut dan masukan untuk guru serta sekolah.