

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu pengetahuan manusia yang paling bermanfaat dalam kehidupan. Hampir setiap bagian dari kehidupan mengandung matematika sehingga anak-anak membutuhkan pengalaman yang tepat untuk bisa menghargai kenyataan bahwa matematika adalah penting untuk masa depan kita. Oleh karena itu pembelajaran matematika yang baik harus bisa membentuk logika berfikir bukan sekedar pandai berhitung.

Untuk dapat terlaksananya pembelajaran matematika dengan baik pada jenjang pendidikan SD, diperlukan guru yang terampil merancang dan mengelola proses pembelajaran seperti yang tercermin dalam rambu-rambu pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006.

Rambu-rambu tersebut antara lain guru hendaknya dapat memilih dan menggunakan strategi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik, dan sosial. Proses belajar mengajar yang aktif ditandai adanya keterlibatan siswa secara komprehensif, baik fisik, mental. Proses pembelajaran belum memaksimalkan keterampilan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran sehingga mengakibatkan fokus pembelajaran terpusat pada guru serta tidak adanya penggunaan media dan alat peraga menjadi penyebab menurunnya kualitas pembelajaran matematika.

Setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam memandang suatu permasalahan yang dikembangkan, inilah yang disebut dengan pemikiran divergen yang perlu terus dikembangkan. Tujuan dari pengajaran matematika yaitu mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan pola pikir dalam kehidupan dan dunia selalu berkembang, dan mempersiapkan siswa menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Oemar Hamalik (2010:171) menyatakan bahwa “pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri”. Aktivitas siswa merupakan seluruh kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental.

Matematika sendiri pada dasarnya mengajarkan logika berfikir berdasarkan akal dan nalar. Namun, sifat umum matematika itu abstrak dan tidak nyata karena terdiri atas simbol-simbol. Sehingga secara natural pembelajaran matematika yang baik adalah secara nyata dengan melihat, merasakan, dan melakukan dengan tangan siswa. Atau secara konsep bisa diajarkan dengan cara dilihat, dipegang dan dimainkan, digambar, diucapkan, lalu ditulis.

Bilangan Romawi merupakan salah satu materi yang diajarkan pada siswa sekolah dasar (SD) kelas IV. Namun kenyataannya, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menuliskan lambang bilangan romawi. Beberapa siswa masih salah dalam menuliskan bilangan romawi yang seharusnya ditulis dengan huruf kapital tetapi ditulis dengan huruf kecil. Terlebih

lagi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang monoton membuat siswa jenuh dan cepat bosan. Pembelajaran bilangan romawi belum menggunakan metode permainan yang menarik. Dalam proses pembelajaran guru perlu mengaktifkan siswa agar dapat berpikir logis dan mengupayakan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Guru hendaknya memberikan motivasi kepada siswa agar percaya diri serta mampu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh di sekolah ke dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga penting bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan. Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika, salah satunya menggunakan metode permainan.

Menurut Kuswanto, dkk. (2008: 48) melalui metode permainan diharapkan dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa, dengan demikian kegiatan belajar di kelas lebih menyenangkan dan tidak monoton. Metode permainan dapat mengembangkan kognitif, bahasa, emosi, kreativitas, sosial dan motorik siswa. Melalui metode permainan siswa belajar dengan suasana yang menyenangkan tanpa merasa bahwa dirinya sedang belajar dan diharapkan dapat menumbuhkan minat untuk belajar lebih aktif.

Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian atau konsep tertentu. Permainan dalam arti pendidikan mempunyai maksud siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar. Sebagai metode mengajar, metode permainan dapat dilakukan secara individu atau kelompok. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan interaktif yang akan dikemas dalam pembelajaran matematika.

Metode permainan interaktif ini berupa permainan susun bilangan dan permainan teka-teki silang yang sama sekali belum pernah dilakukan di SD Negeri 101776 Sampali. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menyusun lambang bilangan yang diberikan guru dalam bentuk susunan bilangan romawi menggunakan anggota tubuh mereka dengan peragaan angka yang telah disepakati sebelumnya. Kelompok yang dapat menyusun bilangan terbanyak adalah pemenangnya. Kemudian yang kedua adalah permainan teka-teki silang yaitu permainan dengan cara mengisi kotak-kotak dengan huruf atau susunan lambang bilangan romawi baik secara vertikal maupun horizontal. Permainan ini dilakukan secara berkelompok untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diberikan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ **MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN SUSUN BILANGAN DAN TEKA-TEKI SILANG DI KELAS IV SD NEGERI 101776 SAMPALI T.A 2016/2017** ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah dapat ditemukan permasalahan yang mungkin terjadi dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran matematika di kelas IV^B SD NEGERI 101776 Sampali masih menggunakan metode ceramah dan bersifat searah.
2. Motivasi siswa kurang dalam proses belajar mengajar.
3. Belum pernah diterapkannya metode permainan dalam pembelajaran bilangan romawi di SD Negeri 101776 Sampali.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, fokus penelitian ini dibatasi pada peningkatan aktivitas belajar bilangan romawi melalui metode permainan susun bilangan dan teka-teki silang siswa kelas IV^B SD Negeri 101776 Sampali Tahun Ajaran 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini “ Apakah dengan menggunakan metode permainan susun bilangan dan teka-teki silang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV^B SDN 101776 Sampali”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan susun bilangan dan teka-teki silang di kelas IV^B SD Negeri 101776 Sampali.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

A. Manfaat Secara Teoritis

Sebagai bahan untuk mengembangkan dan meningkatkan aktivitas belajar mengajar siswa Sekolah Dasar khususnya pada materi bilangan romawi melalui metode permainan.

B. Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Guru

Dengan diadakannya penelitian tindakan kelas ini dapat digunakan oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika dengan menerapkan metode permainan untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika.

2. Bagi Siswa

- a) Siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan.
- b) Metode permainan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar dan tidak cepat bosan.
- c) Melatih siswa untuk lebih kreatif dan cepat tanggap dalam mengatasi masalah.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan penelitian tindakan kelas ini guru dapat melakukan penelitian untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga kualitas sekolah menjadi lebih baik.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meneliti serta meningkatkan wawasan sebagai calon guru sekolah dasar.