

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sudah banyak pendapat dikemukakan oleh berbagai pihak bahwa siswa masih mengalami kesulitan belajar matematika yang ditandai dengan rendahnya prestasi belajar mereka pada bidang studi tersebut. Dilain pihak diakui bahwa untuk menghadapi tantangan zaman yang diwarnai persaingan, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu dan berkualitas tinggi.

Tujuan khusus pengajaran matematika di sekolah dasar (SD) adalah untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat bantu dalam kehidupan sehari-hari. Standar Kompetensi kelas V pelajaran matematika SD/MI adalah :

1. Melakukan Operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan dalam pemecahan masalah.
3. Menghitung luas bangun datar sederhana dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.
4. Menghitung volume kubus dan balok dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.
5. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

6. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di SDN I Surabaya Kec. Kedaton, Bandar Lampung, sebagian siswa tidak mengikuti pembelajaran matematika dengan serius. Ketika guru sedang menjelaskan materi di depan kelas ada siswa yang bermain-main dengan temannya, membuat gumpalan kertas, main *handphone* (HP), berbicara seenaknya. Penulis melihat dengan jumlah siswa sebanyak (30 orang) pembelajaran tanpa media dan alat peraga guru susah menyampaikan materi sehingga pembelajaran matematika yang dilaksanakan jadi membosankan siswa bahkan mereka mengeluh saat diberi latihan. Kemudian penulis bertanya jawab dengan siswa-siswi kelas V SDN I Surabaya Kec. Kedaton, Bandar Lampung bahwa 18 orang dari 30 siswa menyatakan pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat sulit, kurang menyenangkan dan ada beberapa orang siswa yang agak sulit menerima pelajaran walaupun sudah diulang-ulang menerangkannya beberapa kali. Akibatnya hasil ulangan harian siswa dibawah ketuntasan kriteria minimal KKM. Untuk kompetensi dasar adalah memngubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya. Penulis mencoba memberikan soal-soal tersebut kepada siswa kelas V SDN I Surabaya Kec. Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 sebagai test awal yang penulis laksanakan diluar jam penelitian yang hasilnya hanya 14 orang dari 30 siswa yang nilainya diatas KKM, berarti 46,7 % siswa yang tuntas, sedangkan 16 orang dari 30 siswa nilainya dibawah kkm atau 53,3 % belum tuntas rata-rata kelas 62 sedangkan siswa dianggap tuntas dengan KKM 65 dan rata rata kelas 73.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, penulis termotivasi melakukan penelitian tindakan kelas, sebab penulis merasa diusia anak-anak yang masih suka bermain-main dalam belajar cocok diterapkan dengan metode *game teaching*. Dapat menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan. Kalau siswa santai dalam belajar, matematika tidak menjadi mata pelajaran yang ditakuti lagi dan menjadikan pembelajaran matematika lebih berpusat pada siswa sehingga siswa lebih aktif belajar untuk menemukan sendiri. Guru diharapkan sebagai motivator dan fasilitator.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian perlu memberikan salah satu alternatif perbaikan pada pembelajaran matematika. Penelitian akan melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul: ”Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Dengan Metode *Game Teaching* Kelas V SDN I Surabaya Kec. Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika.
2. Siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.
3. Rendahnya aktivitas siswa.
4. Rendahnya hasil belajar sehingga banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yang diberikan sekolah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian, sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pembelajaran dengan metode *game teaching* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas V SDN I Surabaya Kec. Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 ?
2. Bagaimanakah pembelajaran dengan metode *game teaching* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN I Surabaya Kec. Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013 ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk :

1. Mediskripsikan dan meningkatkan aktivitas belajar matematika dengan menggunakan metode *game teaching* pada siswa kelas V SDN I Surabaya Kec. Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Mediskripsikan dan meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan metode *game teaching* pada siswa kelas V SDN I Surabaya Kec. Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Dapat memberikan suasana baru untuk menghilangkan kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran serta memberikan motivasi pembelajaran siswa

yang pada akhirnya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika metode *game teaching* pada siswa kelas V SDN I Surabaya Kec. Kedaton, Bandar Lampung.

2. Bagi Guru

Guru sekolah dasar dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam berbagai model pembelajaran dan dapat mengaplikasikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada akhirnya dapat memenuhi tuntutan profesional menjadikan pembelajaran kondusif dan menyenangkan dengan menumbuh kembangkan kreatifitas siswa.

3. Bagi Sekolah SDN 1 Surabaya

Manfaat hasil penelitian tindakan kelas bagi sekolah/lembaga dapat digunakan sebagai contoh model pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan guru yang lain sehingga tercipta suatu iklim yang kondusif, berkualitas demi perbaikan mutu pendidikan terutama disekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman penelitian dalam perbaikan pembelajaran matematika, khususnya upaya peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *game teaching*.