

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada kenyataannya, jika diperhatikan hasil belajar matematika masih tergolong rendah dimana nilai siswa 50 sementara nilai yang diharapkan adalah 60 ke atas. Hal ini disebabkan karena banyak mitos menyesatkan mengenai matematika. Mitos-mitos salah ini memberi andil besar dalam membuat sebagian masyarakat merasa alergi bahkan tidak menyukai matematika. Akibatnya, mayoritas siswa kita mendapat nilai buruk untuk bidang studi ini, bukan lantaran tidak mampu, melainkan karena sejak awal sudah merasa alergi dan takut sehingga tidak pernah atau malas untuk mempelajari matematika. Menurut Ade Chandra Prayogi, S.Pd. (<http://www.friendster.com/adechandrprayogi>). Ada lima (5) mitos sesat yang sudah mengakar dan menciptakan persepsi negatif terhadap matematika yaitu:

1. Matematika adalah ilmu yang sangat sukar sehingga hanya sedikit orang atau siswa dengan IQ minimal tertentu yang mampu memahaminya.
2. Matematika adalah ilmu hafalan dari sekian banyak rumus. Mitos ini membuat siswa malas mempelajari matematika dan akhirnya tidak mengerti apa-apa tentang matematika. Padahal, matematika bukanlah ilmu menghafal rumus, karena tanpa memahami konsep, rumus yang sudah dihafal tidak akan bermanfaat.

3. Matematika selalu berhubungan dengan kecepatan menghitung. Memang, berhitung adalah bagian tak terpisahkan dari matematika, terutama pada tingkat SD. Tetapi, kemampuan menghitung secara cepat bukanlah hal terpenting dalam matematika. Yang terpenting adalah pemahaman konsep. Melalui pemahaman konsep, kita akan mampu melakukan analisis (penalaran) terhadap permasalahan (soal) untuk kemudian mentransformasikan ke dalam model dan bentuk persamaan matematika.
4. Matematika adalah ilmu abstrak dan tidak berhubungan dengan realita. Mitos ini jelas-jelas salah kaprah, sebab fakta menunjukkan bahwa matematika sangat realistik. Dalam arti, matematika merupakan bentuk analogi dari realita sehari-hari.
5. Matematika adalah ilmu yang membosankan, kaku, dan tidak kreatif. Anggapan ini jelas keliru. Meski jawaban (solusi) matematika terasa eksakt lantaran solusinya tunggal, tidak berarti matematika kaku dan membosankan.

Lemahnya tingkat berfikir siswa menjadi sebuah tantangan besar bagi para pendidik. Oleh karena itu guru dituntut harus mampu merancang dan melaksanakan program pengalaman belajar dengan tepat agar siswa memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna disini berarti bahwa siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata. Confusius pernah menekankan pentingnya arti belajar dari pengalaman dengan perkataan; “saya dengar dan saya lupa”, “saya lihat dan saya ingat”, “saya lakukan dan saya

paham”. Salah satu sistem yang dapat diterapkan yakni siswa belajar dengan “melakukan”. Selama proses “melakukan” mereka akan memahami dengan lebih baik dan menjadi lebih antusias di kelas.

Proses pembelajaran dapat mengakomodasikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta permasalahan yang begitu kompleks dalam masyarakat, maka dapat diterapkan pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Dengan pembelajaran PAIKEM siswa tidak terpisah dengan kehidupan nyata dan tidak ‘gagap’ dalam menghadapi perkembangan zaman. Pembelajaran PAIKEM akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa. Lebih lanjut, rendahnya hasil belajar matematika siswa dapat juga disebabkan karena metode mengajar yang digunakan tidak sesuai dengan kondisi siswa seperti yang dikemukakan Slameto (2003:65) bahwa: “metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula“. Penggunaan metode mengajar tidak mungkin sama untuk setiap materi yang diajarkan dan pada jenjang yang berbeda.

Salah satu metode pembelajaran matematika yang bisa digunakan guru di dalam kelas adalah metode bermain. Untuk anak yang berada pada periode operasional konkret (usia 7-12 tahun), metode bermain sangat cocok diterapkan dimana anak didik dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata yang berkaitan dengan matematika. Seperti yang diungkapkan Sudono (2000:2) bahwa: Pemahaman tentang bermain juga akan dapat lebih luwes terhadap kegiatan

bermain itu sendiri, dan akibatnya guru mendukung segala aspek perkembangan anak yang dimaksud adalah memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi, sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh dengan lebih mudah.

Interaksi antara bermain sambil belajar adalah bagian dari kecerdasan anak untuk mengingat sejauh mana anak memahami dan mengenal serta merangsang daya ingat anak baik disekolah maupun dilingkungan tempat tinggal. Biasanya anak usia dini lebih dapat mengingat sesuatu yang merangsang kecerdasan logika, melalui permainan. Permainan ini dapat dimainkan dengan menggunakan benda apapun. Permainan ini bertujuan untuk merangsang kemampuan anak atas dasar kesamaan dan perbedaan benda.

Mengenalkan matematika dalam hal ini berhitung melalui melalui permainan pada anak-anak membutuhkan kesabaran, keterampilan yang baik. Keberhasilan pembelajaran dalam arti tercapainya standar kompetensi sangat tergantung pada kemampuan guru mengolah pembelajaran yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan siswa belajar sehingga merupakan titik awal berhasilnya pembelajaran. Rendahnya mutu pembelajaran dapat diartikan kurang efektifnya proses pembelajaran. Penyebabnya dapat berasal dari siswa, guru maupun sarana dan prasarana yang kurang memadai. Minat dan motivasi dan kinerja guru yang rendah akan menyebabkan pembelajaran kurang efektif.

Unsur yang menyenangkan sangat jarang sekali diterapkan. Apalagi untuk kelas rendah, di mana saat itu anak masih termasuk anak usia dini. Yang jiwanya masih banyak bermain.

Dalam proses pembelajaran, hal yang paling berperan adalah cara guru mengajar atau menyampaikan pelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan juga alat peraga yang digunakan akan mempermudah siswa memahami materi. Metode yang akan digunakan dapat memberikan kesan agar siswa lebih menyenangi pelajaran khususnya pelajaran matematika.

Berdasarkan observasi sementara aktivitas siswa rendah sebagaimana terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Aktivitas Kegiatan Siswa

No.	Kegiatan	Macamnya	Persentase	Harapan
1.	Kognitif	Mengingat Materi	10 %	100 %
		Memberikan Pendapat	0 %	80%
		Meminta Penjelasan	0 %	80 %
		Mengajukan pertanyaan	0 %	80 %
2.	Afektif	Motivasi	10 %	80 %
		Berani	10 %	80 %
		Disiplin	0 %	80 %
3.	Psikomotor	Mencatat	20 %	75 %
		Mengerjakan Tugas	5 %	75 %
		Mencoba Bermain	25 %	100 %

Meskipun pelajaran matematika jumlah jam pelajaran lebih banyak dibanding dengan mata pelajaran yang lain, tetapi pada umumnya banyak siswa yang

beranggapan bahwa pelajaran matematika itu sulit dan menakutkan serta membosankan. Hal ini menyebabkan siswa kurang memperhatikan dan kurang termotivasi untuk mempelajari matematika lebih dalam. Kesulitan maupun kegagalan yang dialami siswa tidak hanya bersumber dari kemampuan siswa yang kurang tetapi ada faktor yang turut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika yaitu faktor dari luar diri siswa salah satunya adalah kurangnya perhatian siswa saat guru menerangkan, metode yang digunakan guru juga kurang menarik. Sehingga aktivitasnya rendah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti terdapat masalah yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar. Adapun masalah-masalah yang terjadi dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa cenderung kurang termotivasi dalam belajar, hal ini dapat terlihat pada saat proses belajar mengajar.
2. Siswa cenderung kurang memperhatikan materi pelajaran pada saat guru menerangkan. Sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih rendah.
3. Metode yang digunakan metode ceramah, guru hanya menjelaskan sedangkan siswa mendengarkan , sehingga siswa pasif.

C. Pemecahan Masalah

Tindakan yang dipilih untuk memecahkan masalah diatas adalah :

- a. Untuk meningkatkan aktivitas pada diri siswa.

- b. Untuk memantapkan guru dalam penguasaan materi bahan ajar dan strategi pembelajaran, dilakukan melalui pengembangan model pembelajaran berbasis bermain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan masalah yang diajukan dalam proposal ini adalah :

Apakah melalui pengembangan model pembelajaran berbasis bermain dapat meningkatkan aktifitas belajar Matematika siswa kelas 2 SDN 03 Dwi Warga Tunggal Jaya.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian tindakan kelas yang ingin dicapai adalah untuk :

1. Melakukan Pembelajaran yang PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan menyenangkan). Khususnya di SDN 03 Dwi Warga Tunggal Jaya.
2. Meningkatkan aktivitas/keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Siswa, yaitu dapat meningkatkan aktivitas agar dapat menimbulkan motivasi, minat sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang baik.

2. Guru, yaitu dapat lebih memahami akan manfaat pengembangan model pembelajaran berbasis bermain. Sehingga diharapkan guru menjadi lebih kreatif dalam mencari model yang tepat dalam pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dan lebih jauh lagi pendekatan dan metode tersebut dapat diterapkan pula di kelas lain di luar yang diteliti.
3. Sekolah, yaitu dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.