

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan, baik kehidupan seseorang, masyarakat, maupun kehidupan suatu negara. Seperti halnya kualitas suatu Negara dapat dilihat dari kualitas pendidikan yang ada pada Negara tersebut. Pendidikan merupakan proses dalam membantu setiap manusia dalam mengembangkan dan meningkatkan potensi dirinya, sehingga mampu mengikuti perubahan yang terjadi setiap saat pada perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:7) “Pendidikan adalah proses interaksi antara guru dan siswa, yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh”. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan modal dan hasil pendidikan yang baik. Pendidikan di sekolah bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Dari pendidikan tersebut diharapkan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat beradaptasi pada perkembangan zaman yang berubah setiap saat. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang dijelaskan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, guru sebagai seorang pendidik diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan malas dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah tentunya diarahkan untuk dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan tersebut. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 (KTSP) (Depdiknas, 2006) mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Namun dalam kenyataannya, matematika merupakan bidang studi di sekolah yang ditakuti oleh banyak peserta didik. Banyak peserta didik menganggap bahwa matematika merupakan bidang studi yang paling sulit, yang selalu berhubungan dengan perhitungan, dan penggunaan rumus-rumus yang sulit. Sehingga sering kali peserta didik tidak dapat memahami konsep dasar matematika (pada materi yang dipelajari).

Penyajian materi pada bidang studi matematika dalam pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat membuat peserta didik merasa bosan, sehingga minat peserta didik terhadap matematika menjadi rendah. Seringkali pada pembelajarannya masih menggunakan metode konvensional. Menurut Sriyanto (2006), pembelajaran matematika di sekolah dewasa ini masih didominasi oleh pembelajaran konvensional. Peserta didik diposisikan sebagai objek serta dianggap tidak tahu atau belum tahu apa-apa sedangkan guru sebagai sumber pengetahuan.

Dari hal tersebut, dapat menjadi hambatan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang ada. Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok di sekolah. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan peserta didik atau antar peserta didik serta adanya komunikasi timbal balik untuk mencapai tujuan belajar. Guru dan peserta didik merupakan suatu komponen yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang optimal sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang baik.

Untuk menanggapi hal tersebut, seorang guru dapat memberikan solusi yang tepat, mudah, dan dapat membuat proses pembelajaran matematika lebih menyenangkan.

Sesuai dengan konsep matematika yang bersifat abstrak, selain penerapan metode pembelajaran yang tepat, juga diperlukan adanya media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Djamarah (2006: 121) bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh siswa. Oleh karena itu, media sebagai guru diharapkan dapat menyalurkan informasi secara lebih jelas dan menarik pada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDN Iker-Iker Geger diperoleh informasi bahwa:

“Materi sifat-sifat pada operasi hitung mulai diajarkan pada kelas IV semester ganjil (kurikulum 2006) untuk bilangan bulat positif. Namun pada kurikulum 2013 ini, materi sifat-sifat operasi hitung mulai diajarkan pada kelas III semester genap (untuk bilangan bulat positif). Sedangkan proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih menerapkan model konvensional. Sedangkan penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang diterapkan dalam proses belajar mengajar”.

Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya perubahan dalam proses belajar mengajar. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap hal tersebut, untuk menanamkan konsep pada peserta didik agar apa yang telah mereka terima tidak mudah dilupakan. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam tahapan selanjutnya. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat memahami konsep-konsep dalam matematika dan penggunaan media pembelajaran agar dalam proses belajar mengajar dapat berjalan efektif.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan agar peserta didik dapat memahami konsep dasar matematika dan tidak cepat lupa dengan materi yang telah dipelajarinya yaitu dengan menggunakan

metode *Discovery Learning*. Sedangkan salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada materi tersebut adalah media *kotak catur* yang dimodifikasi sedemikian mungkin sehingga dapat diterapkan pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan termasuk dengan penggunaan sifat-sifatnya untuk memahami konsep sifat-sifat operasi hitung bilangan pada peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, penulis melakukan penelitian tentang **“Pembelajaran Matematika Model *Discovery Learning* dengan Menggunakan Media *Kotak Catur* Pada Materi Sifat-Sifat Operasi Hitung Bilangan kelas V SDN Iker-Iker Geger”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika model *discovery learning* dengan menggunakan media *kotak catur* pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan kelas V SDN Iker-Iker Geger?
2. Bagaimana aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran matematika model *discovery learning* dengan menggunakan media *kotak catur* pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan kelas V SDN Iker-Iker Geger?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika model *discovery learning* dengan menggunakan media *kotak catur* pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan kelas V SDN Iker-Iker Geger?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah mendiskripsikan pembelajaran matematika model *discovery learning* dengan menggunakan media *kotak*

catur pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan kelas V SDN Iker-Iker Geger, meliputi :

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika model *discovery learning* dengan menggunakan media *kotak catur* pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan kelas V SDN Iker-Iker Geger.
2. Aktifitas peserta didik dalam proses pembelajaran matematika model *discovery learning* dengan menggunakan media *kotak catur* pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan kelas V SDN Iker-Iker Geger.
3. Hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika model *discovery learning* dengan menggunakan media *kotak catur* pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan kelas V SDN Iker-Iker Geger.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, bagi :

- a. Bagi guru
 1. Menambah wawasan untuk menerapkan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
 2. Memberi alternatif penggunaan media pembelajaran sebagai alternatif untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif.
- b. Bagi peserta didik
 1. Untuk mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan pada khususnya.
 2. Diharapkan memotivasi peserta didik agar lebih menyukai pelajaran matematika.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL, ASUMSI, DAN BATASAN MASALAH

1.5.1 Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam penafsiran pada penelitian ini, maka perlu didefinisikan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika merupakan suatu kegiatan atau upaya untuk memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari matematika.
2. *Discovery Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri.
3. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.
4. Media *kotak catur* adalah media pembelajaran yang menggunakan alat permainan catur.
5. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah kesanggupan guru dalam menyelenggarakan dan menerapkan setiap langkah-langkah pembelajaran matematika dengan menggunakan media *kotak catur* pada materi sifat-sifat operasi hitung bilangan.
6. Aktifitas peserta didik adalah kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik selama proses penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *kotak catur* pada materi mengidentifikasi sifat-sifat operasi hitung.
7. Hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan tes akhir pada materi operasi bilangan bulat setelah diajarkan dengan menggunakan media *kotak catur*.
8. Ketuntasan hasil belajar adalah pencapaian hasil belajar yang telah diajarkan dan diukur dari hasil pekerjaan atau setelah melaksanakan pembelajaran.

1.5.2 Asumsi

Sebagai dasar pemikiran untuk melakukan penelitian, maka penulis berasumsi sebagai berikut :

1. Pengamatan dilakukan secara obyektif ketika memberikan penilaian terhadap aktifitas peserta didik, kinerja peserta didik, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran

matematika model *discovery learning* dengan menggunakan media *kotak catur*.

2. Peserta didik menyelesaikan soal tes yang diberikan sesuai dengan kemampuannya sendiri dan bersungguh-sungguh sehingga menggambarkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya.

1.5.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga kemungkinan melebarnya masalah pada penelitian, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah materi penelitian terbatas pada mengidentifikasi sifat-sifat (komutatif dan asosiatif) operasi hitung penjumlahan, pengurangan dan perkalian.