

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi perkembangan suatu bangsa juga sebagai usaha untuk merubah tingkah laku dan kemampuan sesuai yang diinginkan. Penyelenggaraan guru an di sekolah melibatkan guru sebagai guru dan siswa sebagai peserta didik, serta diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran yang kemudian diperoleh hasil belajar dari proses pembelajaran tersebut.

Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan seorang guru diharapkan mempunyai cara yang kreatif dalam pembelajaran matematika. Misalnya, penggunaan model pembelajaran yang berbeda dari proses belajar mengajar sebelumnya. Karena seringkali model pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru untuk mengajar matematika kepada peserta didik terkesan kaku. Peserta didik lebih sering dituntun tanpa memberi kesempatan pada mereka untuk berjalan sendiri menuju pemahaman konsep yang matang sedangkan peran seorang guru hanya bertindak sebagai pegangan disaat mereka menemukan kesulitan. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru sering kali masih terpaku pada model pembelajaran tempo dulu di mana guru lebih sering menyampaikan materi dan memberikan contoh soal saja yang akhirnya akan membuat peserta didik merasa bosan dan menganggap seolah-olah matematika hanya beban bagi mereka. Padahal sesungguhnya matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari- hari.

Pemberian model pembelajaran yang bervariasi diharapkan membuat peserta didik merasa bersemangat kembali dalam belajar. Namun, perlu diingat setiap model pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk itu pemilihan model pembelajaran harus

tepat agar nantinya proses belajar mengajar tidak terkesan kaku dan peserta didik dapat lebih aktif sehingga prestasi belajar yang diperoleh juga diharapkan dapat meningkat dibandingkan dengan pembelajaran-pembelajaran sebelumnya. Salah satu model pembelajaran yang ditawarkan agar pembelajaran tidak terkesan kaku dan monoton serta condong pada guru yang lebih aktif adalah pembelajaran model AIR. Pembelajaran ini memiliki tiga aspek yaitu *Auditory*, *Intelectually*, *Repetition* di mana *Auditory* adalah belajar dengan berbicara dan mendengar (Susilo, 2006:9). Peserta didik yang belajar secara *Auditory* mereka tidak hanya mendengarkan saja namun mereka dituntut untuk berbicara dalam sebuah forum diskusi, sedangkan *Intelectually* adalah belajar dengan memecahkan masalah dan merenungkan (Susilo, 2006:11), dan untuk *Repetition* sendiri adalah pengulangan berupa latihan yang dikemas dalam bentuk kuis atau tugas (Handayani, 2012). Pemberian latihan yang berupa kuis atau tugas dikhawatirkan akan membuat peserta didik merasa bosan karena pada dasarnya pemberian kuis atau tugas yang diberikan seringkali diabaikan oleh peserta didik karena mereka sudah merasa lelah dan bosan. Dengan keadaan yang seperti itu inovasi yang bisa ditawarkan adalah pembelajaran yang digabung dengan permainan. Dengan adanya permainan ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar, karena sesungguhnya anak belajar melalui bermain, panca indra, bahasa dan bergerak.

Menurut Budiarto (2005:358) pada dasarnya anak Sekolah Dasar masih senang dengan bermain. Sehingga permainan dapat dijadikan inovasi dalam sebuah pembelajaran. Sifat anak Sekolah Dasar yang masih senang bermain dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika dan dengan bermain diharapkan peserta didik merasa senang dan tidak terbebani. Keadaan yang menyenangkan dan tidak membebani peserta didik merupakan harapan guru agar dapat menunjang tercapainya pembelajaran sesuai dengan tujuan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Harapan tersebut ingin diwujudkan dengan penggunaan permainan sebagai latihan saat pengulangan yang diberikan sebagai tugas setelah proses pembelajaran model AIR.

Salah satu materi yang membutuhkan latihan adalah luas bangun datar sederhana. Luas bangun datar sederhana merupakan materi tentang menghitung besarnya daerah dari suatu bidang datar berupa persegi dan persegi panjang yang diajarkan di kelas III Sekolah Dasar di semester 2. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti berkeinginan melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Model AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dengan Menggunakan Permainan pada Materi Luas Bangun Datar Sederhana Di Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mentaras”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas peserta didik dalam pembelajaran model AIR dengan menggunakan permainan materi luas bangun datar sederhana.
2. Bagaimanakah ketuntasan belajar peserta didik setelah pembelajaran model AIR dengan menggunakan permainan materi luas bangun datar sederhana.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik dalam pembelajaran model AIR dengan menggunakan permainan matematika bab pecahan pada materi luas bangun datar sederhana.
2. Untuk mengetahui ketuntasan belajar peserta didik setelah pembelajaran model AIR dengan menggunakan permainan materi luas bangun datar sederhana.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat pada semua kalangan. Manfaat itu antara lain :

1. Bagi peserta didik
 - a. Peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bervariasi.
 - b. Peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan karena diperkenalkan dengan pembelajaran model AIR yang dipadukan dengan permainan.
2. Bagi guru
 - a. Menambah pengetahuan tentang model-model pembelajaran.
 - b. Memberikan inovasi dalam pembelajaran
 - c. Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar
3. Bagi penulis
 - a. Menambah pengetahuan tentang bagaimana aktifitas peserta didik dalam penerapan model pembelajaran AIR.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menyamakan persepsi antara penulis dan pembaca terhadap penelitian ini maka diberikan definisi istilah–istilah berikut:

- a. Model Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*)

Model pembelajaran AIR adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan belajar peserta didik, di mana peserta didik secara aktif membangun sendiri pengetahuannya secara pribadi maupun kelompok, dengan cara mengintegrasikan tiga aspek yaitu *Auditory*, *Intellectually* dan *Repetition*. *Auditory* adalah belajar berbicara dan mendengarkan, *Intellectually* adalah belajar dengan memecahkan masalah, dan *Repetition* adalah pengulangan yang berarti pendalaman dengan pemberian tugas atau kuis.

b. Permainan Matematika

Permainan matematika merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan digunakan untuk melatih keterampilan berhitung peserta didik dengan menyenangkan tanpa tekanan. Dalam penelitian ini permainan yang digunakan adalah permainan menghitung luas kain flannel dan permainan teka-teki silang matematika.

c. Aktivitas Peserta Didik

Aktivitas peserta didik adalah rangkaian kegiatan peserta didik pada saat pembelajaran model AIR menggunakan permainan pada materi luas bangun datar sederhana berlangsung. Aktivitas tersebut meliputi mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru saat memberikan motivasi pembelajaran, peserta didik menanggapi guru setelah memberikan motivasi pembelajaran, mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan tujuan pembelajaran, mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru saat mengingatkan kembali bentuk persegi atau persegi panjang, peserta didik menanggapi guru setelah mengingatkan kembali bentuk persegi atau persegi panjang, mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru saat memberikan informasi materi persegi atau persegi panjang yang akan dipelajari, peserta didik menanggapi guru setelah memberikan informasi materi yang akan dipelajari, mengerjakan soal pada Lembar Kerja Siswa, berdiskusi antar teman dalam satu kelompok, bertanya pada pendidik, mendengarkan dan memperhatikan presentasi dari kelompok lain, memberikan respon setelah salah satu kelompok presentasi, mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru saat memberikan tugas dalam bentuk permainan, antusias dalam menerima tugas dari guru, kerjasama kelompok dalam menyelesaikan tugas dalam bentuk permainan.

d. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Ketuntasan hasil belajar peserta didik adalah nilai yang diperoleh peserta didik setelah pembelajaran model AIR dengan menggunakan permainan berlangsung sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah.

1.6 BATASAN MASALAH

Batasan masalah pada penelitian ini adalah materi luas bangun datar sederhana yang berfokus pada menghitung luas persegi dan persegi panjang.