

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di masa sekarang ini pendidikan bisa dikatakan sebagai hal utama yang berpengaruh pada kualitas SDM yang ada di Indonesia. Dengan adanya pendidikan akan mendorong terjadinya perubahan dalam kehidupan manusia yang tentunya menuju ke hal yang lebih baik lagi. Menurut Sutrisno (2016), elemen penting yang mengarahkan peserta didik untuk memiliki kecerdasan, sikap serta kepribadian yang baik merupakan pengertian pendidikan.

Dunia pendidikan terutama dalam jenjang pendidikan formal pasti berhubungan dengan kurikulum, dimana menurut Razali dan Irman (2015) kurikulum merupakan acuan dimana didalamnya berisi materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Adanya kurikulum dalam jenjang pendidikan formal diharapkan dapat mempengaruhi output yang dihasilkan dalam setiap jenjang pendidikan.

Beragam pembelajaran yang dirancang dalam kurikulum pada tingkat sekolah dasar, salah satunya yaitu pembelajaran matematika. Matematika sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari untuk memecahkan beberapa masalah. Pada pembelajaran matematika tentu juga diperlukan adanya proses pembelajaran untuk mentransfer ilmu-ilmu matematika yang ada kepada peserta didik agar nanti akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Menurut Susanto (2013), hasil

belajar merupakan proses yang dialami peserta didik dari kegiatan belajar dimana menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Menurut Bloom (dalam Susanto, 2013), ranah kognitif adalah penguasaan peserta didik untuk menyerap, memahami dan menerima pembelajaran yang diberikan. Bisa dikatakan bahwa ranah kognitif ini adalah hasil belajar yang menekankan pada pengetahuan dari peserta didik dalam memahami materi.

Guru, peserta didik dan perangkat pembelajaran merupakan penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu komponen penting yaitu model pembelajaran, dimana merupakan suatu rencana yang dirancang dan digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran (Trianto, 2010). Model pembelajaran akan lebih mendorong aktivitas peserta didik dan perlu diketahui pemilihan model pembelajaran haruslah disesuaikan dengan materi yang akan dibelajarkan kepada peserta didik.

Pada kenyataannya peserta didik masih beranggapan pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang sulit dan sebagai pembelajaran yang ditakuti terutama pada materi bangun datar pada siswa kelas IV SD, permasalahan seperti ini akan menyebabkan hasil belajar dalam aspek kognitif terpengaruhi. Peserta didik kurang mampu memahami cara penyelesaiannya dan menerapkan rumus-rumus untuk mencari jawaban dari soal yang berhubungan dengan bangun datar. Seharusnya materi bangun datar pada dasarnya adalah materi yang tidak cukup rumit untuk penyelesaian permasalahannya, karena inti dari materi ini adalah harus memahami sifat-sifat bangun datar dan rumus-rumus mencari keliling maupun luas dari bangun datar. Dalam pembelajaran matematika peserta

didik haruslah berpikir kritis dalam penyelesaian masalahnya dan harus mampu menerapkan rumus dengan tepat pada soal tertentu. Dari data hasil ujian tengah semester siswa pada saat melakukan observasi yaitu dari 338 siswa sebanyak 253 siswa nilainya masih kurang dari KKM, ini berarti 75% siswa perlu mendapat perhatian karena hanya 25% siswa nilainya mampu mencapai atau melebihi KKM yang sudah ditentukan. Diperkuat wawancara dengan wali kelas mengatakan bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai matematika di bawah KKM, karena siswa menganggap pembelajaran matematika terlalu sulit, pemahaman rumus juga kurang. Selain itu penggunaan model pembelajaran yang beragam kurang diterapkan sehingga siswa merasa cepat bosan dalam pembelajaran. Dengan adanya masalah seperti ini maka diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif, agar peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru dan merasa nyaman dalam belajar. Salah satu model yang dianggap cocok untuk pembelajaran matematika adalah Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition*. Model pembelajaran ini menekankan pada tiga hal yaitu daya serap dan berbicara, proses berpikir dan pengulangan dengan cara pemberian kuis yang bertujuan agar peserta didik dapat memperluas pemahaman terhadap materi yang telah didapatkan sebelumnya. Dalam penggunaan model pembelajaran ini akan dibantu dengan kartu domino, dimana kartu domino yang digunakan bukan kartu domino biasa melainkan kartu domino matematika. Kartu domino matematika ini berisi soal dan jawaban serta nantinya peserta didik akan memainkannya. Satu set kartu domino akan diberikan kepada setiap kelompok. Dengan adanya kartu domino ini diharapkan pembelajaran matematika menjadi

pembelajaran yang menyenangkan tidak lagi menjadi pembelajaran yang ditakuti oleh peserta didik, karena selain belajar peserta didik juga dapat bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* Berbantuan Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri Gugus Jendral Sudirman Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020”. Dimana penelitian ini diujikan secara langsung pada siswa dan diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan tentunya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1.2.1 Pembelajaran matematika tertanam dalam pikiran peserta didik sebagai pembelajaran yang sulit.
- 1.2.2 Peserta didik sudah merasa takut sebelum mendapatkan pembelajaran matematika.
- 1.2.3 Kurang memahami teori dan kurang tepat dalam penerapan rumus-rumus pada soal tertentu pada pembelajaran matematika.
- 1.2.4 Hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada pembelajaran matematika masih banyak di bawah KKM.
- 1.2.5 Penerapan model pembelajaran pemilihan bantuan/media yang digunakan pada saat pembelajaran kurang beragam.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya permasalahan pada identifikasi masalah maka yang menjadi fokusnya adalah pada hasil belajar siswa terutama pada ranah kognitif dimana menyangkut nilai, siswa masih banyak dibawah KKM dan penggunaan model pembelajaran serta media/bantuan kurang beragam. Dengan adanya hal tersebut maka pembatasan masalah hanya menyangkut hasil belajar dalam ranah kognitif matematika.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni, apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* berbantuan kartu domino terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri Gugus Jendral Sudirman Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020 ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* berbantuan kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Gugus Jendral Sudirman Denpasar Selatan tahun ajaran 2019/2020.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat teoritis dan praktis merupakan manfaat yang dapat diberikan dalam pelaksanaan penelitian, yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memperluas wawasan dalam bidang pendidikan khususnya dalam hal model pembelajaran yang dapat diterapkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut :

#### 1.6.2.1 Bagi Guru

Adapun manfaat bagi guru yaitu :

- 1) Memperoleh informasi mengenai model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam belajar matematika.
- 2) Dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dengan dipergunakannya kartu domino.
- 3) Memperoleh pengalaman secara langsung dalam mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika.

#### 1.6.2.2 Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, kepala sekolah dapat mengambil suatu kebijakan nantinya dalam penerapan model pembelajaran pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

### 1.6.2.3 Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi peneliti lain khususnya dalam bidang pendidikan yang menyangkut tentang model pembelajaran model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition* berbantuan kartu domino pada jenjang sekolah dasar.

