

BAB I

PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang Masalah

Setiap manusia di dunia ini sangat membutuhkan pendidikan. Karena pendidikan dapat menentukan perkembangan suatu negara. Utami (2004 : 6) mengemukakan bahwa : “Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi perkembangan Bangsa dan Negara”.

Begitu pentingnya pendidikan bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia memperoleh pengetahuan dan kecerdasan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku. Salah satu pendidikan yang sangat dibutuhkan oleh manusia adalah pendidikan Matematika. Tanpa bantuan Matematika kiranya tak mungkin dicapai kemajuan yang begitu pesatnya baik dalam bidang obat-obatan, ilmu pengetahuan alam, teknologi, komputer dan sebagainya.

Jika diperhatikan hasil belajar Matematika masih tergolong rendah, dimana nilai yang diharapkan adalah 6,5 ke atas. Akibatnya, mayoritas siswa kita mendapat nilai buruk untuk bidang studi ini, bukan lantaran tidak mampu, melainkan karena sejak awal sudah merasa alergi dan takut sehingga tidak pernah atau malas untuk mempelajari Matematika.

Lemahnya tingkat berfikir siswa menjadi sebuah tantangan besar bagi para pendidik. Oleh karena itu, guru diuntut harus mampu merancang dan melaksanakan program pengalaman belajar dengan tepat agar siswa memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa.

Bermakna disini berarti bahwa siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata. Confusius pernah menekankan pentingnya arti belajar dari pengalaman dengan perkataan; "Saya dengar dan saya lupa", "Saya lakukan dan saya paham". Salah satu sistem yang dapat di terapkan yakni siswa belajar dengan "melakukan". Selama proses "melakukan" mereka akan memahami dengan lebih baik dan menjadi lebih antusias di kelas. Rendahnya hasil belajar Matematika siswa dapat juga disebabkan karena metode mengajar yang digunakan tidak sesuai dengan kondisi siswa seperti yang dikemukakan Slameto (2003 : 65) bahwa: "metode mengejar guru kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula".

Penggunaan metode mengajar tidak mungkin sama untuk setiap materi yang diajarkan dan pada jenjang yang berbeda. Salah satu metode pembelajaran matematika yang bisa digunakan guru di dalam kelas adalah metode bermain. Untuk anak yang berbeda pada periode operasional konkret (7-12 Tahun), metode bermain sangat cocok diterapkan dimana anak didik dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata yang berkaitan dengan Matematika khususnya (perkalian yang hasilnya tiga angka dan maksimal sampai dengan 100) seperti yang diungkapkan sudono (2000 : 2) bahwa :

Pemahaman tentang bermain juga akan dapat lebih luwes terhadap kegiatan bermain itu sendiri, dan akibatnya guru mendukung segala aspek perkembangan anak yang dimaksud adalah memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi, sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat di pahami dengan lebih mudah.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ingin mengetahui ***Penggunaan metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar siswa tentang perkalian di kelas III SD Swasta Josua Medan 2011/2012.***

1.2 Identifikasi masalah

Adapun faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan berhitung siswa masih tergolong rendah terutama pada konsep perkalian.
2. Metode pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan minta siswa
3. Matematika di anggap pelajaran yang sulit dan membosankan
4. Pembelajaran yang berlangsung kurang melibatkan siswa
5. Hasil belajar masih rendah

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dan keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian ini baik dari segi tenaga maupun dana yang dibutuhkan serta untuk memperoleh hasilnya yang lebih baik, maka perlu di batasi masalah peneliti berkisar pada penggunaan metode bermain pada pokok bahasan perkalian terhadap hasil belajar siswa di SD Josua 6 kelas III

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat di rumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu : Apakah dengan penggunaan Metode bermain ada pokok bahasan perkalian dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Swasta Josua Medan.

1.5 Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode bermain di SD Swasta Josua 6 Medan dapat meningkatkan hasil belajar ?

1.6 Manfaat Penelitian

- a. Sekolah

Dengan hasil penelitian ini diharapkan SD Swasta Josua 6 Medan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik dan perlu dicoba untuk diterapkan pada pelajaran lain

b. Guru

Sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya.

c. Siswa

Sebagai bahan masukan bagi siswa untuk memanfaatkan metode bermain dalam rangka meningkatkan prestasi belajarnya.

d. Penelitian Lain

Dapat dijadikan masukan untuk penelitian yang selanjutnya.