

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dalam menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan sebagai bekal di masa yang akan datang. Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Undang-Undang No.20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri.

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia dimasa yang akan datang. Salah satu komponen pendidikan dasar adalah bidang-bidang pengajaran diantaranya matematika. Perhitungan dan proses berfikir matematika biasanya diperlukan orang dalam menyelesaikan berbagai permasalahan.

Menurut Soedjadi dalam (Adjie, 2006: 5) menyatakan bahwa kualitas pendidikan matematika terutama ditingkat pendidikan dasar masih sangat memprihatinkan, kondisi ini terrefleksi tidak hanya dari hasil belajar siswa tetapi juga dari proses pembelajaran.

Ada beberapa hal yang dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam pembelajaran matematika sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran matematika yang masih bersifat abstrak tanpa mengaitkan permasalahan matematika dengan kehidupan sehari-hari.

2. Guru kurang memotifasi siswa dalam pembelajaran matematika sehingga siswa lemah mempelajari matematika.
3. Siswa tidak berani mengemukakan ide atau gagasan kepada guru karena belum dapat melakukan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.
4. Guru masih bersifat dominan dalam proses pembelajaran.

Sedangkan tujuan pengajaran matematika ditingkat Sekolah Dasar (SD) dinyatakan sebagai berikut, (1) menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai kehidupan sehari-hari, (2) menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika, (3) mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut di SMP, dan (4) membentuk sikap logis, kritis, cermat dan disiplin (Aisyah, 2007: 1-4)

Untuk mencapai tujuan tersebut maka pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan menyenangkan bagi siswa merupakan kompetensi dan keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru. Namun masih banyak guru yang belum menerapkan metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa, yaitu model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kebanyakan guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang biasa digunakan pada umumnya. Sehingga kurang begitu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan menerapkan metode pembelajaran bermain peran untuk para siswa. Karena kelebihan metode bermain peran adalah melibatkan siswa untuk dapat berpartisipasi dan mendapat kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama. Sedangkan menurut (Dahlan, 1984: 125) bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan. Prosesnya adalah: masalah diidentifikasi, diuraikan, diperankan, dan selanjutnya didiskusikan.

Sementara itu, berdasarkan pengamatan dan diskusi dengan guru kelas VA SDN 1 Taman Cari, kondisi belajar matematika pada pokok bahasan menyelesaikan soal cerita, siswa kurang paham, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan 60. Dari 31 siswa yang ada di kelas V, sebanyak 20 (64.52 %) siswa mendapat nilai di bawah KKM, sedangkan 11 (35.48 %) siswa telah mencapai KKM, karena belum menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Suasana belajar kurang merangsang siswa terlibat aktif di dalam proses pembelajaran khususnya menyelesaikan soal cerita. Sehubungan permasalahan tersebut, diperlukan metode yang dapat merangsang siswa untuk aktif.

Salah satu metode pembelajaran yang sesuai yaitu metode pembelajaran bermain peran, dimana dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar siswa dapat memecahkan masalah yang muncul. Metode bermain peran merupakan suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Kelebihannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera kedalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi oleh siswa.

Berdasar uraian di atas maka dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mengangkat judul “Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Menyelesaikan Soal Cerita Mata Pelajaran Matematika Kelas VA SD N 01 Taman Cari Tahun Pelajaran 2010/2011”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa, yang dilihat dari tes hasil belajar Matematika, sebanyak 20 (64.52 %) siswa belum mencapai KKM, sedangkan 11 (35.48 %) siswa yang telah mencaapi KKM.
2. Rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Guru belum menerapkan metode pembelajaran bermain peran yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. “Bagaimanakah pembelajaran matematika dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VA SD N 01 Taman Cari dalam menyelesaikan soal cerita?”.
2. “Bagaimanakah pembelajaran matematika dengan menerapkan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SD N 01 Taman Cari dalam menyelesaikan soal cerita?”.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VA SD N 01 Taman cari pada pembelajaran matematika dalam menyelesaikan soal cerita dengan menggunakan metode bermain peran.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SD N 01 Taman cari pada pembelajaran matematika dalam menyelesaikan soal cerita dengan menggunakan metode bermain peran.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

### 1. Siswa

Siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika tentang menyelesaikan soal cerita, khususnya kelas VA SD N 01 Taman Cari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Guru

Dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru matematika mengenai metode-metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesional guru.

### 3. Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di SD N 01 Taman Cari khususnya dalam pembelajaran matematika.

### 4. Peneliti

Untuk menambah pengalaman tentang penelitian tindakan kelas, sehingga kelak dapat menjadi guru yang profesional. Serta mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk siswa