

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh pada perkembangan pola hidup dan budaya manusia, karenanya diperlukan suatu kemampuan untuk memperoleh, mengolah dan memanfaatkan informasi yang diperolehnya. Kemampuan tersebut membutuhkan pemikiran yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan mulai dari tingkat SD sampai dengan tingkat SMA. Akan tetapi banyak siswa yang menganggap mata pelajaran matematika menjadi pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar mata pelajaran tersebut.

Setiap hari dalam kehidupan manusia akan melakukan perhitungan matematis. Mengingat pentingnya matematika dalam keseharian tersebut maka proses belajar mengajar matematika harus mampu membuat siswa dapat menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tingkat perkembangan usianya.

Berdasarkan informasi dari guru sebelumnya, siswa kelas III SDN Cicadas 03 mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai ulangan matematika ketika kelas II semester II tahun ajaran 2009/2010, seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Matematika Kelas II Semester II Tahun 2009/2010
SDN Cicadas 03

.Nilai	Jumlah siswa	Presentase
10	0	0
20	2	6,67
30	4	13,33
40	6	20
50	6	20
60	6	20
70	4	13,33
80	2	6,67
90	0	0
100	0	0
Jumlah	30	100

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa siswa yang memperoleh nilai dibawah 60 mencapai 60% dan siswa yang tuntas belajar matematikanya hanya 40% dari jumlah siswa kelas II tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa baru 40% siswa yang sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditargetkan SDN Cicadas 03. Nilai kriteria ketuntasan minimal yang ditargetkan adalah 60.

Masalah lain yang dialami peneliti selaku guru kelas III pada dua tahun terakhir adalah rendahnya nilai ulangan siswa yang berkaitan dengan uang. Pada materi ini nilai rata-rata siswa tidak lebih dari 5,5. Hal ini terjadi karena siswa kurang paham pada materi pemecahan masalah yang melibatkan uang. Padahal materi tersebut sangatlah penting sebagai bekal bagi siswa kelak jika sudah

dewasa dan hidup di tengah-tengah masyarakat. Uang merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa dirasa sulit untuk diselesaikan oleh siswa itu sendiri. Contohnya materi yang terkait dengan uang yaitu jenis uang, nilai uang, nilai tukar uang, penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian yang terkait dengan uang, serta beberapa masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan uang. Walaupun siswa setiap hari bergelut dengan uang, mereka hanya memahami uang sebagai uang saku untuk jajan dan hanya sebatas itu.

Siswa pada umumnya mampu membelanjakan uangnya, tetapi mereka kadang kurang teliti untuk uang kembaliannya. Hal ini karena siswa kurang memahami konsep nilai tukar. Misalnya siswa mempunyai uang saku 2000 rupiah, kemudian digunakan untuk membeli satu buah kue yang harganya 500 rupiah. Kemungkinan uang kembalian yang mereka terima akan bervariasi bentuknya misalnya dapat berupa uang kertas maupun logam sesuai dengan jumlah nilai uang tersebut. Mereka menerima uang kembalian tanpa menghiraukan jumlah nilai uang tersebut. Mereka ceroboh dalam membelanjakannya, karena ketidapahamannya terhadap nilai tukar uang.

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan belajar mengajar selama ini dikelas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Beberapa siswa kurang siap menghadapi materi yang akan dipelajari, hal ini terlihat pada saat kegiatan belajar mengajar masih terdapat beberapa siswa yang lupa membawa buku tulis pelajaran yang sedang berlangsung.

2. Ketika guru sedang menjelaskan masih ada beberapa siswa yang asik berbicara dengan teman sebangkunya sehingga mengganggu konsentrasi teman terdekatnya.
3. Ada juga beberapa siswa yang terlihat menyimak penjelasan guru tetapi tidak mengerti apa yang dijelaskan.
4. Saat mengerjakan latihan ada beberapa siswa yang tidak tuntas menyelesaikan soal latihan karena pemahaman terhadap materi yang diajarkan kurang sehingga interaksi antara siswa dengan materi yang disajikan tidak berjalan dengan baik. Hal ini jelas akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai siswa.

Dalam proses pembelajaran, guru sering dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan pemilihan metode yang tepat untuk proses belajar mengajar. Pemakaian metode yang sesuai dengan materi pelajaran akan meningkatkan kemampuan berpikir dan mendorong partisipasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran yang berlangsung.

Agar siswa lebih paham dalam menerima materi tentang pokok bahasan masalah yang melibatkan uang dan hasil belajarnya pun dapat meningkat, perlu mencoba metode lain dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti ingin menyelesaikan masalah yang dihadapi melalui pembelajaran dengan metode simulasi. Metode simulasi dapat menumbuhkan cara berpikir kritis, mengurangi hal-hal yang verbalistik atau abstrak, menumbuhkan daya cipta dan dapat dijadikan bekal siswa apabila menghadapi situasi sebenarnya kelak, baik dalam

kehidupan keluarga, masyarakat maupun dunia kerja. Dalam simulasi siswa dapat mempelajari lebih dalam tentang bagaimana siswa itu merasa dan berbuat sesuatu.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, penulis mencoba mengangkat permasalahan tersebut kedalam karya ilmiah yang berjudul: “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Tentang Pemecahan Masalah yang Melibatkan Uang Melalui Metode Simulasi di kelas III SDN Cicadas 03 Gunung Putri Bogor.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa tentang pemecahan masalah yang melibatkan uang melalui metode simulasi?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika tentang pemecahan masalah yang melibatkan uang melalui metode simulasi?
3. Bagaimana aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran matematika tentang pemecahan masalah yang melibatkan uang melalui metode simulasi?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa tentang pemecahan masalah yang melibatkan uang melalui metode simulasi.

2. Untuk mengetahui respon siswa pada pembelajaran matematika tentang pemecahan masalah yang melibatkan uang melalui metode simulasi.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran matematika tentang pemecahan masalah yang melibatkan uang melalui metode simulasi.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

Peneliti mengharapkan semoga hasil penelitian ini menjadi salah satu acuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan sehingga dapat dipergunakan sebaik mungkin.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan berguna :

- a. Bagi Siswa, diharapkan penelitian ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat menyelesaikan soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang berhubungan dengan uang.
- b. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas keterampilan dalam mengelola pembelajaran matematika, menjadi agen perubahan bagi teman sejawat dan menjadi model bagi guru yang mempunyai permasalahan yang sama.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan.

E. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar matematika

Hasil belajar Matematika berupa nilai tes hasil belajar yang diperoleh siswa setelah melakukan pengalaman belajarnya sesuai dengan materi yang disampaikan yaitu pemecahan masalah yang melibatkan uang dalam bentuk skor. Hasil belajar yang dicapai siswa mengacu pada klasifikasi tujuan kognitif yang mencakup ingatan, pemahaman dan penerapan.

2. Pemecahan Masalah yang Melibatkan uang

Materi pemecahan masalah yang melibatkan uang yang dimaksud adalah materi yang digunakan untuk pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Adapun masalah yang dibahas pada materi pemecahan masalah yang melibatkan uang dibatasi pada menentukan jenis barang yang dapat dibeli dengan nilai mata uang yang dimiliki, menghitung uang kembalian dan menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan masalah sehari-hari.

3. Metode Simulasi

Metode simulasi yang digunakan terbatas pada keterampilan siswa dalam memperagakan sebagai penjual dan pembeli dengan menggunakan alat peraga uang 100 rupiah sampai dengan 10.000 rupiah dalam proses belajar mengajar.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teoritik dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : Dengan menggunakan metode simulasi hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Cicadas 03 Gunung Putri - Bogor tentang pemecahan masalah yang melibatkan uang dapat meningkat.