

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu ilmu yang harus dikuasai oleh setiap siswa, karena matematika merupakan pelajaran yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi matematika yang perlu dikuasai siswa termasuk siswa kelas IV SD adalah materi operasi hitung bilangan bulat. Materi ini merupakan salah satu materi yang harus dikuasai siswa dan banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun kenyataannya, masih banyak siswa SD kelas IV yang masih kurang dapat menguasai materi operasi hitung bilangan bulat khususnya pada sub materi operasi hitung campuran. Hasil observasi awal peneliti di SD Negeri 101766 Bandar Setia dengan memberikan 10 soal tentang materi operasi hitung bilangan bulat dalam bentuk esai, dan hasil analisis yang telah dilakukan dari 30 orang siswa kelas IV sebanyak 17 orang atau 56,7% tidak dapat menyelesaikan soal-soal tentang perhitungan campuran. Selanjutnya dari hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa yang belum dapat menyelesaikan soal tentang perhitungan campuran ditemukan sebagian besar siswa tampak kurang menyenangi pelajaran matematika dan beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, banyak menggunakan hitungan dan memerlukan kecerdasan tinggi sehingga mereka yang merasa kecerdasannya rendah jadi kurang termotivasi belajar matematika.

Bahkan dari hasil observasi awal peneliti yang diperoleh dari daftar kumpulan nilai guru ditemukan bahwa rata-rata hasil belajar dan ketuntasan

belajar matematika siswa kelas IV masih tergolong rendah dan masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang disyaratkan oleh sekolah. KKM mata pelajaran matematika di SD Negeri 101766 Bandar Setia adalah 65, sedangkan hasil belajar matematika siswa kelas IV rata-rata sebesar 60,7 dan dari 30 siswa terdapat 11 orang (36,7%) siswa yang telah tuntas dengan nilai ≥ 65 , sementara 19 orang (63,3%) siswa masih belum tuntas belajar karena memiliki nilai < 65 .

Kurangnya motivasi dan kemampuan siswa dalam belajar matematika juga tampak dari kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran matematika di dalam kelas. Hasil pengamatan atau observasi peneliti, selama mengajarkan materi matematika di dalam kelas guru cenderung menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan materi di depan kelas kemudian meminta siswa untuk mengerjakan tugas-tugas yang ada dalam buku paket atau buku pegangan, sehingga sebagian besar siswa tampak kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar, hanya beberapa siswa yang tampak fokus mendengarkan apa yang disampaikan guru sementara lainnya tampak kurang bersemangat, mengantuk, melamun dan merasa bosan dengan pembelajaran yang disampaikan atau yang dijelaskan guru di depan kelas.

Selama proses pembelajaran guru juga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sehingga ketika guru meminta siswa untuk bertanya, tidak seorang pun yang mau bertanya dan ketika guru meminta siswa mengerjakan tugas atau soal di papan tulis, tidak seorangpun yang mau maju dengan sukarela kecuali ditunjuk oleh guru. Hasil pantauan peneliti menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika yang dilakukan guru di dalam kelas cenderung berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 101766 Bandar Setia menunjukkan bahwa rendahnya pencapaian hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa disebabkan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar matematika dan metode mengajar yang digunakan guru yang kurang efektif atau cenderung menggunakan metode ceramah serta kurang melibatkan siswa aktif untuk belajar.

Pada dasarnya tujuan pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar menurut Depdiknas (2003:6) adalah “untuk melatih dan menumbuhkan cara berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten, serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah”. Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika di atas, maka pembelajaran matematika di SD seharusnya lebih menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif untuk berlatih dalam menyelesaikan suatu masalah yang berhubungan dengan matematika agar siswa nantinya dapat memanfaatkan pengetahuan yang diperolehnya dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam belajar matematika agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan baik dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari siswa. Untuk mewujudkan harapan tersebut guru dituntut untuk dapat merancang suatu proses pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan metode *role playing*.

Metode *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan melalui peran yang mereka mainkan. Dalam pembelajaran dengan metode *role*

playing siswa dituntut untuk terlibat aktif memainkan peran yang telah dirancang oleh guru terkait materi yang dipelajari. Menurut Sagala (2009:213) “salah satu kebaikan dari metode *role playing* adalah murid akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif”. Metode bermain peran sangat efektif untuk menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran, mengembangkan kreativitas, imajinasi dan motivasi siswa dalam belajar, serta menjadikan belajar siswa jadi lebih menyenangkan.

Oleh karena itu agar siswa jadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar matematika khususnya mempelajari materi operasi hitung bilangan bulat dapat dilakukan melalui metode *role playing*, guru juga diharapkan untuk lebih kreatif merancang suatu skenario *role playing* dengan menghubungkan skenario yang dirancang untuk diperankan siswa dengan kehidupan sehari-hari mereka. Melalui skenario yang ada, siswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitasnya dengan terlibat secara aktif dalam belajar, dan mendiskusikan materi dalam skenario yang telah diperankan dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas dengan judul: “**Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Kelas IV Siswa SD Negeri 101766 Bandar Setia T.A 2011/2012**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan aktivitas belajar matematika siswa antara lain:

1. Rendahnya hasil belajar dan ketuntasan belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 101766 Bandar Setia.
2. Kebanyakan siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan kurang termotivasi belajar matematika.
3. Kurangnya aktivitas atau keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar matematika di dalam kelas.
4. Metode yang digunakan guru dalam mengajarkan matematika masih kurang efektif, cenderung menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas serta kurang melibatkan siswa aktif dalam belajar.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu meluas. Adapun masalah yang diteliti dibatasi pada upaya meningkatkan aktivitas belajar matematika pada materi operasi hitung bilangan bulat sub materi operasi hitung campuran di kelas IV siswa SD Negeri 101766 Bandar Setia dengan menggunakan metode *role playing*.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika pada sub materi operasi hitung bilangan bulat campuran di kelas IV siswa SD Negeri 101766 Bandar Setia?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika pada sub materi operasi hitung bilangan bulat campuran di kelas IV siswa SD Negeri 101766 Bandar Setia.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar matematika melalui metode *role playing* dan menjadikan belajar siswa jadi lebih menyenangkan.
2. Bagi guru, sebagai masukan dan umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajaran khususnya dalam rangka meningkatkan aktivitas siswa belajar matematika melalui metode *role playing*.
3. Bagi pihak sekolah khususnya Kepala Sekolah sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas sekolah, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran melalui penggunaan metode mengajar guru.
4. Bagi peneliti sendiri sebagai bahan masukan dan pelatihan untuk mengembangkan dan menggunakan metode *role playing* pada pembelajaran matematika dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa.
5. Sebagai bahan pertimbangan dan kajian bagi peneliti selanjutnya, yang ingin meneliti tentang permasalahan yang sama.

