

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakekatnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia karena dengan pendidikan manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Selain itu pendidikan sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa dan perkembangan suatu Negara. Utami (2004:6) mengemukakan bahwa “Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan dari individu, terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Oleh karena itu, tidak salah jika pemerintah senantiasa mengusahakan untuk meningkatkan mutu pendidikan baik dari tingkat yang paling rendah maupun sampai ketinggian perguruan tinggi.

Pendidikan adalah suatu proses yaitu usaha manusia dengan penuh tanggung jawab untuk membimbing anak didik menuju kedewasaan. Proses pendidikan tidak lepas dari kegiatan belajar yang merupakan salah satu kegiatan pokok, dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Dalam mengajar, guru tidak hanya sekedar menerangkan dan menyampaikan sejumlah materi pelajaran kepada peserta didik, namun guru hendaknya selalu memberikan rangsangan dan dorongan pada diri siswa agar terjadi proses belajar. Oleh sebab itu, setiap guru perlu menguasai berbagai metode mengajar dan dapat mengelola kelas secara baik sehingga mampu menciptakan iklim yang kondusif.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah matematika. Matematika merupakan ilmu yang bersifat universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan yang pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika. Untuk dapat menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak usia dini.

Mata pelajaran matematika diberikan kepada semua peserta didik sejak dari Sekolah Dasar untuk membekali siswa kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif di era globalisasi.

Tujuan mata pelajaran Matematika SD menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, adalah menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan kemampuan anak didik yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan Matematika, mengembangkan kemampuan dasar Matematika sebagai bekal lebih lanjut, membentuk sikap yang logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin.

Keterampilan berhitung khususnya perkalian merupakan materi dasar untuk belajar matematika di Sekolah Dasar. Apabila siswa tidak terampil

dalam perkalian maka akan sulit untuk mengikuti pembelajaran matematika yang lebih sukar.

Perkalian dengan hasil bilangan dua angka merupakan kompetensi dasar yang baru bagi peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Konsep perkalian ditanamkan sebagai penjumlahan berulang, sehingga kemampuan dasar perkalian dengan hasil bilangan dua angka seharusnya sudah dikuasai oleh peserta didik, karena penguasaan materi perkalian ini merupakan bekal prasyarat untuk mempelajari materi berhitung selanjutnya. Peserta didik yang telah menguasai kemampuan melakukan operasi perkalian dengan hasil bilangan dua angka, lebih dapat melakukan operasi-operasi hitung yang lainnya, diantaranya operasi perkalian tiga bilangan, operasi hitung pembagian operasi hitung campuran dan soal cerita.

Kenyataan yang peneliti temukan di lapangan pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar masih banyak ditemui siswa kelas II SD yang belum menguasai konsep perkalian dengan hasil bilangan dua angka, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Margaluyu 03 tahun ajaran 2008/2009, hasil dari 45 siswa yang mengikuti ulangan harian tentang operasi hitung perkalian bilangan dengan hasil bilangan dua angka menunjukkan bahwa skor rata-rata kelas 61, ada 21 dari 45 anak mendapatkan nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan yakni 65, berarti 47 % peserta didik kelas II SD Negeri Margaluyu 03 tahun pelajaran 2008/2009 mengalami kesulitan berhitung perkalian bilangan dengan hasil bilangan dua angka.

Rendahnya perolehan hasil belajar matematika khususnya pokok bahasan perkalian yang hasilnya bilangan dua angka pada siswa kelas II SD Negeri Margaluyu 03, menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Untuk mengetahui mengapa hasil belajar siswa tidak seperti apa yang diharapkan, tentu guru perlu merefleksi diri untuk dapat mengetahui faktor-faktor penyebab ketidakberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika. Sebagai guru yang profesional, permasalahan ini tentu perlu ditanggulangi dengan segera.

Beberapa ahli matematika seperti Ruseffendi (1984: 15), mensinyalir kelemahan matematika pada siswa, karena pelajaran matematika di sekolah ditakuti bahkan dibenci siswa. Sikap negatif seperti ini muncul karena adanya persepsi bahwa pelajaran matematika itu sulit. Banyak faktor yang menyebabkan matematika dianggap pelajaran sulit, di antaranya adalah karakteristik materi matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, dan penuh dengan lambang-lambang dan rumus yang membingungkan. Selain itu, pengalaman belajar matematika bersama guru yang tidak menyenangkan atau guru yang membingungkan, turut membentuk sikap negatif siswa terhadap pelajaran matematika.

Selain itu rendahnya perolehan hasil belajar matematika 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, (<http://www.friendster.com/adechandrprayogi>) Ada lima 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 realistis. Dalam arti, matematika merupakan bentuk analogi dari realita sehari-hari.

5. Matematika adalah ilmu yang membosankan, kaku, dan tidak rekreatif. Anggapan ini jelas keliru. Meski jawaban (solusi) matematika terasa eksakt lantaran solusinya tunggal, tidak berarti matematika kaku dan membosankan.

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 hasil 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 khususnya (perkalian dengan hasil bilangan dua angka), seperti yang diungkapkan Newby dkk (2000), beberapa metode dan strategi pembelajaran yang mampu mendorong siswa tertarik dan aktif untuk belajar, salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain dan juga 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 peserta didik dengan lebih mudah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mencoba metode baru dalam pembelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan perkalian dengan hasil bilangan dua angka, yaitu dengan menggunakan metode bermain. Yang dimaksud dengan metode bermain di sini adalah guru menyampaikan materi matematika melalui sebuah permainan yang dikemas sebaik mungkin dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

Melalui metode bermain, proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan kegiatan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Siswalah yang lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru hanya memosisikan diri sebagai fasilitator pembelajaran dan melalui metode bermain siswa tidak merasa kesulitan dalam mengerjakan hitung dalam pembelajaran matematika serta siswa akan lebih cepat menerima dan memahami apa yang diajarkan oleh guru.

Berdasarkan beberapa permasalahan dan uraian di atas maka penelitian ini dikaji dalam judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian Bilangan yang Hasilnya Bilangan Dua Angka melalui Metode Bermain”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana keaktifan siswa pada materi perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka setelah diterapkan metode bermain di kelas II SDN Margaluyu 03 Kecamatan Leles Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2009-2010?
2. Bagaimana pendapat dan respon siswa mengenai penerapan metode bermain pada materi perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka di kelas II SDN Margaluyu 03 Kecamatan Leles Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2009-2010?
3. Apakah penggunaan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka di kelas II SDN Margaluyu 03 Kecamatan Leles Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2009-2010?
4. Seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa pada materi perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka setelah diterapkan metode bermain di kelas II SDN Margaluyu 03 Kecamatan Leles Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2009-2010?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan, yaitu :

1. Untuk mengetahui keaktifan siswa pada materi perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka setelah diterapkan metode bermain di kelas II SDN Margaluyu 03 Kecamatan Leles Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2009-2010

2. Untuk mengetahui pendapat dan respon siswa mengenai penerapan metode bermain pada materi perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka di kelas II SDN Margaluyu 03 Kecamatan Leles Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2009-2010
3. Untuk mengetahui penggunaan metode bermain dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka di kelas II SDN Margaluyu 03 Kecamatan Leles Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2009-2010
4. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa pada materi perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka setelah diterapkan metode bermain di kelas II SDN Margaluyu 03 Kecamatan Leles Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2009-2010

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa
 - a. Dapat menghilangkan rasa takut dan rasa jenuh akan pelajaran matematika sehingga siswa merasa lebih senang dan menyukai pelajaran matematika
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika terutama pada topik perkalian
 - c. Meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika

- d. Meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran bersifat lebih menarik dan bermakna, terutama dalam pembelajaran matematika
2. Bagi guru
 - a. Mengembangkan kreativitas dengan berbagai metode dan strategi dalam memotivasi belajar siswa
 - b. Mengetahui salah satu pemecahan masalah pembelajaran matematika sehingga terjadi perbaikan dan peningkatan efektivitas pembelajaran di dalam kelas
 - c. Menambah motivasi guru untuk mengajar dan mendidik guru
 - d. Dapat diketahui cara peningkatan hasil belajar matematika pada topik perkalian melalui metode bermain
 3. Bagi sekolah
 - a. Memberi kontribusi yang lebih baik pada sekolah dalam rangka pembelajaran pada khususnya serta kemajuan sekolah pada umumnya
 - b. Meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dan dukungan masyarakat sekitar terhadap sekolah

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan diterapkan metode bermain pada materi perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka dalam pembelajaran matematika maka dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, mendapatkan respon yang positif dan

menyenangkan mengenai pembelajaran yang dilaksanakan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan prestasi belajar siswa yang sangat baik di kelas II SD Negeri Margaluyu 03 Kecamatan Leles Kabupaten Garut Tahun Pelajaran 2009-2010

F. Definisi Operasional

Dengan memperhatikan judul penelitian, definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Bermain

Untuk menanamkan konsep matematika banyak cara yang dapat dilakukan. Bermain merupakan salah satu cara untuk menanamkan konsep matematika. Metode bermain adalah suatu cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan untuk menjelaskan konsep abstrak dalam matematika yang lebih menyenangkan (mencegah ketakutan siswa terhadap pelajaran matematika) agar siswa lebih paham dan lebih lama mengingatnya.

Walaupun permainan matematika menyenangkan, tetapi penggunaannya harus dibatasi, sekali-kali dapat diberikan untuk mengubah suasana yang tegang. Permainan yang mengandung nilai-nilai matematika dapat meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman dan penerapannya, meningkatkan kemampuan menemukan, dan memecahkan masalah.

Didalam penelitian ini, yang dimaksud metode bermain adalah metode pembelajaran dimana siswa dirangsang dalam berpikir dengan bermain untuk menanamkan konsep matematika dalam materi perkalian.

Cara untuk menanamkan konsep matematika yang dapat merangsang peserta didik berpikir dengan bermain antara lain permainan menggunakan alat peraga (kancing, sedotan, kartu perkalian), permainan menggunakan jari, permainan dengan tepuk tangan, permainan bisik perkalian dan permainan dengan kerja kelompok.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar pada penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki siswa melalui proses belajar pada perkalian melalui metode bermain. Hasil belajar dapat dilihat dari skor tes setelah diterapkan metode bermain dalam pembelajaran. Skor yang diperoleh siswa pada materi perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka berupa :

Tinggi = 80 - 100

Sedang = 60 - 70

Rendah = 0 - 50

3. Perkalian

Perkalian merupakan salah satu pokok bahasan dalam matematika yang digunakan untuk pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari, memakai bahasa simbolis yang universal dan mencakup bilangan-

bilangan. Perkalian merupakan topik yang amat krusial/penting dalam pembelajaran matematika sebab amat sangat dijumpai terapannya dalam kehidupan sehari-hari. Perkalian di SD mulai diajarkan di kelas II semester 2 dengan kompetensi dasar perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka.

Seperti halnya operasi yang lain, pembelajaran perkalian dipilah dalam dua hal yaitu perkalian dasar dan perkalian lanjut. Perkalian dasar yang dimaksud adalah perkalian dua bilangan yang masing-masing merupakan bilangan satu angka, sedangkan perkalian lanjut atau perkalian bersusun adalah perkalian dua bilangan selain dua bilangan satu angka. Jadi dapat berupa perkalian dua angka dengan satu angka, tiga angka dengan satu angka, tiga angka dengan dua angka dan seterusnya.

Pembelajaran perkalian di kelas II termasuk pada perkalian dasar yaitu perkalian dua bilangan yang masing-masing merupakan bilangan satu angka. Pada prinsipnya, perkalian sama dengan penjumlahan secara berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan.

Perkalian termasuk materi yang sulit untuk dipahami sebagian siswa. Ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang duduk di tingkatan tinggi sekolah dasar belum menguasai perkalian ini, sehingga mereka banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari topik matematika yang lebih tinggi. Melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang

efektif berikut serta bimbingan guru, diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari perkalian ini.

Perkalian dua bilangan menghasilkan hasil kali (product), sebagai contoh $4 \times 3 = 3 + 3 + 3 + 3 = 12$. Perkalian dipandang sebagai penjumlahan berulang. Perkalian juga tentunya mempunyai sifat komutatif dan asosiatif, lebih jauh lagi perkalian mempunyai sifat distributif.

