

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran ialah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan Trianto (2015:19). Tujuan yang diharapkan adalah siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping itu siswa juga menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa, percaya pada diri sendiri. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan tujuan yang ingin dicapai dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Tindakan guru seharusnya adalah merencanakan dan menggunakan model pembelajaran yang dapat mengondisikan siswa agar belajar secara aktif.

Siswa dikatakan belajar aktif jika mereka mendominasi aktifitas pembelajaran. Aktifitas yang dimaksud bukan hanya siswa yang aktif belajar tetapi dilain pihak, guru juga harus mengorganisasikan suatu kondisi yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar. Menurut Warsono (2013: 05), pembelajaran aktif terjadi saat siswa aktif terlibat, peduli dan bertanggung jawab terhadap belajar siswa itu sendiri. Siswa didorong untuk berfikir, menganalisa, mengajukan pendapat, menerapkan pengetahuan dan ketrampilan siswa. Bukan hanya siswa sekedar menjadi pendengar pasif terhadap apa yang disampaikan guru. Siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menentukan ide pokok materi,

memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang dipelajari. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar adalah matematika.

Matematika merupakan aktivitas insani (*human activities*) dan harus dikaitkan dengan realitas (Susanto, 2013:189). Pembelajaran matematika seharusnya menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Perkembangan siswa merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Menurut Susanto, (2013: 170) anak usia sekolah dasar masuk dalam kategori fase operasional konkret. Dimana fase yang menunjukkan adanya sikap keingintahuan yang tinggi untuk mengetahui suatu hal yang diinginkan, untuk itu dalam pembelajaran matematika akan lebih efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, serta dengan model dan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam suatu pendidikan yaitu dengan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Gagne (dalam Suprihatiningrum, 2016: 37) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Sedangkan menurut Susanto (2016: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa dikatakan baik jika nilainya mencapai KKM yang ditentukan.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran matematika di SD belum dapat berlangsung sesuai tuntutan kurikulum. Berdasarkan wawancara pada tanggal 3 Oktober 2017 dengan guru kelas V di SD Negeri Kapas 1 Bojonegoro. Menurut

penjelasan guru bahwa nilai ulangan harian siswa masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) Khususnya pada kelas VA. KKM pada mata pelajaran matematika di SD ini adalah 78. Rendahnya nilai ulangan harian siswa disebabkan karena masih belum memahami materi yang dijelaskan oleh guru, kurangnya pemahaman siswa pada materi yang diajarkan mengakibatkan siswa saling mencotek dengan teman saat mengerjakan ulangan harian.

Selain itu berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2017 di kelas V SDN Kapas 01 Bojonegoro. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, guru lebih banyak berfungsi sebagai instruktur yang aktif sedangkan siswa sebagai penerima pengetahuan yang pasif. Siswa hanya duduk mendengarkan, mencatat, dan mengulang kembali materi yang telah disampaikan guru, serta menghafal untuk menghadapi evaluasi. Pembelajaran seperti ini menempatkan siswa pada rutinitas yang membosankan sehingga aktifitas siswa untuk mengikuti pembelajaran matematika sangat rendah. Siswa lebih banyak mengobrol dengan teman dibanding berdiskusi tentang materi yang diajar. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran oleh guru kurang menerapkan media atau model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga kurang membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

Untuk alternatif permasalahan tersebut, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mata pelajaran matematika adalah model pembelajaran aktif *the learning cell*. Model tersebut cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar karena sesuai dengan karakter siswa

sekolah dasar yang senang dengan permainan dan pertandingan. Menurut Zaini (2004:90), *the learning cell* merupakan salah satu dari beberapa sistem terbaik untuk membantu pasangan peserta didik belajar dengan lebih efektif dimana peserta didik bertanya dan menjawab pertanyaan secara bergantian berdasarkan pada materi bacaan yang sama. Model *the learning cell* bukan hanya berbagi pengetahuan dengan pasangan belajar tetapi juga menciptakan suasana interaksi yang positif. Selain menggunakan model pembelajaran yang inovatif, diperlukan media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi.

Arsyad (2011:15) menyatakan bahwa dalam suatu proses pembelajaran terdapat dua unsur yang amat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media ular tangga.

Menurut Tilog (dalam Astutik, 2016:05), ular tangga merupakan sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Media ini dipilih dan dipergunakan sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif *the learning cell*. Dengan menggunakan media ular

tangga ini sangat tepat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan. Media ular tangga digunakan untuk memudahkan penyampaian materi matematika menggunakan pembelajaran aktif *the learning cell*, diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran aktif *the learning cell* berbantuan media ular tangga hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika akan meningkat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Novriani (2012), menunjukan bahwa pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan strategi pembelajaran aktif *the learning cell* disertai *handout* lebih baik dari pada pemahaman konsep matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 85,05 dan nilai rata-rata nilai kelas kontrol 78,24. Dalam penelitian oleh Cahyaningrum (2012), berdasarkan dari hasil penelitian, kelas yang menggunakan pembelajaran aktif *the learning cell* menggunakan kartu mempunyai nilai hasil belajar yang lebih baik dari pada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional memberikan hasil yaitu, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 77,5 dan nilai rata-rata kelas kontrol 72,9.

Berdasarkan latar belakang masalah dan penelitian terdahulu akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Model *The Learning Cell* dengan Bantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Kapas 1 Kec. Kapas Kab. Bojonegoro Tahun Ajaran 2017/2018”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Adakah pengaruh pembelajaran matematika dengan model *the learning cell* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Kapas I kec. Kapas kab. Bojonegoro Tahun Ajaran 2017/2018 ?
- 2) Seberapa besar pengaruh pembelajaran matematika dengan model *the learning cell* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Kapas I kec. Kapas kab. Bojonegoro Tahun Ajaran 2017/2018 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui pengaruh pengaruh pembelajaran matematika dengan model *the learning cell* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Kapas 01 kec. Kapas kab. Bojonegoro Tahun Ajaran 2017/2018 ? ”
- 2) Mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran matematika dengan model *the learning cell* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Kapas 01 kec. Kapas kab. Bojonegoro Tahun Ajaran 2017/2018 ?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat teoritis

- 1) Memberikan manfaat untuk mendukung teori-teori dibidang pendidikan tentang penggunaan model pembelajaran aktif *the learning cell* berbantuan media ular tangga
- 2) Memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan pendidikan khususnya aspek model pembelajaran

1.4.2 Manfaat praktis

- 1) Bagi peneliti, dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru dalam proses pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran aktif *the learning cell* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar
- 2) Bagi Sekolah, dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk menentukan kebijakan-kebijakan baru bagi instansi terkait.
- 3) Bagi Guru, sebagai bahan rujukan untuk menentukan model pembelajaran yang akan dipakai dalam kegiatan pembelajaran, agar meningkatkan hasil belajar siswa.
- 4) Bagi Siswa, diharapkan mampu bersosialisasi dengan teman dan aktif dalam kegiatan pembelajaran agar hasil belajarnya meningkat

1.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari uraian latar belakang, uraian latar belakang, dan tujuan penelitian, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan pembelajaran matematika dengan model *the learning cell* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Kapas I.

Ha : Ada pengaruh yang signifikan pembelajaran matematika dengan model *the learning cell* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Kapas I.