

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pasal 1 ayat 1 Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar 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.

Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih adalah matematika, dibandingkan dengan mata pelajaran lain, prestasi siswa dalam mata pelajaran matematika selalu rendah. Hal ini karena sebagian besar siswa kurang antusias menerima pelajaran matematika, siswa lebih bersifat pasif, enggan, takut atau malu untuk mengungkapkan ide-ide ataupun penyelesaian atas soal-soal latihan yang diberikan di depan kelas. Tidak jarang siswa kurang mampu dalam mempelajari matematika sebab matematika dianggap terlalu sulit, dan menakutkan bahkan sebagian dari mereka ada yang membencinya sehingga matematika dianggap sebagai momok oleh mereka.

Permendiknas No. 22 (Depdiknas, 2006) tentang standar isi bahwa pembelajaran matematika memiliki tujuan untuk memahami konsep

matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Berdasarkan penjelasan tersebut pemahaman konsep itu perlu ditanamkan kepada peserta didik sejak dini yaitu sejak anak tersebut masih duduk dibangku Sekolah Dasar (SD). Di SD mereka dituntut mengerti tentang definisi, pengertian, cara pemecahan masalah maupun pengoperasian matematika secara benar, karena akan menjadi bekal dalam mempelajari matematika pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pemahaman suatu konsep tidak lahir dengan sendirinya tetapi diproses melalui tatanan kehidupan pembelajaran. Tatanan kehidupan pembelajaran di SD ini secara formal yang paling dominan adalah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dengan kegiatan belajar mengajar menggunakan permainan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan observasi kegiatan pembelajaran di SD Negeri 2 Harapan Jaya Sukarame Bandar Lampung terlihat guru belum serius mengembangkan proses-proses yang memberikan peluang kepada siswa untuk berfikir kritis, kreatif dan cerdas dalam pemecahan masalah. Di SD ini juga masih menggunakan cara lama, guru menganggap siswa mampu menerima materi yang ada dengan ceramah dan hanya guru yang aktif sedangkan murid pasif. Pembelajarannya juga belum terlaksana dengan baik, dilihat dari hasil belajar yang diperoleh yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM di SD Negeri 2 Harapan Jaya yaitu 60, dari 31 siswa yang ada di kelas IV, sebanyak 20 (64.52 %) siswa tuntas sedangkan 11 (35.48 %) siswa belum tuntas.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Pada prakteknya mentransfer pengetahuan, pengalaman, dan gagasan/ide guru ke siswa atau dari siswa ke siswa lain tidaklah mudah. Kegiatan ini sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswanya.

Dalam pengajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan. Suatu konsep mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas dan menarik. Untuk itu guru harus berlatih secara khusus dan intensif untuk bisa mengelola proses belajar yang dapat merangsang perkembangan pengetahuan berfikir kritis dan kreatif pada siswa salah satu untuk merangsang perkembangan kemampuan berfikir kreatif yaitu dengan metode permainan.

Menurut Suwangsih (2006: 177) metode permainan merupakan metode pembelajaran dimana siswa dirangsang dalam berfikir dengan bermain untuk menemukan konsep-konsep matematika. Permainan yang mengandung nilai-nilai matematika dapat meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman, dan pementapannya, meningkatkan kemampuan menemukan, memecahkan masalah, dan lain-lainnya.

Menurut Sucipto (www.uns.ac.id) Metode permainan adalah suatu permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Metode ini dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, menguatkan

konsep yang telah dipahami, atau memecahkan masalah. Metode ini bermanfaat karena dapat mengembangkan motivasi instrinsik, memberikan kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, dan mengembang pengendalian emosi bila menang atau kalah, serta lebih menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan siswa untuk memahami bahan pelajaran yang disajikan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran akan tercapai secara tidak langsung.

Dengan metode permainan diharapkan dapat menumbuhkan aktivitas dan meningkatkan hasil siswa dalam belajar dan pada gilirannya akan membawa pengaruh yang positif yaitu meningkatnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Selain itu anak-anak juga lebih cepat menyerap ide matematika melalui aktivitasnya.

Hal ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Permainan Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Harapan Jaya Sukarame Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Aktivitas belajar matematika siswa yang cenderung rendah, karena konsep matematika yang dipelajari siswa sulit diingat
2. Hasil belajar siswa pada pelajaran matematika masing banyak yang belum mencapai KKM yaitu 54, 52 %.

3. Kurangnya perhatian guru menyesuaikan masa perkembangan anak dengan metode mengajar.
4. Belum digunakannya metode permainan dalam pembelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah penerapan metode permainan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 2 Harapan Jaya Sukarame Bandar Lampung?
2. Bagaimanakah penerapan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 2 Harapan Jaya Sukarame Bandar Lampung?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Harapan Jaya Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/ 2011 mata pelajaran matematika melalui metode permainan.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Harapan Jaya Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/ 2011 mata pelajaran matematika melalui metode permainan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Harapan Jaya Sukarame Bandar Lampung memiliki manfaat :

1. Manfaat Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran matematika terutama pada penerapan metode permainan pada pelajaran matematika untuk pemecahan masalah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa; siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar matematika dan meningkatkan pemahaman konsep-konsep matematika yang sifatnya abstrak.
 - b. Bagi guru; dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengatasi masalah pembelajaran matematika dengan cara melakukan inovasi dalam pembelajaran.
 - c. Bagi sekolah; memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran khususnya matematika kelas IV.
 - d. Bagi peneliti; memberi sumbangan pengalaman tentang penelitian tindakan kelas, mempersiapkan diri dalam mengantisipasi masalah-masalah yang akan dihadapi nanti untuk terjun ke dunia pendidikan, dan dapat dijadikan sebagai bahan pembandingan atau dikembangkan lebih lanjut serta sebagai referensi terhadap penelitian yang relevan dengan permasalahan yang sejenis.