

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran 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 (pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan hendaknya diselenggarakan sejak dini, pada setiap tahapan perkembangan hingga akhir hayat. Sebab itu, pendidikan hendaknya diselenggarakan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di SD. Seorang guru SD yang akan mengajarkan matematika kepada siswanya, hendaklah mengetahui dan memahami objek yang akan diajarkan, yaitu matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting, karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut guru harus dapat memotivasi kepada siswa agar tertarik dan mau terlibat di dalam pembelajaran matematika. Mengingat sangat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka pembelajaran matematika harus dilaksanakan sebaik-baiknya, sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Untuk melaksanakannya

harus dimulai dengan pengadaan tenaga pendidik, metode yang digunakan sampai usaha peningkatan mutu pendidikan.

Sebagaimana tercantum dalam kurikulum matematika sekolah bahwa tujuan diberikannya matematika, antara lain agar siswa mampu menghadapi perubahan keadaan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif. Hal ini jelas merupakan tuntutan sangat tinggi yang tidak mungkin bisa dicapai hanya melalui hapalan, latihan pengerjaan soal yang bersifat rutin, serta proses pembelajaran biasa. Untuk menjawab tuntutan tujuan yang demikian tinggi, maka perlu dikembangkan materi serta proses pembelajarannya yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Gorowong 03 ternyata siswa kelas 1 masih ada yang mengalami kesulitan dalam menghitung penjumlahan. Kesulitan dalam menghitung penjumlahan dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu dalam mengajarkan guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan metode permainan. Sedangkan anak usia SD kelas 1 adalah anak yang berada pada usia 6 – 8 tahun. Pada usia ini anak masih berpikir pada tahap konkret artinya kelas 1 belum berpikir formal. Ciri-ciri anak pada tahap ini dapat memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret. Selain itu anak pada usia ini masih senang bermain, dan masalah lain yang dihadapi guru dalam menyajikan materi matematika adalah jumlah siswa yang banyak, situasi kelas yang kurang kondusif, menjadikan tidak semua siswa dapat memperhatikan apa yang diterangkan oleh guru secara seksama.

Jika masalah ini dibiarkan terus dan tidak mendapat penanganan khusus dapat menyebabkan siswa semakin mengalami kesulitan dalam pembelajaran materi berikutnya. Apabila siswa sudah mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika, dikhawatirkan siswa tidak akan tertarik pada pelajaran matematika. Hal ini tentunya akan merugikan bangsa dan negara dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Padahal keberhasilan pembangunan nasional ditentukan oleh sumber daya manusia yang berkualitas, yang dapat dicapai melalui pendidikan terutama pendidikan formal yang dimulai dari sekolah dasar.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas, penulis perlu melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan metode permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang penjumlahan bilangan. Karena metode permainan adalah suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pengajaran Matematika baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor (dalam Rusffendi, 1998 : 312). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa. Penelitian ini diberi judul "Penerapan strategi permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang penjumlahan bilangan di kelas 1 SDN Gorowong 03 Parungpanjang Kabupaten Bogor".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menjawab soal penjumlahan bilangan?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menjawab soal penjumlahan bilangan.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang penjumlahan bilangan khususnya siswa kelas 1 SDN Gorowong 03 Parungpanjang Kabupaten Bogor.
2. Bagi guru, sebagai masukan untuk lebih meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran matematika tentang penjumlahan bilangan.
3. Bagi kepala sekolah, sebagai masukan bagi pembinaan dan pengelolaan sumber belajar melalui penelitian tindakan kelas.

4. Bagi sekolah, lembaga pendidikan dan instansi terkait, sebagai masukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kompetensi ke SD-an melalui kerja sama penelitian tindakan kelas.
5. Bagi penulis, sebagai wahana untuk mengkomunikasikan segala pemikiran dan gagasan yang dapat digunakan untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat selama kuliah guna meningkatkan kualitas pendidikan di tempat penulis mengajar.

E. Hipotesis Tindakan

1. Penggunaan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menjawab soal penjumlahan bilangan.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan dapat membuat siswa lebih aktif.

F. Definisi Operasional

1. Hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah melalui pembelajaran, hasil belajar dilihat dari hasil skor test setelah pembelajaran.
2. Metode permainan adalah metode pembelajaran dimana siswa dirangsang dalam berpikir dengan bermain untuk menanamkan konsep-konsep matematika.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pertimbangan yang mendasari penelitian tindakan kelas ini ialah untuk memecahkan masalah pembelajaran matematika yang dihadapi sendiri oleh

peneliti. Sehingga tidak akan mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

H. Lokasi dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gorowong 03 Parungpanjang Kabupaten Bogor. Lokasi ini dipilih dengan alasan tempatnya tidak jauh dari tempat tinggal peneliti dan sekolah ini tempat mengajar peneliti sehingga penelitian dirasakan lebih bermakna.

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SDN Gorowong 03 Parungpanjang Kabupaten Bogor. Jumlah siswa kelas 1 SDN Gorowong 03 Parungpanjang Kabupaten Bogor adalah 59 siswa, terdiri atas siswa laki-laki 30 orang dan perempuan 29 orang.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari lima bab. Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis tindakan, definisi operasional, metode penelitian, lokasi dan subyek penelitian, dan sistematika penulisan.

Pada Bab II Kajian Pustaka terdiri dari teori belajar matematika, matematika SD, pembelajaran matematika SD, hasil belajar, dan metode permainan. Bab III Metodologi Penelitian terdiri dari instrumen penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisa data. Bab IV Hasil

Penelitian dan Pembahasan terdiri dari hasil penelitian, dan pembahasan. Bab V

Kesimpulan dan Saran terdiri dari kesimpulan dan saran.

