



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak didik sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-cita dan berlangsung terus menerus.¹ Persoalan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia sampai saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah.

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan orang tua. Kerja sama antara ketiga pihak diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), sebagaimana dirumuskan dalam Tujuan Pendidikan Nasional dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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.²

¹ Abu Ahmadi dan Nur Uhibiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2001), h. 70

² Depdiknas, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Depdiknas, 2003), h. 23



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam proses pendidikan guru merupakan salah satu faktor yang menentukan terhadap keberhasilan muridnya. Dengan demikian guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar tidak hanya dituntut agar mampu menyampaikan materi pelajaran dan menguasai bahan pelajaran tetapi harus dapat mengaktifkan diskusi terpimpin murid dalam proses belajar mengajar. Guru hendaknya selalu berusaha memberikan bimbingan dan selalu mendorong semangat belajar anak didik, mengorganisasikan kegiatan belajar sebaik mungkin dan menjadi media informasi yang sangat dibutuhkan murid dibidangpengetahuan, keterampilan dan perilaku atau sikap.³ Termasuk di dalamnya Pembelajaran Matematika.

Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pengajaran matematika di Sekolah Dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah,
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

³ Ramayulis, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 1994), h. 173



3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.⁴

Kenyataan yang banyak dijumpai di sekolah hasil belajar mata pelajaran matematika masih tergolong rendah, berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya:

1. Menerapkan metode pembelajaran berkelompok
2. Penggunaan alat peraga pembelajaran
3. Penerapan metode *drill* serta pemberian tugas
4. Memperkenalkan bilangan bulat positif dan negatif kepada siswa dengan menggunakan media tutup botol. Setiap tutup botol diberi tanda (+) dan (-).

Dari penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa guru telah berusaha meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, Akan tetapi setelah usaha-usaha tersebut dilakukan, ternyata hasil belajar siswa tersebut masih belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan, artinya hasil belajar matematika siswa masih rendah.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di kelas IV MI Darul Ulum Kota Pekanbaru pada pelajaran Matematika, ditemukan beberapa gejala atau fenomena sebagai berikut:

⁴Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006

1. Siswa menjadikan pelajaran matematika sebagai pelajaran yang menakutkan, terlihat bahwa lebih dari 11 siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
2. Siswa belum mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya hal ini terlihat dari 25 orang siswa hanya 48% dari jumlah keseluruhan siswa yang dapat mengerjakan tugas atau latihan dengan benar dan sesuai dengan jadwal yang ditetapkan oleh guru
3. Siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan sehingga di akhir semester hampir 55% dari jumlah siswa mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 60 terutama pada pelajaran Matematika.
4. Cara mengajar yang dilakukan guru kurang bervariasi, guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa diiringi media yang tepat.

Berdasarkan fenomena-fenomena di atas, maka jelas bahwa hasil belajar siswa di kelas IV MI Darul Ulum Kota Pekanbaru pada pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini berkemungkinan dipengaruhi oleh cara mengajar guru yang kurang menarik perhatian siswa, metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dan kurangnya kreatifitas guru menciptakan suasana belajar yang efektif, kreatif dan kondusif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Penggunaan Media Permainan *Smart Monopoli* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI Darul Ulum Kota Pekanbaru”**.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





B. Defenisi Istilah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti evaluasi yang dilaksanakan guru pada akhir pembelajaran.

2. Permainan *Smart* Monopoli

Permainan *Smart* Monopoli pada prinsipnya sama dengan permainan monopoli biasa, yakni mengumpulkan poin untuk menguasai petak bidang kreativitas melalui sistem pembelian.⁵ Yang dimaksud petak bidang kreativitas dalam penelitian ini adalah pertanyaan – pertanyaan yang dapat dijawab oleh siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan alasan pemilihan judul di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah: “apakah penggunaan media permainan *Smart* Monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Darul Ulum Pekanbaru ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika melalui penggunaan media pembelajaran permainan *smart* monopoli siswa kelas IV tahun pelajaran 2014/2015 MI Darul Ulum Pekanbaru.

⁵ Ahmad Jawandi, *Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan “Smart Monopoli” untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri Tumenggungan*, (Surakarta: Skripsi, 2013), h.7

2. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan penulis.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan untuk selanjutnya, terutama dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.
- c. Bagi pihak guru penelitian ini bisa menjadi pedoman dalam mengambil tindakan-tindakan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.
- d. Bagi pihak sekolah sendiri penelitian ini diharapkan dapat menjadi arsip dan menjadi petunjuk sekolah dalam mengambil keputusan terutama yang berhubungan dengan hasil belajar siswa.
- e. Sebagai bahan penelitian lebih lanjut bagi pihak yang terkait, dimasa mendatang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.