

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar (SD) adalah salah satu lembaga edukasi yang di dalamnya terdapat proses pembelajaran yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Keberhasilan tersebut sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih metode mengajar yang inovatif dan praktis, sesuai tahapan perkembangan intelektual siswa serta materi ajar yang akan diajarkan.

Tahapan perkembangan siswa SD berada pada tahap berpikir konkret sehingga sulit memahami materi ajar matematika yang bersifat abstrak. Namun dengan adanya ciri perkembangan siswa yang tidak lepas dari permainan, hal ini dapat dimanfaatkan guru untuk mengatasi kondisi objektif yang dapat menyebabkan kesulitan siswa dalam belajar matematika tersebut. Melalui permainan memungkinkan adanya interaksi yang efektif antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pembelajaran permainan interaktif pada pembelajaran matematika di SD.

Pembelajaran permainan interaktif sebagai suatu kegiatan yang diarahkan pada proses melibatkan siswa dalam belajar dengan memberikan beragam materi konkret sebagai model (representasi) dari materi ajar. Sehingga akan membuat siswa lebih aktif, kreatif, efektif, dan senang mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Suasana pembelajaran seperti ini dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan siswa memecahkan masalah untuk memahami objek matematika yang abstrak, mengurangi hambatan dan mengatasi kesulitan belajar siswa. Dengan demikian, permainan interaktif dapat membuat siswa belajar secara optimal sehingga mendatangkan hasil belajar yang lebih baik dalam pembelajaran matematika.

Untuk menciptakan penggunaan pembelajaran permainan interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan siswa belajar matematika, diperlukan kemampuan guru dalam membuat rancangannya dalam pengemasan mutu proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena banyak faktor yang perlu dipertimbangkan pada saat praktek pembelajaran.

Beberapa hal penting yang perlu dipertimbangkan guru dalam merancang penggunaan pembelajaran permainan interaktif pada pembelajaran matematika di SD antara lain: (1) Guru perlu mempertanyakan apakah melalui kegiatan tersebut mengharapkan siswa untuk menguasai fakta baru, atau mempraktekkan keterampilan yang telah dimiliki siswa, atau untuk mengembangkan pemahaman suatu konsep melalui suatu penyelidikan, pencapaian tujuan ini menuntut kemampuan guru dalam memutuskan cara terbaik menggunakan permainan interaktif pada proses pembelajaran; (2) Guru perlu memutuskan apakah suatu kegiatan yang dilakukan siswa merupakan kegiatan klasikal, kelompok, kerja berpasangan atau perorangan. Keputusan apapun yang diambil sangat menuntut kemampuan guru dalam menentukan strategi penggunaan pembelajaran permainan interaktif yang berbeda; (3) Guru perlu memikirkan apakah suatu kegiatan yang dilakukan cocok dengan pengalaman siswa, untuk itu guru perlu bertanya pada dirinya sendiri apakah kegiatan itu mengenalkan sesuatu yang baru atau perlukah siswa memiliki suatu pengalaman prasyarat untuk melakukan kegiatan itu. Jika belum, tentu guru perlu memberikan kegiatan lain sebelum siswa diberi kegiatan atau tugas-tugas yang menggunakan permainan interaktif.

Bertolak dari beberapa pertimbangan guru dalam penerapan pembelajaran permainan interaktif yang diuraikan di atas, peneliti menemukan fakta bahwa pengemasan proses pembelajaran untuk materi penjumlahan bilangan cacah pada siswa kelas I SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango belum dikembangkan secara maksimal. Pengemasan proses pembelajaran kurang sesuai dengan pengetahuan dan kebutuhan siswa dalam belajar. Hal ini ditandai oleh interaksi dalam proses pembelajaran yang belum efektif, banyak siswa yang keluar masuk kelas, kurang memperhatikan penjelasan guru. Permasalahan tersebut disebabkan karena kemampuan siswa memahami konsep materi yang diajarkan tidak dikembangkan melalui kegiatan penyelidikan yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak menikmati pembelajaran, sehingga membuat mereka kurang aktif, kreatif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Suasana interaksi pembelajaran seperti ini telah mendatangkan rendahnya kemampuan siswa menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru, mengalami

hambatan dalam mengatasi kesulitan belajar yang mereka temui. Dengan demikian, siswa dalam belajar kurang optimal sehingga hasil belajar mereka menjadi rendah.

Berdasarkan pada kondisi tersebut, permainan interaktif perlu diterapkan dalam pembelajaran penjumlahan bilangan cacah. Menurut Dienes (Aisyah, dkk. 2007 : 2.8) permainan dalam pembelajaran sangat penting sebab operasi hitung dalam permainan tersebut menunjukkan aturan secara konkret dan lebih membimbing sehingga dapat mengembangkan keterampilan matematika siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa objek-objek konkret dalam bentuk permainan mempunyai peranan sangat penting dalam pembelajaran jika dimanipulasi dengan baik.

Merujuk pada latar belakang masalah tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Permainan Interaktif Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas I SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, teridentifikasi beberapa masalah yang ditemui peneliti di SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango antara lain pengemasan proses pembelajaran yang kurang sesuai dengan pengetahuan dan kebutuhan siswa dalam belajar, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, dan rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan penjumlahan bilangan cacah sehingga mempengaruhi hasil belajarnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar penjumlahan bilangan cacah sebelum menggunakan permainan interaktif dan sesudah menggunakan permainan interaktif pada siswa kelas I SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan interaktif terhadap hasil belajar penjumlahan bilangan cacah pada siswa kelas I SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang dalam pengembangan teori pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis memberikan dampak secara langsung terhadap komponen pembelajaran.

Hasil penelitian yang dicapai diharapkan bermanfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan dalam pembelajaran, khususnya pada penggunaan permainan interaktif dalam materi penjumlahan bilangan cacah di SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

1) Bagi Siswa

Dapat memotivasi siswa dengan memberikan pengalaman suasana belajar baru yang menyenangkan dan berkesan pada pembelajaran penjumlahan bilangan cacah melalui pembelajaran menggunakan permainan interaktif.

2) Bagi Guru

Dapat menjadi salah satu pilihan bagi guru dalam memilih menggunakan permainan interaktif untuk mengajarkan matematika secara menyenangkan agar siswa dapat dengan mudah melakukan penjumlahan bilangan cacah.

3) Sekolah

Memberikan kontribusi bagi perbaikan proses pembelajaran penjumlahan bilangan cacah dengan menggunakan permainan interaktif pada khususnya dan kemajuan sekolah pada umumnya serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

Memperoleh berbagai pengalaman untuk dijadikan pegangan ketika menjadi seorang guru baik pengalaman tentang bagaimana seharusnya peneliti melakukan penelitian dan mengajarkan matematika dengan asyik dan menyenangkan.