

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk menjalani kehidupan di era globalisasi. Dalam menyongsong dan menghadapi era pasar bebas kehidupan manusia dihadapkan pada persoalan dan persaingan yang sangat ketat, dimana menurut sumber daya manusia yang berdayanalar dan memiliki keterampilan dalam berbagai aspek kehidupan. Oleh sebab itu konsep dasar matematika harus dikuasai oleh anak sejak dini agar anak didik terampil dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori dan matematika diskrit (Depdiknas, 2007).

Matematika bagi siswa SD berguna untuk kepentingan hidup dalam lingkungannya untuk mengembangkan pola pikirnya dan untuk mempelajari ilmu ilmu lainnya. Seperti yang tertuang dalam tujuan mata pelajaran matematika dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar tingkat SD / MI (Depdiknas, 2007) menyatakan bahwa mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah;
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika;
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh;
4. Mengomunikasikan gagasan dengan symbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah;
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dari tujuan matematika tersebut, belajar matematika berarti belajar untuk berfikir logis dan kritis, dan belajar mengemukakan gagasan untuk dapat diaplikasikan dalam pemecahan masalah. Hal ini penting supaya ketika siswa dihadapkan pada permasalahan kehidupan sehari-hari ia akan mampu mengkomunikasikan pemikiran matematis mereka untuk menyelesaikan masalah baik persoalan matematika itu sendiri maupun persoalan bidang keilmuan lainnya. Matematika yang diajarkan disekolah seharusnya diarahkan pada tujuan tersebut.

Namun kenyataannya, pembelajaran matematika disekolah untuk mencapai tujuan diatas, masih banyak menemui permasalahan / kendala. Banyak faktor

yang menyebabkan hal itu terjadi diantaranya hakikat anak dan hakikat matematika. Hakikat anak dan hakikat matematika merupakan dua karakteristik yang berbeda. Anak SD sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berkembangnya. Ini karena tahap berpikir mereka masih belum formal. Anak usia SD menurut Jean Piaget masih tahap operasi konkrit (7 – 12 tahun). Selama tahap ini anak mengembangkan konsep dengan menggunakan benda-benda konkrit untuk menyelidiki hubungan dan model ide abstrak (Muhtar A. Karim, 1996:20). Dilain pihak matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik formal, hirarkis, abstrak, bahasa symbol yang padat arti.

Materi pelajaran matematika termasuk materi yang abstrak, oleh karenanya hanya orang – orang yang dapat berpikir abstrak saja yang dapat mempelajari matematika. Bagi siswa SD akan kesulitan belajar matematika, jika gurunya tidak menyesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa-siswanya (Nahrowi A. dan Maulana, 2007:37).

Salah satu contoh konsep bilangan terdapat operasi perkalian dan pembagian bilangan cacah yang harus dipahami oleh siswa SD. Agar anak memahami konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah tersebut tidak semudah membalikan telapak tangan, karena hingga saat ini masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan kesulitan dalam materi perkalian dan pembagian, sehingga dalam mengajarkan materi perkalian dan pembagian masih menjadi permasalahan.

Masalah – masalah yang muncul diantaranya ketika kegiatan proses belajar mengajar di SDN I Cibenda pada pembelajaran matematika dengan

standar kompetensi “Bilangan” yaitu, melakukan perkalian dan pembagian bilangan sampai dua angka yang pernah guru amati misalnya kegiatan bertanya hampir tidak pernah terjadi dikelas saat pembelajaran matematika berlangsung. Peserta didik hanya mengamati saja, sehingga ketika guru menyuruh bertanya mereka hanya diam saja. Apabila ditanya mengerti mereka menjawab mengerti dengan kelihatan ragu. Tapi ketika dicoba dengan satu soal latihan hanya beberapa peserta didik saja yang bisa mengerjakannya.

Permasalahan lain yang muncul antara lain diskusi antara siswa dengan guru atau antara siswa dengan siswa sangat jarang terjadi. Sehingga, kelas menjadi pasif seolah olah takut sehingga tidak menampilkan keaktifan ketika pembelajaran berlangsung.

Strategi pembelajaran yang digunakan guru tidak selalu dapat mengurangi rasa takut siswa, akibatnya siswa merasakan pembelajaran matematika sebagai beban sehingga mengganggu pemahaman mereka. Pengamatan guru dalam proses pembelajaran, guru cenderung untuk menjelaskan atau memberitahukan segala sesuatu kepada siswa. Guru juga jarang menanyakan kesulitan yang dialami oleh siswa dan jarang membantu mereka dalam menyelesaikan tugas. Strategi yang digunakan guru ternyata tidak mendorong siswa berani mengungkapkan apa yang mereka pikirkan, bahkan terkesan membosankan, membuat mereka pasif dan mempertebal rasa takut mereka terhadap mata pelajaran matematika. Sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada waktu pembelajaran berlangsung. Guru sering kali menegur siswa supaya memperhatikan. Tetapi, bila

guru mengajukan pertanyaan, siswa lebih sering tidak menjawabnya dengan baik, bahkan tidak menjawab sama sekali.

Dari permasalahan permasalahan diatas menunjukkan bahwa banyak anak yang malas atau tidak mau belajar berhitung (matematika). Bahkan mereka beranggapan bahwa belajar matematika adalah hal yang “rumit, sulit, membosankan, menjenuhkan bahkan menakutkan”. Seperti yang dikemukakan oleh para siswa ketika dilakukan observasi dan wawancara. Mereka menyatakan bahwa matematika adalah pembelajaran yang sangat sulit, rumit dan menyeramkan. Matematika dianggap hal yang sulit, rumit dan menakutkan terlihat juga dari dokumen dokumen tentang siswa yaitu dari catatan tentang siswa dan nilai harian siswa. Catatan tentang siswa (buku datar kelas), pada saat pelajaran matematika sebagian siswa banyak yang tidak masuk bahkan dicatat bimbingan kebanyakan siswa membolos pada saat akan ada pelajaran matematika. Dilihat dari hasil ulangan harianpun ternyata sebagian besar siswa memperoleh nilai dibawah KKM.

Bila keadaan diatas dibiarkan pada akhirnya semua anak tidak akan menyukai pelajaran Matematika, dan hal ini sangat merugikan sekali bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan siswa selanjutnya, karena kemampuan berhitung merupakan dasar yang dapat menjadi pondasi bidang ilmu lainnya.

Seandainya masalah tersebut dapat diteliti kita akan dapat melihat penyebab dan kelemahan dalam pembelajaran matematika. Sehingga kita dapat mengatasi kesulitan dan hambatannya, yang pada akhirnya akan mengikis pendapat matematika sebagai pelajaran yang sulit, rumit dan menakutkan.

Keadaan pun akan berbalik pada diri seorang siswa yang sebelumnya takut menjadi senang terhadap pembelajaran matematika.

Beranjak dari penjelasan diatas, berdasarkan rujukan dari sebuah buku “Model Pembelajaran Matematika (Erna Suwangsih : 2009) penulis mencoba menerapkan suatu teknik untuk mengatasi polemik diatas. Teknik yang dimaksud adalah “Metode Permainan”. Metode Permainan, merupakan suatu metode yang menggunakan sembarang alat atau aktivitas yang mempunyai satu atau lebih pemenang, dimana seorang atau kelompok siswa saling berhadapan melakukan kegiatan bermain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu sehingga didapatkan seorang / kelompok pemenang (juara), yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional pengamatan matematika. Tujuan dari metode ini menyangkut aspek koognitif, psikomotor, dan afektif.

Metode permainan tersebut bisa dilaksanakan, karena pembelajaran diawali belajar melalui pengalaman bermain-main dengan benda konkrit, sehingga memungkinkan mereka menitikberatkan pada proses pelibatan dalam situasi yan memberi implikasi meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman, dan pemantapannya, meningkatkan kemampuan menemukan, memecahkan masalah, kerjasama, dan lain – lain.

Dalam proses pembelajaran perkalian dikelas II SDN I Cibenda siswa mengalami hal – hal berikut : (1) aktivitas siswa dikelas tidak ada, sehingga anak anak tidak mau terlibat dalam proses pembelajaran; (2) Ketakutan siswa terhadap matematika; (3) kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru; (4) kurangnya guru bertanya mengenai kesulitan atau permasalahan siswa ; dan (5) strategi yang

digunakan guru tidak memotivasi siswa untuk mengungkapkan pemikiran siswa, membosankan dan menjenuhkan sehingga siswa-siswa menjadi pasif. Penyebab terjadinya hal-hal tersebut menandakan siswa kurang termotivasi sehingga karena kurangnya termotivasi berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran karena ketidaktepatan guru menggunakan metode. Maka untuk menyelesaikan masalah ini dilakukan perbaikan pembelajaran dengan memperhatikan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pada kesempatan ini perbaikan pembelajaran perkalian dan pembagian bilangan cacah di Kelas II SDN I Cibenda Kecamatan Cipongkor Kabupaten Bandung Barat melalui Metode permainan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis akan mencoba untuk merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan secara umum yaitu “Apakah penggunaan metode permainan pada pembelajaran bilangan cacah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa atau tidak?”. Adapun rumusan masalah secara terperinci adalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar?
2. Bagaimanakah motivasi siswa dalam pembelajaran bilangan cacah dikelas II SD menggunakan metode permainan ?

3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran bilangan cacah di kelas II SD dengan menggunakan metode permainan?

C. Alasan Pemilihan Masalah

Matematika merupakan bagian dari kurikulum pendidikan yang memainkan peran sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas lulusan agar mampu bertindak atas dasar pemikiran logis, kritis, efektif dalam kehidupan sehari-hari dan penggunaannya dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan lainnya. Sehingga peranan matematika sangat penting dalam proses peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia.

Akan tetapi pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang disegani dan kurang mendapat perhatian positif dari sebagian besar siswa. Hal ini dikarenakan anggapan para siswa terhadap pelajaran matematika merupakan pelajaran yang rumit dan sulit untuk dipahami.

Memperhatikan hal tersebut di atas, maka perlu dilakukan penelitian ilmiah untuk menemukan suatu alternatif pembelajaran matematika yang dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran matematika, sehingga matematika dapat disukai oleh siswa. Pada akhirnya matematika dapat berperan dalam proses peningkatan kualitas SDM sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional. Adapun caranya yaitu dengan menemukan atau menyempurnakan strategi, pendekatan, metode, dan teknik yang dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa.

Dalam penelitian ini diharapkan akan mendapatkan hasil data tentang pengaruh terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Jika ternyata data hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang baik yaitu dapat meningkatkan motivasi dan hasil siswa dalam belajar matematika, maka metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan pada penelitian ini, alangkah baiknya jika untuk dapat meneliti masalah tersebut perlu kiranya dilakukan tindakan yang berfokus pada pengembangan pembelajaran matematika melalui pertanyaan berikut :

1. Bagaimana kegiatan siswa dengan menggunakan metode permainan pada pembelajaran matematika ?
2. Apakah penggunaan metode permainan pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa ?
3. Apakah penggunaan metode permainan pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan metode pengajaran matematika, sehingga memperoleh alternatif yang secara ilmiah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Secara rinci penelitian ini memiliki tujuan khusus, yaitu:

- a. Mendeskripsikan penerapan sebuah model permainan dalam pembelajaran bilangan cacah di kelas II SDN I Cibenda Kecamatan Cipongkor Kabupaten Bandung Barat.
- b. Mengetahui gambaran motivasi siswa dalam pembelajaran bilangan cacah di Kelas II SDN I Cibenda Kecamatan Cipongkor Kabupaten Bandung Barat dengan metode permainan.
- c. Mengetahui gambaran hasil belajar siswa dalam pembelajaran bilangan cacah di Kelas II SDN I Cibenda Kecamatan Cipongkor Kabupaten Bandung Barat.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, adalah sebagai berikut :

- a. Membangkitkan dan memotivasi siswa untuk giat belajar matematika.
- b. Menjadi solusi terhadap masalah/kendala yang dihadapi guru terutama pada pemecahan konsep-konsep di dalam pembelajaran matematika.
- c. Pemicu bagi guru agar dapat mengembangkan berbagai macam teknik dan metode didalam pembelajaran pada umumnya, khususnya matematika.
- d. Memberikan manfaat bagi sekolah dalam rangka mengembangkan pelajaran matematika.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini, adalah :

- a. Motivasi siswa dalam pembelajaran matematika dengan penggunaan metode permainan meningkat.
- b. Penggunaan metode permainan pada pembelajaran bilangan cacah dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Metoda penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah "metode penelitian tindakan kelas" alasan mengapa metode penelitian tindakan kelas? Karena penelitian tindakan kelas merupakan salah satu penelitian yang berkembang cukup pesat dan memiliki tujuan untuk memperbaiki kinerja dimana sipeneliti bekerja tanpa harus meneliti di tempat lain. Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan pada siswa kelas II SDN I Cibenda Kabupaten Bandung Barat semester genap, yang diambil secara acak untuk sampel.

Langkah – langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini dilakukan persiapan instrumen yang dibutuhkan dilapangan untuk pelaksanaan pembelajaran sekaligus untuk keperluan data penelitian.

Instrumen yang disiapkan diantaranya:

- a. Instrumen pembelajaran
 - b. Instrumen penelitian
2. Tahap pelaksanaan pembelajaran
- Setelah persiapan lapangan dan instrumen yang dibutuhkan tersedia, pelaksanaan proses belajar pembelajaran dengan penggunaan metode permainan dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Masing masing siklus terdiri dari 3 tindakan (sembilan pertemuan).
3. Tahap pengambilan data
- a. Tes formatif. Tes formatif dilaksanakan setiap akhir pembelajaran dalam setiap siklus/ pertemuan. Pada siklus/pertemuan terakhir tes formatif dilakukan untuk melihat, menganalisa dan mengevaluasi hasil belajar siswa.
 - b. Observasi, dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dalam setiap siklus/pertemuan oleh guru sejawat. Data yang diperoleh dari observasi dipergunakan untuk melihat dan menggambarkan motivasi siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode permainan berlangsung.
 - c. Wawancara, dilaksanakan diakhir setiap siklus
4. Tahap Analisis data
- Pada tahap ini dilakukan analisis data yang telah diperoleh dari hasil evaluasi pada setiap pertemuan/siklus. Analisis data ini digunakan sebagai refleksi untuk bahan perbaikan pada tindakan pembelajaran dipertemuan/siklus berikutnya dan sebagai dokumen untuk pembuatan laporan penelitian secara keseluruhan.

5. Tahap Pelaporan Hasil Penelitian

Tahap ini dilakukan setelah penelitian selesai guna melaporkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan. Sistematika penulisan laporan penelitian Tindakan Kelas ini meliputi:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini secara rinci menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, anggapan dasar dan hipotesis tindakan, dan sistematika penulisan laporan penelitian. Bab ini bertujuan memberikan gambaran tentang pembahasan masalah dalam skripsi

Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini mengkaji secara teoritik dan komprehensif tentang variabel – variabel yang menjadi subjek penelitian dan membahas rujukan wacana yang menjelaskan berbagai konsep dan teori yang akan digunakan sebagai alat analisis data dan penafsirannya.

Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini dijelaskan metoda penelitian tindakan kelas secara rinci dari satu tahap ke-tahap selanjutnya. Bagian ini memuat metoda dan pendekatan penelitian, hipotesis, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan atau analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini merupakan bagian yang utama dari skripsi dengan menampilkan hasil perolehan data selama penelitian tindakan berlangsung dan deskripsi serta pembahasan tentang apa yang dihasilkan dari analisis data dan dikembangkan

secara logis argumentatif dalam upaya untuk melangkah menuju pemecahan masalah yang dinyatakan dalam bab I.

Bab V Penutup

Pada bab ini merupakan penutup skripsi berisi tentang kesimpulan dan rekomendasi. Kesimpulan merupakan catatan temuan hasil penelitian yang merupakan serangkaian analisis dan penapsiran yang penuh pemaknaan oleh peneliti. Rekomendasi merupakan saran dari peneliti yang dapat ditujukan kepada para pengguna, para pembuat kebijakan dan para pengambil keputusan, serta kepada para calon peneliti berikut yang berminat meneruskan meneliti kajian dengan tema yang sama.