

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru SD, yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar. Guru SD adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di zaman pesatnya perkembangan teknologi. Guru SD dalam setiap pembelajaran selalu menggunakan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkannya, namun masih sering terdengar keluhan dari para guru dilapangan tentang materi pelajaran yang terlalu banyak dan keluhan kekurangan waktu untuk mengajarkannya semua.

Pada umumnya dalam proses pembelajaran guru menyampaikan pelajaran dengan menggunakan metode konvensional atau ceramah saja, dimana guru yang lebih aktif sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa sedangkan siswa pasif yang menerima masukan saja. Banyak metode-metode pembelajaran yang ada tetapi tidak semua dari metode pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk mengajarkan semua pokok bahasan dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru harus dapat memilih metode pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan agar hasil belajar yang diperoleh siswa memuaskan.

Matematika sebagai ilmu dasar begitu cepat mengalami perkembangan, hal itu terbukti dengan makin banyaknya kegiatan matematika dalam kehidupan

sehari-hari. Akan tetapi pada kenyataannya banyak siswa yang merasa takut, enggan dan kurang tertarik pada pelajaran matematika. Banyak siswa yang kurang tertantang untuk mempelajari dan menyelesaikan soal-soal matematika, terutama soal cerita. Karena banyak yang menganggap matematika merupakan ilmu yang sulit dipelajari dan tidak ada gunanya sehingga sebisa mungkin harus dihindari. Oleh sebab itu, prestasi matematika siswa baik secara nasional ataupun internasional belum menggembirakan. Rendahnya prestasi matematika belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu faktor tersebut adalah guru. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar siswa tidak merasa bosan ataupun jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan siswa dapat lebih aktif serta terlibat pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Karena kesalahan dalam memilih metode pembelajaran maka akan mengakibatkan siswa kurang aktif dalam belajar seperti materi menyelesaikan soal cerita perbandingan dan skala dalam pelajaran Matematika menggunakan metode edutainment karena dapat mengembangkan kemampuan siswa dan melibatkan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara penulis melakukan pengamatan awal pada SD Negeri 105334 Penara Kebun Tanjung Morawa khususnya di kelas V pada umumnya cenderung menggunakan metode konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukannya. Hal ini disebabkan kurangnya penguasaan guru terhadap metode-metode pembelajaran yang ada, padahal penguasaan terhadap metode-metode pembelajaran sangat diperlukan

untuk meningkatkan kemampuan profesional guru, dan sangat sesuai dengan kurikulum berbasis kompetensi.

Kurikulum berbasis kompetensi yang mulai diberlakukan di sekolah dasar bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan cerdas sehingga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini hanya dapat tercapai apabila proses pembelajaran yang berlangsung mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dengan rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, dan sumber belajar yang tersedia. Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga belajar yang dicapai tidak optimal.

Mengatasi permasalahan diatas, diadakan observasi dan wawancara kepada siswa dan guru dengan sampel 11 orang. Hasil yang diperoleh bahwa 72% siswa menyatakan kurang mampu dan nyaman dalam mengerjakan soal cerita, 63% siswa menyatakan tidak tahu langkah-langkah pengerjaan dan cara mengerjakan soal cerita tersebut, 18% menyatakan tidak berminat pada pelajaran matematika, 27% siswa menyatakan tidak mengetahui maksud dari pertanyaan, 45% siswa tidak mampu menganalisis soal dan 45% siswa menyatakan kurang mampu menggunakan angka yang terdapat dalam kalimat soal cerita. Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa siswa tidak memahami cara mengerjakan

soal cerita sesuai langkah pengerjaan yang benar karena siswa kurang mampu dan nyaman dikelas mengerjakan soal cerita.

Untuk itu, melalui penelitian tindakan ini perlu di desain strategi pembelajaran matematika dengan metode edutainment pada siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Melalui metode edutainment siswa di didik dan dihibur dalam mengerjakan soal matematika berbentuk soal cerita, kerena dengan belajar sambil bermain merupakan faktor yang sangat penting dalam pendidikan dan siswa akan menggemari pelajaran matematika.

Terkait dengan penggunaan metode pembelajaran menyelesaikan soal cerita perbandingan dan skala yang dilakukan, oleh karena itu penulis merasa tertarik untuk melakukan pengkajian secara teoretis maupun praktis permasalahan ini dengan judul “Penggunaan Metode Edutainment untuk meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita matematika di kelas V SD Negeri 105334 Penara Kebun Tanjung Morawa T.A 2011/2012”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Siswa kurang mampu dan kurang nyaman di kelas dalam mengerjakan soal cerita dalam mata pelajaran matematika
2. Siswa kurang bermotivasi dalam belajar matematika
3. Siswa tidak tahu langkah-langkah untuk menyelesaikan soal cerita matematika

4. Metode pelajaran yang digunakan guru belum sesuai dengan materi pelajaran
5. Masih ada sebagian guru yang tidak mampu menerapkan metode edutainment

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Penggunaan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal Cerita Matematika di kelas V SD Negeri No. 105334 Penara Kebun Tanjung Morawa T.A. 2011/2012”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah “Apakah Penggunaan Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal Cerita perbandingan dan skala pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD Negeri No. 105334 Penara Kebun Tanjung Morawa T.A. 2011/2012?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode edutainment dapat meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita perbandingan dan skala pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri No.105334 Penara Kebun Tanjung Morawa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

Bagi siswa:

1. untuk meningkatkan kemampuan siswa dan mengembangkan kreatifitas siswa tentang materi perbandingan dan skala pada mata pelajaran Matematika.
2. Mempermudah siswa dalam memahami soal cerita dan terbiasa dalam mengerjakan soal cerita

Bagi guru:

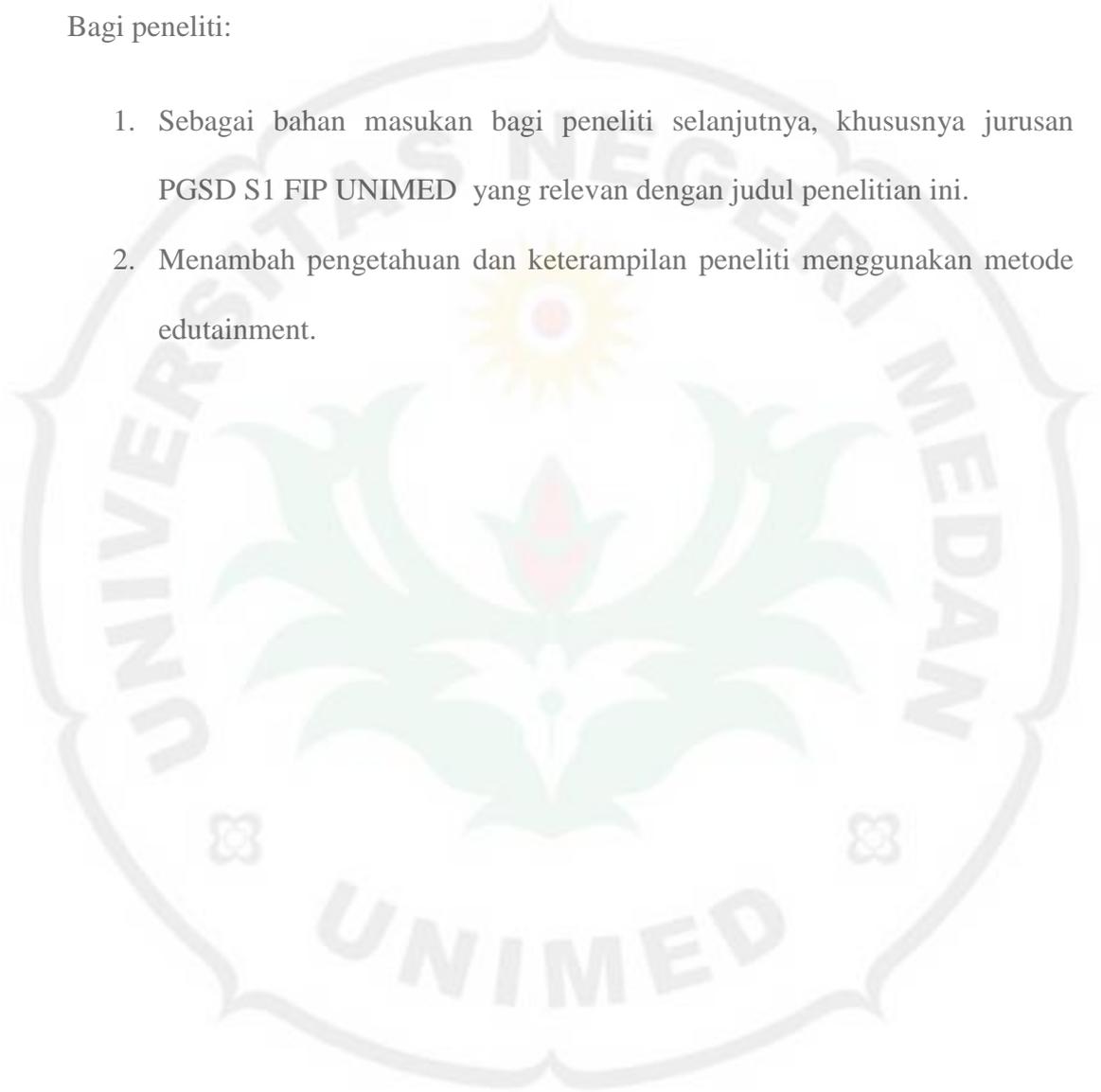
1. Sebagai pedoman dalam penggunaan metode edutainment agar meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita perbandingan dan skala pada mata pelajaran matematika dan mengembangkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran Matematika.
2. Mengetahui kelemahan siswa dan langkah-langkah yang dilakukan guru dalam menggunakan metode edutainment.

Bagi sekolah:

1. Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah dalam mensosialisasikan penggunaan metode pembelajaran khususnya metode edutainment kepada guru-guru yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pelajaran matematika.

Bagi peneliti:

1. Sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya, khususnya jurusan PGSD S1 FIP UNIMED yang relevan dengan judul penelitian ini.
2. Menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti menggunakan metode edutainment.



THE
Character Building
UNIVERSITY