

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan orang tua. Kerja sama antara ketiga pihak diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tercantum pengertian pendidikan sebagai berikut :
“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Dalam hal ini Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar (SD) adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang penting karena peranannya dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan, saking pentingnya, ilmu tersebut dijadikan dasar bagi siapa saja yang ingin mempelajari ilmu sains. Tidak berlebihan memang, mengingat apa yang ada di dalam matematika sering sekali menjadi kajian dan kegunaan bagi ilmu-ilmu sains lainnya. Bahkan, kini matematika tidak hanya sebatas teori dan pengetahuan yang diajarkan di sekolah maupun perguruan tinggi, namun sudah beranjak pada bidang pekerjaan tertentu. Bidang-bidang pekerjaan tersebut dapat diprofesikan apabila seseorang telah menguasai matematika sebagai ilmu dasarnya.

Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, karena hampir semua kegiatan manusia selalu menggunakan bilangan. Tetapi banyak

siswa yang beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan. Kalau dilakukan pengamatan, dalam satu kelas masih banyak siswa yang kurang mahir dalam pembelajaran matematika, dan banyak juga siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika. Meskipun demikian, siswa harus mempelajarinya karena matematika merupakan salah satu sarana untuk memecahkan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari. Untuk itu kesulitan yang dihadapi siswa dalam mempelajari matematika harus segera diatasi.

Standar kompetensi matematika kelas IV SD adalah menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah, dan kompetensi dasarnya adalah penjumlahan pecahan. Sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar di atas, diharapkan siswa menguasai materi pecahan. Akan tetapi pada kenyataannya, bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD masih jauh dari apa yang diharapkan. Hal ini juga terjadi di SD Negeri 010187 Kab. Batu Bara, dimana siswa masih banyak yang belum menguasai materi pecahan. Hal ini ditandai dari 23 orang jumlah siswa hanya 4 orang siswa atau 17,40% dari jumlah seluruh siswa dalam satu kelas yang berhasil mengerjakan penjumlahan pecahan dengan benar, sedangkan 19 orang siswa atau 82,60% dari jumlah seluruh siswa dalam satu kelas tidak dapat mengerjakan penjumlahan pecahan. Hal ini membuktikan bahwa nilai ulangan tengah semester pada mata pelajaran matematika yang selalu lebih rendah dari nilai mata pelajaran yang lainnya.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan pecahan dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti siswa kurang termotivasi untuk belajar matematika, sehingga siswa beranggapan bahwa matematika itu merupakan pelajaran yang paling sulit untuk dipelajari, metode yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga siswa bersifat pasif dalam pembelajaran matematika, kemudian siswa sendiri kurang memahami apa itu pecahan. Oleh karena itu, guru sebagai tenaga pengajar disekolah memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan motivasi yang dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan khususnya pada mata pelajaran matematika.

Menurut penulis, yang paling penting dalam pembelajaran matematika adalah dilakukan dengan cara yang asyik dan menyenangkan, sehingga membuat siswa betah karena sedang bermain. Dengan begitu lama-lama siswa menjadi cepat paham. Selama ini banyak siswa yang tidak suka pelajaran matematika karena pelajaran ini dianggap siswa sulit dan membosankan.

Mengingat dunia anak masih dunia bermain, maka akan dikaji salah satu metode sebagai sarana agar belajar menjadi bermakna yaitu metode permainan. Metode permainan adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan daya kreatifitas, membangkitkan motivasi, dan juga dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh ketika belajar matematika.

Selama ini belajar matematika diidentikkan dengan mengerjakan soal-soal latihan. Hal ini memang ada benarnya, karena semakin sering siswa berlatih, semakin terasah kemampuannya. Tetapi apabila siswa diberi soal-soal latihan secara terus-menerus, tentu itu akan membuat siswa menjadi cepat bosan dan membenci pelajaran matematika. Dengan metode permainan kita dapat menggunakannya kedalam pembelajaran matematika, sehingga siswa tidak cepat bosan dan menyukai pelajaran matematika.

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. Dalam penelitian ini permainan yang dimaksud adalah permainan kartu.

Berdasarkan uraian di atas, penulis perlu melakukan penelitian guna memperoleh hasil dari penerapan metode permainan dalam pembelajaran matematika. Maka penulis mengangkat sebuah judul penelitian “ Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan pecahan dengan menggunakan metode permainan bagi siswa kelas IV SD Negeri 010187 Kab. Batu Bara T.A 2011/2012.”

1.2 Identifikasi masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada pokok bahasan pecahan.
2. Siswa kurang termotivasi dalam pelajaran matematika pokok bahasan pecahan karena siswa menganggap pelajaran matematika itu sulit.
3. Kurangnya kemampuan siswa dalam memahami pecahan karena guru hanya menggunakan metode ceramah.
4. Metode mengajar yang digunakan guru masih bersifat konvensional sehingga perhatian siswa dalam belajar berkurang.

1.3 Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, banyak masalah yang harus diatasi. Namun mengingat waktu, dana, tenaga, dan kemampuan peneliti, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar matematika sub pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 010187 Kab. Batu Bara T.A 2011/2012.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah dengan penggunaan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar matematika sub pokok bahasan penjumlahan pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 010187 Kab. Batu Bara T.A 2011/2012.

1.5 Tujuan penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar matematika sub pokok bahasan penjumlahan pecahan dengan menggunakan metode permainan pada siswa kelas IV SD Negeri 010187 Kab. Batu Bara T.A 2011/2012.

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Bagi siswa, melalui penggunaan metode permainan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan pecahan.
2. Bagi guru, sebagai masukan bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran secara variatif guna memaksimalkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi sekolah, sebagai acuan / referensi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar (SD).
4. Bagi peneliti, dapat mengembangkan wawasan dan pengalaman peneliti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode permainan
5. Bagi peneliti lain, sebagai bahan informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang sejenis yang berkaitan dengan metode permainan.