

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Sebab matematika adalah pelajaran yang mempunyai karakteristik yang berbeda dengan pelajaran lainnya, dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Kedudukan mata pelajaran matematika sangat penting dalam dunia pendidikan karena mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam setiap jenjang pendidikan. Karena itu, tidaklah berlebihan jika diharapkan siswa mempunyai pemahaman yang baik tentang matematika.

Namun kenyataannya matematika sering dianggap pelajaran yang sulit dan sukar untuk dipahami, sehingga banyak siswa yang nilai atau prestasinya pada mata pelajaran matematika rendah. Hal lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa salah satunya adalah kurang kreatifnya guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar, metode yang digunakan dalam matematika cenderung dengan metode ceramah, kurang memotivasi siswa untuk aktif dalam belajar serta kurang mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam belajar matematika.

Menurut Arends (dalam Saleh Abbas 2006:1) selain itu diperlukan guru yang efektif yang memiliki atribut seperti :

- a) memiliki kualitas personal yang baik, b) berpengetahuan luas, c) memiliki pengetahuan dan keterampilan mengajar, d) mampu melaksanakan refleksi dan pemecahan masalah. Sedangkan untuk menjamin keefektifan pembelajaran, guru dituntut oleh Bennet (dalam Saleh Abbas 2006:1)

memiliki pengetahuan dan keterampilan seperti : a) pengetahuan tentang isi materi pembelajaran (*knowledge of content*), b) keterampilan mengelola kelas (*classroom management*), c) keterampilan mengajar, d) menguasai strategi pembelajaran (*instructional strategies*).

Berdasarkan pendapat Bennet diatas, strategi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hak yang penting dalam mencapai keefektifan pembelajaran siswa, karena dengan strategi tersebut guru dapat menciptakan kondisi belajar yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Didalam proses belajar mengajar, guru harus menggunakan metode yang tepat. Sesuai dengan materi pelajaran, keadaan siswa, kemampuan guru. Sehingga metode yang digunakan yaitu metode permainan. Permainan merupakan metode pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Dalam melakukan proses belajar yang menggunakan metode permainan, siswa perlu mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang menantang. Metode permainan perlu memanfaatkan pendekatan motivasi yang tinggi. Melalui permainan, siswa dapat menunjukkan kemampuan dalam mengatasi masalah dan penguasaan. Metode permainan adalah cara mengajar yang dilaksanakan dalam untuk permainan.

Sedangkan metode permainan dalam pembelajaran matematika adalah cara untuk menyampaikan pelajaran matematika dengan cara menyampaikan pelajaran matematika dengan sarana bermain. Jadi, metode permainan adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan daya kreativitas, meningkatkan motivasi dan juga dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh khususnya saat belajar matematika. Permainan kartu matriks adalah kartu yang dibuat dari bangun

persegi panjang berbentuk baris kali kolom. Banyaknya baris kali kolom sebagai penyebut dan bangun persegi yang kecil sebagai pembilang.

Oleh karena itu, metode pembelajaran merupakan sarana yang dapat merangsang siswa agar lebih senang dan tertarik belajar matematika dan untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar sehingga pengajaran dapat berhasil dengan baik.

Sesuai dengan hasil observasi peneliti dikelas IV SD Negeri 060912 Medan Denai yang terdiri dari 30 orang siswa, pada pelajaran matematika hanya 13 orang (40%) siswa dari jumlah keseluruhan siswa yang mencapai hasil ketuntasan belajar minimal ditingkat satuan pendidikan yang sudah ditetapkan, 17 orang (60%) siswa dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan belajar minimal tingkat satuan pendidikan tersebut. Dari keadaan ini bisa diasumsikan bahwa mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang relatif sulit untuk dipelajari oleh siswa. Walaupun guru telah berupaya menyampaikan materi dengan rinci dan jelas. Adapun yang terdapat dalam masalah yaitu rendahnya hasil belajar ketuntasan belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri 060912 Medan Denai masih tergolong rendah. Sehingga sebagian siswa kurang termotivasi dalam belajar matematika dan menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit. Dalam mengajarkan matematika guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga kurang memotivasi dalam belajar, dan guru kurang melibatkan siswa aktif dalam belajar sehingga kemampuan berpikir siswa dalam belajar matematika kurang dikembangkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul : **"Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan**

Menggunakan Metode Permainan Kartu Matriks Kelas IV SD Negeri 060912 Medan Denai Tahun Ajaran 2016/2017”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar ketuntasan belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri 060912 Medan Denai masih tergolong rendah.
2. Sebagian besar siswa kurang termotivasi dalam belajar matematika dan menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit.
3. Dalam mengajarkan matematika guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga kurang memotivasi dalam belajar.
4. Guru kurang melibatkan siswa aktif dalam belajar sehingga kemampuan berpikir siswa dalam belajar matematika kurang dikembangkan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan, waktu, dana, dan untuk lebih fokus untuk melakukan penelitian ini, peneliti perlu membatasi masalah penelitiannya yakni: “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Permainan Kartu Matriks Pada Pelajaran Matematika Tentang Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Kelas IV SD Negeri 060912 Medan Denai Tahun Ajaran 2016/2017”.

1.4 Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah Hasil Belajar Dapat Ditingkatkan Dengan Metode Permainan Kartu Matriks Pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 060912 Medan Denai Tahun Ajaran 2016/2017.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan apakah hasil belajar matematika dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode permainan kartu matriks di kelas IV SD Negeri 060912 Medan Denai Tahun Ajaran 2016/2017.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan nantinya dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa pada pokok penjumlahan dan pengurangan pecahan kelas IV SD sehingga melibatkan siswa secara aktif dalam belajar melalui metode permainan kartu matriks.
2. Bagi guru, sebagai umpan balik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan kartu matriks.
3. Bagi pihak sekolah khususnya Kepala Sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas dan mutu sekolah, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran melalui metode permainan kartu matriks.
4. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam menjalankan tugas sebagai guru dimasa yang akan datang.
5. Dapat dijadikan bahan masukan untuk penelitian sejenis.