

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bedasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, pasal 3 menyebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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”. Oleh karena itu seorang guru harus mampu menjalankan peranannya sebagai seorang pendidik dan mampu mengoptimalkan kompetensinya atau kemampuannya dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Matematika di SD berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan bahasa melalui model Matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan Matematika. Pelajaran Matematika sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat membantu ketajaman berpikir secara logis (masuk akal) serta membantu memperjelas dalam menyelesaikan permasalahan.

Pada umumnya, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pada pelajaran matematika khususnya pada materi perkalian. Permasalahan tersebut yaitu karena materi perkalian masih dianggap sulit oleh sebagian peserta didik dan kurangnya minat pada pelajaran ini.

Dengan melihat paparan yang sudah dijelaskan tersebut di atas, serta melihat perolehan hasil belajar matematika SD Negeri 173479 Napaparira kecamatan Pakkat kabupaten Humbang Hasundutan di Kelas IV yang masih jauh dari hasil belajar yang sesuai dengan apa yang diharapkan KKM yang ditentukan yaitu 70.80 % siswa mendapatkan hasil belajar yang masih kurang.

Secara umum matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan tidak disukai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan hasil angket siswa kelas IV SD Negeri 173479 Napaparira yang menyatakan bahwa 65 % siswa tidak menyukai pelajaran matematika dan merasa sulit untuk mengikutinya. Oleh karena itu hasil pembelajaran matematika tidak sesuai dengan yang diharapkan. Sejalan dengan ini Mulyana (2001) menyatakan bahwa nilai matematika berada pada posisi yang paling bawah, sehingga tidak heran kalau nilai matematika dipakai sebagai tolak ukur dari kecerdasan siswa.

Hasil pengamatan peneliti kesalahan yang biasa dilakukan guru dalam membelajarkan matematika di tempat peneliti hingga siswa cepat menjadi bosan adalah:

- (1) Dalam membelajarkan matematika guru hanya berpedoman pada buku pegangan.
- (2) Penyampaian konsep sarat dengan hafalan-hafalan.

(3) Kegiatan pembelajaran masih monoton.

(4) Kurang memperhatikan keterampilan prasarat.

Sebaik apapun konsep matematika yang disampaikan oleh guru pada pembelajaran matematika namun bila siswa tidak menguasai hitung dasar sebagai keterampilan prasaratnya maka hasil pembelajaran kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil ulangan harian siswa kelas IV SDNegeri 173479 Napaparira Tahun pelajaran 2015-2016 semester I tentang perkalian bersusun menunjukkan bahwa 20% siswa menguasai secara tuntas, 35% siswa belum menguasai secara tuntas, dan 45% kurang menguasai pada hal pada pembelajaran matematika sehari-hari guru sudah menjelaskan secara lisan, ditulis di papan tulis, memberi contoh, bahkan memberikan soal-soal latihan tentang perkalian bersusun, dan juga siswa sudah diberi kesempatan untuk bertanya ketika guru mengajar, namun sedikit sekali mereka yang mengajukan pertanyaan. Ketika guru balik bertanya hanya beberapa siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru dengan benar, itupun karena siswa tersebut memang pandai di kelasnya. Dan bila diberi tes perkalian rata-rata hasilnya rendah.

Berdasarkan masalah di atas peneliti akan berupaya meningkatkan hasil belajar operasi hitung dengan menggunakan metode permainan kartu pada siswa SD negeri 173479 Napaparira. Dengan menggunakan metode tersebut diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan hitung perkalian, lebih aktif, kreatif sehingga lebih banyak siswa yang mencapai ketuntasan dalam hafalan perkalian sampai bilangan 100, perkalian bersusun dan operasi perkalian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian yaitu:

1. Rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika.
2. Guru jarang menggunakan metode yang tepat untuk mempermudah pembelajaran matematika.
3. Siswa menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit.
4. Siswa juga menganggap bahwa pelajaran berhitung itu adalah pelajaran yang membosankan.
5. Siswa yang selalu pasif pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan paparan dari latar belakang masalah tersebut di atas, banyak masalah yang harus diatasi. Namun mengingat waktu, dana, tenaga, dan kemampuan peneliti, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan metode permainan dalam meningkatkan hasil belajar matematika sub pokok bahasan operasi hitung bilangan pada siswa SD Negeri 173479 Napaparira kecamatan Pakkat kabupaten Humbang Hasundutan T.A 2015/2016

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, Identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah dengan menggunakan metode permainan kartu dapat meningkatkan

hasil belajar matematika sub pokok bahasan operasi hitung bilangan pada siswa kelas IV SD Negeri 173479 Napaparira kecamatan Pakkat kabupaten Humbang Hasundutan T.A 2015/2016.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 173479 Napaparira kecamatan Pakkat T.A 2015/2016

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar operasi hitung siswa kelas IV SD Negeri 173479 Napaparira tahun ajaran 2015/2016 melalui penerapan metode permainan kartu.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan cara untuk mengetahui efektifitas metode permainan dalam proses pembelajaran matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 173479 Napaparira kecamatan Pakkat tahun ajaran 2015/2016.

b. Penelitian ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan bagi peneliti dalam peningkatan kualifikasi pendidikan dan profesionalisme peneliti sebagai pendidik.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa:

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengubah pikiran siswa bahwa pelajaran matematika terutama pada operasi hitung perkalian bukanlah hal yang sulit dan membosankan.
- 2) Dan melalui penelitian ini siswa diharapkan dapat merasakan suasana yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan pada saat belajar matematika.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan terhadap pengembangan mutu pendidikan dan pembelajaran di sekolah tersebut.

c. Manfaat bagi perpustakaan sekolah:

Bagi pembaca diluar profesi guru atau bagi siapa saja yang membutuhkan bahan sebagai masukan ataupun referensi bagi penelitian atau studinya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sebuah sumber informasi yang dibutuhkan.

G. Defenisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu: (1) Hasil belajar dan (2) Metode Permainan.

1. Hasil belajar matematika

Hasil belajar merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menunjukkan suatu keberhasilan yang dicapai seseorang setelah melakukan usaha. Hasil belajar matematika dapat dilihat dari nilai yang diperoleh dari tes hasil belajarnya. Hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan alat evaluasi yang biasanya disebut tes hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar matematika dapat di capai jika guru dapat Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung siswa yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika, dan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.

Matematika tidak pernah lepas dari perhitungan angka-angka, jadi peningkatan hasil belajar sama dengan peningkatan kemampuan menghitung .kemampuan menghitung adalah menghitung dalam numeric siswa, karena kemampuan menghitung numeric adalah kemampuan menghitung angka-angka. Kemampuan ini juga dapat menunjang cara berfikir yang cepat, tepat dan cermat yang sangat mendukung keterampilan siswa dalam memahami simbol-simbol matematika.

2. Metode permainan Kartu

Metode permainan kartu adalah salah satu metode pelajaran yang dapat mengembangkan daya kreativitas, meningkatkan motivasi dan mengurangi rasa bosan dan jenuh.

Metode permainan adalah metode mengajar dimana cara penyajian materi dengan permainan. Guru di tuntut untuk kreatif dalam menyajikan materi melalui suatu permainan. Sehingga dengan permainan tanpa disadari oleh siswa bahwa mereka telah disuguhi dengan pelajaran matematika. Permainan matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapinya tujuan instruksional pengamatan matematika.

Metode permainan yang mengandung nilai matematika dapat meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman dan pementapannya; meningkatkan kemampuan menemukan dan memecahkan masalah. Dalam metode permainan siswa dilatih untuk menyusun pikirannya dengan teratur.