

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.²

Pada sekolah dasar pelajaran matematika sampai saat ini masih menjadi bumerang dan masih ditakuti oleh sebagian besar siswa, banyak siswa dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah atas, bahkan sampai perguruan tinggi menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang paling sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, masalah ini sudah tertanam kuat dibenak pikiran para siswa.

Pengaruh secara langsung yang dapat diamati akibat sulitnya mata pelajaran matematika di sekolah adalah hasil tes atau ulangan semester selalu pada urutan paling bawah dari sembilan mata pelajaran, keadaan

¹. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Pasal 1, ayat (1).

². PP. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013, *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, Bab I, Pendahuluan.

tersebut menimbulkan keprihatinan berbagai pihak yang secara langsung adalah guru sebagai pelaku utama dalam pengelola proses pembelajaran di sekolah.

Sehubungan dengan tingkat kesulitan yang tinggi dari materi matematika tersebut, maka menuntut guru untuk berusaha menciptakan cara mengajar yang baik dan serius dalam membuat persiapan pembelajaran. Selain guru keberhasilan proses pembelajaran juga ditentukan oleh siswa, metode, media dan strategi pembelajaran.

Dari proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas II semester ganjil MI Miftahussalam Wonosalam Demak tahun pelajaran 2013/2014 tingkat penguasaan siswa terhadap mata pelajaran matematika masih rendah, dibuktikan dengan dari 38 siswa hanya 18 siswa yang meraih nilai ketuntasan minimal 70.

Hal tersebut terjadi karena pada saat pembelajaran berlangsung di kelas tidak tercipta ketertiban, artinya guru tidak dapat menguasai kelas secara maksimal. Siswa tidak punya perhatian terhadap pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung siswa tidak ada yang mau bertanya meskipun tidak jelas. Ketika guru bertanya semua peserta didik tertunduk tidak ada yang menjawab. Pada waktu guru memberikan soal latihan siswa tidak sungguh-sungguh menyelesaikan sehingga ketika waktu habis mereka bingung sendiri.

Pembelajaran matematika di SD/MI merupakan salah satu kajian khusus dan menarik untuk dibahas karena adanya perbedaan karakteristik, khususnya hakekat anak dan hakekat pembelajaran matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralsir perbedaan tersebut. Anak usia SD/MI sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berfikirnya, ini karena tahap berfikir mereka masih belum luas, siswa SD/MI di kelas rendah (kelas 1,2,3) bukan tidak mungkin sebagian mereka berfikirnya masih berada pada tahapan operasional konkrit.

Mengingat adanya perbedaan-perbedaan karakteristik itu, maka diperlukan adanya kemampuan khusus seorang guru untuk menjembatani

antara dunia anak yang belum berpikir deduktif, untuk itu setiap guru mempunyai tugas-tugas yang kompleks dalam pelaksanaan proses belajar mengajar guru harus memahami materi, karakteristik siswa, strategi, metode dan memahami cara penggunaan alat peraga sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Sehubungan dengan tingkat kesulitan yang tinggi dari materi matematika tersebut, maka menuntut guru untuk berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, selain itu guru harus menggunakan metode dan media yang menarik bagi siswa agar pembelajaran bisa mencapai hasil sesuai yang diharapkan.

Model pembelajaran kontekstual merupakan salah satu pembelajaran yang dilakukan dengan mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia siswa. Selain itu model ini juga mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.³

Proses pembelajaran akan lebih bermakna bila peserta didik “mengalami” bukan hanya “mengetahui” apa yang dipelajari. Dengan demikian pembelajaran dengan model kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Pemanfaatan Komputer dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sebenarnya merupakan mata rantai dari sejarah Teknologi pembelajaran. Sejarah teknologi pembelajaran ini sendiri merupakan kreasi berbagai ahli dalam bidang terkait, pada dasarnya ingin berupaya dalam mewujudkan ide-ide praktis dalam menerapkan prinsip didaktik, yaitu

³. Andi Prasetyo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jogjakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 85.

pembelajaran yang menekankan perbedaan individual baik dalam kemampuan maupun dalam kecepatan.⁴

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

“Apakah penerapan model pembelajaran “*kontekstual learning*” berbantuan komputer (*Match Game*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas II MI Miftahussalam Wonosalam Demak tahun pelajaran 2014/2015?”

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diharapkan dapat :

Meningkatkan hasil belajar siswa dalam operasi hitung bilangan bulat melalui model pembelajaran kontekstual learning berbantuan komputer (*match game*).

b. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat :

1. Bagi Siswa

- a. Memberikan nuansa baru suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman tentang operasi hitung bilangan bulat, dan kreatifitas siswa.
- b. Meningkatkan semangat belajar siswa

2. Bagi Guru

- a. Untuk meningkatkan kreatifitas guru menggunakan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan media yang variatif dalam kegiatan pembelajaran.

⁴. Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Depok: PT.RajaGrafindo Persada, 2013), hlm.290.

3. Bagi Sekolah

- a. Membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan atau kemajuan pada diri guru sehingga dapat mencetak siswa yang berkualitas.
- b. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan madrasah, hal ini tercermin dari peningkatan kemampuan profesional pada para guru, dan kondusifnya iklim pendidikan di madrasah.