

# BAB.I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan mempunyai peran sangat dominan dalam mencerdaskan siswa dengan jalan mengembangkan kemampuan berfikir kritis, analisis dan logis. Matematika adalah suatu ilmu exakta yang menjadi sorotan dalam dunia pendidikan, terutama di sekolah-sekolah, karena untuk belajar matematika membutuhkan tingkat pemahaman tersendiri dibanding pelajaran yang lainnya. karena menurut siswa, pelajaran matematika merupakan ilmu yang susah dipahami ketimbang pelajaran yang lainnya. Faktor-faktor utama yang melatarbelakangi hal itu adalah 1) Perbedaan daya tangkap otak anak dalam mengolah ilmu-ilmu tersebut. 2) siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika. 3) Metode pembelajaran yang kurang tepat. 4) Minimnya media pengajaran. 5) Guru yang tidak benar-benar bisa mengajar dengan baik . 6) Penggunaan metode konvensional. Meskipun demikian, untuk menjadikan pelajaran matematika mudah dan disukai oleh siswa khususnya di kelas IV SDN 101878 Tg. Morawa adalah dengan menggunakan metode pengajaran yang tepat dan menarik.

Namun di SDN 101878 Tg. Morawa pada proses pembelajarannya masih bersifat monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah ketika menjelaskan, siswa hanya pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran seperti inilah yang disebut pembelajaran yang konvensional, hal ini dapat peneliti simpulkan berdasarkan

pengamatan ketika PPL dari bulan September sampai bulan Desember 2012. Penggunaan metode yang konvensional inilah sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan ketika guru menjelaskan pelajaran. Rasa bosan yang dirasakan siswa yang menyebabkan siswa malas memperhatikan guru. Rasa malas dan bosan siswa timbul karena siswa kurang termotivasi. Faktor inilah yang menyebabkan siswa kelas IV SD Negeri 101878 Tg. Morawa kurang memahami pelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Dari hasil observasi dan diskusi dengan guru kelas yang peneliti lakukan disaat PPL pada tanggal 10 September 2012 sampai 8 Desember 2012, di kelas IV SD Negeri 101878 Tg.Morawa terdapat data berdasarkan lampiran 1 yang menjelaskan bahwa dari hasil ulangan yang diperoleh siswa masih dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65. Dari 38 orang siswa yang mendapat nilai diatas 65 sebanyak 15 orang siswa atau berkisar 39,48%. Sedangkan 23 orang siswa atau berkisar 60,52% masih belum tuntas karena nilai yang dicapai masih dibawah rata-rata KKM. Seharusnya belajar dikatakan tuntas apabila siswa secara keseluruhan mampu mendapatkan nilai rata-rata 65 . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tersebut masih sangat rendah.

Sehingga tidak heran, jika Jannah (2011: 61-62) menjelaskan bahwa:

Berdasarkan *Trends in International Mathematics and Science (TIMSS)*, hanya 5% lulusan Indonesia yang dapat dikategorikan sebagai lulusan dengan kualitas tinggi. Hal ini ditambah lagi dari pernyataan beberapa matematikawan ITB yang menyebutkan bahwa 76,6% siswa setingkat SMP di Indonesia memiliki kemampuan matematika yang rendah. Dari skala 6, kemampuan matematika siswa Indonesia hanya berada di level 2, dan posisi ini terus bertahan sejak tahun 2003.

Jika permasalahan di atas terus berlanjut maka sangat mengkhawatirkan terhadap dunia pendidikan yang seharusnya menghasilkan manusia yang bermutu. Guru juga harus mewaspadaikan permasalahan di atas, agar siswa-siswa tidak mendapat nilai yang rendah namun mendapatkan nilai yang memuaskan. Untuk itu, diperlukan berbagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan metode permainan *firing line*.

Metode permainan *firing line* merupakan metode yang menggunakan formasi berhadapan secara memanjang yang dibagi menjadi siswa X dan siswa Y. Dengan menggunakan metode permainan *Firing line* ini, siswa diharapkan akan memperkuat dan memperlancar stimulus dan responnya dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan dan tidak menjadi hal yang membosankan bagi siswa. Dalam metode permainan *firing line* akan membuat siswa mendapat peluang untuk merespon dengan cepat terhadap soal-soal yang diajukan terhadap pasangan yang ada dihadapannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan *Firing Line* di Kelas IV SD Negeri 101878 Tg. Morawa T.A 2012/2013”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa faktor variabel yang dapat menurunkan hasil belajar siswa yaitu:

1. Rendahnya pemahaman belajar matematika siswa.
2. Siswa kurang termotivasi ketika belajar.
3. Siswa merasa bosan ketika guru menjelaskan pelajaran.
4. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional.
5. Penggunaan metode yang kurang tepat

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti merasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar peneliti yang dilakukan tidak terlalu meluas. Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada **“penggunaan metode permainan *firing line* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan pecahan di kelas IV SD Negeri 101878 Tg.Morawa T.A 2012/2013”**.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah dengan menggunakan metode permainan *firing line* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan pecahan di kelas IV SD Negeri 101878 Tg.Morawa T.A 2012/2013?”

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana metode permainan *firing line* dapat meningkatkan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan pecahan di kelas IV SD Negeri 101878 Tg. Morawa T.A 2012/2013.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi pokok bahasan pecahan kelas IV SD serta melibatkan siswa secara aktif dalam belajar melalui penerapan metode permainan *firing line*.
2. Bagi guru, sebagai umpan balik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan metode permainan *firing line*.
3. Bagi pihak sekolah khususnya Kepala Sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam belajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan pertimbangan dan referensi untuk melakukan penelitian tentang permasalahan yang sama.