

BAB I PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SD Negeri 1 Sukarame, Kota Bandar Lampung, adalah salah satu dari banyaknya lembaga pendidikan formal yang terdapat di Indonesia. Seperti juga kebanyakan lembaga pendidikan formal lainnya, SD Negeri 1 Sukarame juga tak lepas dari segala keterbatasan atau kendala-kendala dalam penerapan transformasi ilmu kepada siswa, seperti : kemampuan tenaga pendidik, fasilitas pendidikan, serta faktor internal siswa. Salah satu Mata Pelajaran di dalam dunia pendidikan formal yang sangat membutuhkan syarat-syarat di atas yaitu : ialah Mata Pelajaran Matematika. Materi Ilmu Matematika untuk pendidikan formal di SD Negeri 1 Sukarame, pada penerapannya secara teoritis tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan kemampuan dan perkembangan penalaran siswa pada tiap tahap tingkat pendidikan yang didudukinya. Secara garis besar, materi-materi yang diberikan ialah mengenai:

(1) Pengenalan Angka, Fungsi Perhitungan : Kali, Bagi, Tambah, Kurang, (2) Aljabar, (3) Geometri dan (4) Aritmatika

Demikian kompleksnya pokok-pokok bahasan dalam materi Matematika, menuntut guru untuk mencari strategi dalam transformasi ilmu Matematika kepada siswa. Hal ini untuk menyikapi segala keterbatasan yang ada sehingga

keterbatasan dalam transformasi ilmu Mata Pelajaran Matematika dapat diperkecil. Strategi atau teknik-teknik pembelajaran itupun banyak macamnya, tergantung dari kreatifitas dari guru yang bersangkutan. Umumnya teknik-teknik pembelajaran yang diterapkan selalu berorientasi pada peningkatan kemampuan siswa.

Berdasarkan pentingnya penerapan teknik dalam pembelajaran Matematika seperti yang telah dijabarkan di atas, maka Penulis tertarik untuk membahas salah satu teknik yang dapat dipakai dalam pembelajaran Matematika, dengan mengambil tema atau judul dalam Observasi Tindakan Kelas ini yaitu:

“Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Dengan Penerapan Permainan Pohon Faktor Pada Siswa Kelas VI B SD Negeri 1 Sukarame Bandar Lampung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masih belum maksimalnya nilai yang diperoleh siswa untuk materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) cenderung dikarenakan oleh faktor-faktor yang kurang mendukung siswa dalam belajar, salah satunya yaitu metode pembelajaran yang masih konvensional yang menuntut siswa untuk selalu berpikir melalui teori-teori dan praktek perhitungan secara formal sehingga siswa merasa jenuh yang mengakibatkan siswa menjadi malas dan lelah untuk berpikir lebih lanjut.

Oleh karena itu, perlu diciptakannya ide-ide kreatif dalam cara penyampaian ilmu kepada siswa agar siswa lebih tertarik akan materi ilmu Matematika yang di berikan oleh guru atau pengajar. Hal inilah yang memotivasi peneliti untuk

membahas mengenai salah satu media atau alat pembelajaran, melalui pendekatan Permainan Dalam Pembelajaran dengan menggunakan Pohon Faktor yang di kolaborasikan pada Mata Pelajaran Matematika, khususnya materi mengenai Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB).

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, dilakukan suatu observasi tindakan kelas pada sasaran penelitian dengan cara menerapkan metode Permainan Dalam Pembelajaran, khusus untuk permainan Pohon Faktor dengan mempergunakan materi Matematika, khususnya materi yang berkaitan dengan: Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang dan Identifikasi Masalah yang telah diuraikan tersebut, maka Penulis merumuskan suatu permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana strategi belajar sambil bermain pohon faktor dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika khususnya untuk materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) pada siswa kelas VIB SD Negeri 1 Sukarame Bandar Lampung.
- b. Apakah bentuk peningkatan yang terjadi terhadap prestasi belajar Matematika khususnya untuk materi Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) pada siswa kelas VIB di SD Negeri 1 Sukrame

Bandar Lampung melalui metode permainan dalam pembelajaran pohon faktor.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

- a. Mendiskripsikan pembelajaran Matematika melalui metode Permainan dalam Pembelajaran khususnya untuk materi Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar pada siswa Kelas VI.B di SD Negeri 1 Sukarame Bandar Lampung.
- b. Mendiskripsikan peningkatan prestasi belajar Matematika khususnya untuk materi Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar pada siswa Kelas VI.B di SD Negeri 1 Sukarame Bandar Lampung melalui metode Permainan Dalam Pembelajaran Pohon Faktor.

1.6 Kegunaan Penelitian

Ada beberapa kegunaan penelitian ini, antara lain :

- a. Kegunaan bagi siswa : sebagai suatu upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa untuk materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) sehingga prestasi belajar siswa khususnya untuk materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dapat ditingkatkan.
- b. Kegunaan bagi guru : Sebagai suatu evaluasi atas kegiatan pembelajaran kepada guru, khususnya dalam bidang ilmu Matematika, sehingga guru dapat

lebih kreatif dalam menerapkan metode-metode pembelajaran di kelas dalam upaya meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa.

- c. Kegunaan bagi peneliti : untuk perbandingan antara teori-teori dan pemikiran yang di dapat oleh peneliti, dengan keadaan yang sebenarnya pada SD Negeri 1 Sukarame, Bandar Lampung saat penelitian ini dilaksanakan.
- d. Kegunaan bagi sekolah : sebagai salah satu sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam melaksanakan metode pembelajaran yang kooperatif sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran Matematika, khususnya kelas VI di SD Negeri 1 Sukarame, Bandar Lampung.

