

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga diperlukan untuk membangun kehidupan masyarakat serta mengubah pola pikir masyarakat agar dapat maju. Sebab, pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik untuk membentuk watak siswa, menambah dan mengubah sikap seseorang atau sekelompok orang. Upaya peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika ada komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Apalagi yang menjadi permasalahan saat ini rendahnya hasil pembelajaran matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil PISA (*Program for International Student Assessment*) dan TIMSS (*Trend in International Mathematics and Science Study*) yang menunjukkan hasil belajar matematika rendah (Yuniawatika, 2016:22).

Yuniawatika (2016:22) juga menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh lemahnya proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar yang akan berpengaruh pada jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini karena kondisi dalam pembelajaran di sekolah dasar masih konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi siswa yaitu gaya belajar siswa. Pembelajaran yang masih konvensional dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa.

Upaya peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar tidak lepas dari peran seorang guru. Seorang guru harus mengetahui karakteristik siswa agar dalam menentukan strategi, metode, model pembelajaran sesuai dengan karakteristik yang dimiliki siswa. Proses pembelajaran akan menjadi menarik jika mempunyai unsur motivasi dan menggelitik siswa untuk terus diikuti. Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang cocok dengan suasana diri siswa, jika siswa merasa tidak senang, mereka pasti tidak akan memperhatikan akhirnya siswa akan pasif dan merasa jenuh. Agar hal tersebut tidak terjadi maka seorang guru memerlukan seni tersendiri dalam pembelajaran. Guru juga dituntut untuk bisa berinovasi serta kreatif dalam melakukan proses pembelajaran apalagi pada mata pelajaran matematika. Menurut Sanjaya (2014:33) keterampilan dasar bagi guru diperlukan agar guru dapat melaksanakan perannya dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Begitu pula pada mata pelajaran matematika diperlukan metode ataupun model pembelajaran yang kreatif dalam pelaksanaan pembelajarannya.

Johnson & Rosing (dalam Runtukahu, 2014:28) mengemukakan Matematika merupakan pengetahuan terstruktur, dimana sifat dan teori dibuat secara deduktif berdasarkan unsur-unsur yang didefinisikan atau tidak didefinisikan dan berdasarkan aksioma, sifat, atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya. Jadi dapat dipahami bahwa jika seseorang belajar matematika, maka akan terjadi perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika yaitu yang awalnya tidak paham konsep matematika menjadi paham konsep

matematika. Matematika memiliki peranan yang penting, maka seharusnya segala permasalahan pada proses pembelajaran matematika perlu ditangani dengan baik.

Menurut Mujtahidin (2014:6) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Peran guru sebagai salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan siswa. Seorang guru harus mampu memberikan dorongan kepada anak didiknya, terutama agar mempunyai minat terhadap pembelajaran, sehingga mampu mempelajari pelajaran tersebut dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar matematika.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2017 dengan guru kelas III SDN Grabagan Sidoarjo, pada pembelajaran matematika siswa mudah bosan dan kurangnya minat belajar matematika pada saat proses pembelajaran. Metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika yaitu metode ceramah dan hanya berpusat pada guru. Kurangnya minat dan keaktifan siswa ditunjukkan ketika proses belajar, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan siswa cenderung pasif saat pembelajaran. Kurangnya minat dan keaktifan siswa berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal itu ditunjukkan dengan hasil belajar siswa kelas III yang memiliki siswa berjumlah 40, hanya sekitar 30% siswa yang tuntas KKM. Sedangkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) kelas III di SDN Grabagan Sidoarjo adalah 77 tahun ajaran 2017/2018.

Peran seorang guru di sekolah dasar sangat penting dalam mendesain kegiatan pembelajaran di kelas dengan suasana yang menyenangkan. Pembelajaran di kelas akan dapat terlaksana dengan baik jika seorang guru dan siswa dapat aktif dalam mengikuti kegiatan selama pembelajaran. Selain itu, guru harus mengetahui berbagai macam metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kelas sesuai dengan materi pembelajaran. Terdapat banyak macam metode pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Guru harus memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Karena jika pemilihan metode pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik siswa maka akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran yang konvensional masih ditemukan di sekolah dasar. Penerapan metode pembelajaran yang konvensional kurang sesuai karena penyampaian materi masih secara verbal dan siswa hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru. Permasalahan ini diperlukan sebuah metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berfikir kritis dan belajar berdasarkan pengalaman. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode kumon berbantuan permainan tangram.

Metode kumon merupakan sebuah sistem pembelajaran yang memberikan program belajar secara perseorangan sesuai dengan kemampuan masing-masing yang memungkinkan untuk menggali dan mengembangkan kemampuannya secara maksimal (Faizi, 2013:121). Metode kumon sangat sesuai untuk mata pelajaran matematika karena metode kumon dilakukan secara perorangan, jika ada siswa yang mengalami kesulitan guru dapat mengetahuinya. Sistem pembelajaran

kumon dilakukan dengan cara siswa diberikan tugas secara individu, setelah mengerjakan tugas tersebut langsung dinilai. Jika jawaban siswa tersebut kurang benar maka guru mengembalikan pekerjaan siswa untuk diperbaiki. Kelebihan dari model pembelajaran kumon yaitu (1) siswa diberi kesempatan untuk belajar yang paling mudah yang dapat dikerjakan sendiri, (2) Melalui bimbingan perseorangan siswa dapat meningkatkan kemampuannya secara maksimal, (3) metode kumon mengajak siswa untuk disiplin. Penggunaan metode kumon dapat dilakukan dengan bantuan permainan tangram.

Schickedanz (dalam Pitadjeng, 2015:192) menyatakan bahwa permainan tangram merupakan salah satu kegiatan yang membantu anak untuk memahami konstruksi bentuk-bentuk bangun geometri datar. Permainan tangram ini sesuai dengan anak SD terhadap pengenalan mengenai bangun geometri datar. Permainan tangram akan menjadikan anak menjadi aktif memahami bentuk-bentuk dan struktur geometri datar, memperdalam mengenai materi geometri, dan melakukan eksplorasi hingga meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar matematika.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Muflikhah (2015:680) dengan tujuan untuk mengetahui penerapan metode kumon dengan media grafis dan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran metode kumon dengan media grafis materi pecahan. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penerapan metode kumon dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran matematika tentang pecahan pada siswa kelas IV SDN 2 Kutosari tahun ajaran 2015/2016. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan persentase ketuntasan siswa

pada setiap siklus yaitu siklus I ketuntasan siswa 60%, siklus II ketuntasan siswa 76, 67%, dan siklus III ketuntasan siswa 86, 67%.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Widyastuti (2013:110) dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar menggunakan permainan tangram pada mata pelajaran matematika bagi siswa kelas II SDN Dukun Magelang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar matematika siswa. Peningkatan minat belajar siswa ditunjukkan dengan persentase minat belajar siswa pada siklus I = 43,5%, siklus II = 60,9%, dan siklus III = 87%.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengambil penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode Kumon Berbantuan Permainan Tangram Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Grabagan Sidoarjo”**.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas diajukan permasalahan sebagai berikut.
Adakah perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan metode kumon berbantuan permainan tangram dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional siswa kelas III SDN Grabagan Sidoarjo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan metode kumon berbantuan permainan tangram dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional siswa kelas III SDN Grabagan Sidoarjo.

1.4 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain sebagai berikut.

1) Bagi peneliti

Sebagai bahan masukan dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai metode pembelajaran khususnya metode kumon.

2) Bagi guru

Sebagai inovasi dan motivasi dalam menentukan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

3) Bagi siswa

Siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran yang menggunakan metode kumon berbantuan permainan tangram serta meningkatkan hasil belajar.

1.5 Hipotesis Tindakan

Hipotesis penelitian yang diperoleh dari permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut.

- H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan metode kumon berbantuan permainan tangram dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional siswa kelas III SDN Grabagan Sidoarjo
- H_a : Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelas yang menggunakan metode kumon berbantuan permainan tangram dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional siswa kelas III SDN Grabagan Sidoarjo