

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dananjaya (2013:40) mengatakan bahwa: “Pendidikan adalah sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pasal 1 (1), UU Sisdiknas No. 20/2003)”.

Matematika diajarkan mulai dari hal yang paling pokok dan mendasar, sehingga anak memiliki pemahaman yang kuat mengenai konsep dasar pada matematika untuk kemudian di lanjutkan dengan penerimaan konsep–konsep lanjutan pada tingkatan yang lebih tinggi. Tidak hanya itu, dengan adanya pemahaman, ingatan anak terhadap apa yang sudah diajarkan juga tidak mudah luntur.

Dewasa ini masih terdapat permasalahan–permasalahan sehubungan dengan penerimaan siswa terhadap pelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan pengalaman penulis pada saat observasi matematika kepada siswa kelas III A SD, yaitu dalam hal penyelesaian soal latihan matematika khususnya perkalian dan pembagian. Kebanyakan perhitungan yang dilakukan hanya berdasarkan pada

hafalan saja, dan yang lebih memprihatinkan lagi siswa menggunakan kalkulator untuk perhitungan yang dirasa sulit.

Tidak menutup mata akan adanya permasalahan itu, yang menjadi perhatian penulis adalah penyampaian pengajarannya. Pengajaran matematika tentu tidak lepas dari masalah metode pengajaran seorang pendidik. Metode mengajar itu mempengaruhi siswa belajar. Tanpa penggunaan metode yang tepat maka tujuan belajar tidak akan tercapai.

Simanjutak (1992:179) menjelaskan bahwa: “Metode mengajar yang diterapkan dalam suatu pengajaran dikatakan efektif bila menghasilkan sesuatu dengan yang diharapkan atau dapat dikatakan tujuan telah tercapai, bila semakin tinggi kekuatannya untuk menghasilkan sesuatu semakin efektif pula metode tersebut. Metode mengajar dikatakan efisien jika penerapannya dalam menghasilkan suatu yang diharapkan itu relatif menggunakan tenaga, usaha, pengeluaran biaya, dan waktu minimum, semakin kecil tenaga, usaha, biaya, dan waktu yang di keluarkan maka semakin efisien metode tersebut”.

Penyampaian metode yang menarik bagi siswa adalah penyampaian metode yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran. Sebaliknya, dengan diberikannya metode yang tepat dapat membuat siswa merasa tertarik terhadap apa yang dipelajari. Ketertarikan itu dapat membangkitkan semangat siswa dalam penerimaan setiap materi yang diajarkan sehingga dia tidak akan mengalami kesulitan dalam penyelesaian soal – soal latihan.

Dapat dipahami bahwa makin tinggi dan lengkap keterlibatan siswa makin terdorong perhatian, keinginan, semangat, dan kemampuan siswa, makin efektif dorongan, motivasi, bimbingan guru akan semakin optimal, utuh, tuntas, terpatri, dan fungsional pula hasil belajar, baik hasil belajar langsung maupun hasil tak langsung. Keadaan ini dapat dicapai melalui pendekatan atau sistem – sistem belajar mengajar yang berorientasi pada KTSP.

Jika dicermati tentang proses mengajar dapat diketahui hanya sebagai guru saja yang menggunakan KTSP, selebihnya masih dengan cara konvensional. Berdasarkan pengamatan penulis pengajaran matematika di tingkat dasar lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Pada metode ini guru mengharuskan siswa untuk menghafal hasil dari perkalian dan pembagian tanpa mengutamakan langkah atau cara penyelesaian soal. Dengan demikian dapat dipastikan bahwa siswa tidak cukup memiliki pemahaman yang kuat akan sebuah konsep.

Salah satu gambaran kesulitan siswa dalam memahami konsep – konsep yang ada dalam pelajaran matematika khususnya perkalian dan pembagian adalah pada siswa kelas III SD Negeri 1 Sukodono. Pada sekolah ini metode pembelajaran yang diberikan guru masih menggunakan hafalan. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam penyelesaian soal yang berhubungan dengan perkalian dan pembagian. Hal ini ditunjukkan pada siswa SD Negeri 1 Sukodono terutama kelas III A memiliki kemampuan rata-rata belum mencapai KKM dan rata – rata nilai dibawah KKM. Oleh karena itu penulis tertarik untuk memberikan metode pengajaran selain yang sudah diterapkan oleh guru di SD Negeri 1 Sukodono.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa

permasalahan sebagai berikut :

- 1) Rendahnya tingkat kemampuan siswa melakukan operasi perkalian dan pembagian
- 2) Adanya anggapan siswa, pelajaran matematika adalah pelajaran yang paling sulit, menakutkan, menjemukan dan membosankan sehingga hasil belajar matematika rendah
- 3) Siswa tidak berani bertanya walaupun belum jelas
- 4) Banyaknya guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.

1.3 Fokus Penelitian

Peneliti membatasi masalah penelitian pada usaha untuk mencari jawaban atas identifikasi masalah yang diajukan. Batasan masalah yang dirumuskan adalah:

- 1) Materi penelitian dibatasi pada operasi hitung perkalian dan pembagian
- 2) Penelitian hanya dilakukan di kelas III A SD Negeri 1 Sukodono

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis mengangkat masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan kartu dalam proses pembelajaran matematika kelas III A SD Negeri 1 Sukodono?
- 2) Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan metode permainan kartu?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode permainan kartu?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui metode permainan kartu pada materi perkalian dan pembagian kelas III A SD Negeri 1 Sukodono.
- 2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan metode permainan kartu.
- 3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode permainan kartu

1.6 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah, Banyak siswa yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 75%

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru

Memberikan gambaran dan informasi kepada guru mata pelajaran matematika SD Negeri 1 Sukodono dalam menggunakan metode permainan.

2. Bagi Siswa

Memberikan motivasi dalam proses belajar di kelas untu lebih meningkatkan prestasi belajar.

3. Bagi Penulis lain

- a. Memberikan pengalaman kepada penulis lain dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran matematika.
- b. Sebagai tambahan informasi dan sekaligus sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan metodepermainan