

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tercakup dalam kurikulum SD. Salah satu tujuan pembelajaran matematika sesuai dengan kurikulum sekolah Dasar (SD) adalah memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Dengan demikian menjadi tuntutan bagi guru pengajar matematika SD hendaknya menanamkan pemahaman dan melatih keterampilan siswa dalam memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang terstruktur dan sistematis. Setiap konsep matematika tersusun secara hirarkis, antara satu konsep dengan konsep lainnya berkaitan erat. Karena itu untuk memahami konsep matematika perlu memahami konsep-konsep sebelumnya. Ini berarti bahwa belajar matematika harus bertahap atau berurutan secara sistematis serta harus didasarkan pada pengalaman belajar yang lalu. Atas dasar inilah guru dituntut untuk memiliki kemampuan mendesain programnya dan sekaligus menentukan strategi pembelajaran yang harus dijalankan.

Hal terpenting untuk mencapai kemampuan dan strategi tersebut adalah sistem pembelajarannya. Pembelajaran yang dilaksanakan seharusnya memperhatikan tingkat perkembangan siswa. Siswa SD masih berada pada tahap bermain jadi pembelajarannya harus membuat siswa merasa senang, sehingga

materi dapat dipahami dengan baik. Akan tetapi di beberapa sekolah belum melaksanakan pembelajaran seperti itu, akibatnya banyak siswa yang terlihat jenuh dan akan berdampak pada hasil belajarnya.

Hal ini disebabkan karena adanya penekanan berlebihan pada kecepatan berhitung, pembelajaran yang otoriter, kurangnya variasi metode dalam proses mengajar dan harapan berlebihan pada prestasi individu. Pada hakekatnya matematika akan mudah dimengerti, yang akan membuat siswa menjadi cermat, teliti dan cepat dalam berhitung asalkan harus dilatih secara berkesinambungan. Untuk itu, diperlukan kemampuan aritmatika yang optimal. Untuk menjadikan matematika sesuatu yang menarik bagi siswa adalah dengan melibatkan secara intensif kemampuan intelektual siswa dan menantanginya untuk berfikir.

Pada dasarnya siswa yang memiliki kemampuan intelektual secara optimal dalam berhitung, mampu berfikir secara cepat dan tepat dengan adanya konsentrasi yang tinggi. Dari berbagai analisis diprediksi rendahnya kemampuan siswa terhadap materi penjumlahan bilangan cacah dengan teknik menyimpan, disebabkan karena siswa kurang memahami konsep dasarnya serta aplikasi dalam konteks kehidupannya. Pembelajaran seperti ini menyebabkan sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan atau dimanfaatkan. Hal ini semakin dipertegas dengan kurang optimalnya peran guru membimbing siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terkesan kaku dan kurang bermakna. Implikasinya adalah kemampuan menjumlah bilangan cacah dengan teknik menyimpan yang diajarkan kurang optimal.

Berdasarkan hasil observasi siswa yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas II SDN 2 Tilonggula Pantai masih rendah. Sesuai hasil penilaian yang diperoleh bahwa dari 26 siswa di kelas II hanya 10 orang siswa atau 38.46% yang mencapai kemampuan sesuai dengan KKM yang ditentukan oleh sekolah dan sejumlah 16 orang siswa atau 61.54% belum dapat melakukan penjumlahan dengan teknik menyimpan dan tidak mencapai kemampuan telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat pada saat guru menjelaskan mata pelajaran matematika khususnya materi tentang menjumlah bilangan cacah dengan teknik menyimpan kemudian memberikan pertanyaan pada siswa tentang materi tersebut, sebagian siswa tidak bisa menjawab.

Selain faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa pada materi menjumlah bilangan cacah dengan teknik menyimpan pada mata pelajaran matematika di atas, faktor lain disebabkan karena pembelajaran matematika masih berpusat pada guru sehingga siswa pasif dalam belajar. Pada saat guru menjelaskan materi hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dalam proses pembelajaran. Untuk itu, guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari materi penjumlahan bilangan cacah dengan teknik menyimpan. Dengan demikian diharapkan siswa tidak mengalami kesulitan dalam belajar matematika.

Rendahnya kemampuan siswa kelas II SDN 2 Tolinggula Pantai Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara terhadap penjumlahan bilangan cacah dengan teknik menyimpan merupakan masalah serius dalam

pembelajaran matematika. Kemampuan siswa yang rendah ini sekaligus menunjukkan kurangnya kompetensi dasar yang seharusnya dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran materi penjumlahan bilangan cacah dengan teknik menyimpan pada mata pelajaran matematika.

Kondisi kemampuan siswa menunjukkan perlunya suatu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode. Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika banyak macamnya, diantaranya adalah metode bermain. Dengan metode bermain maka siswa lebih aktif dan kreatif serta lebih mampu menjumlah bilangan cacah dengan teknik menyimpan.

Dengan dasar pemikiran tersebut, maka penulis mengambil judul skripsi “Meningkatkan Kemampuan Menjumlah Bilangan Cacah Dengan Teknik Menyimpan Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas II SDN 2 Tolinggula Pantai Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan siswa tentang menjumlah bilangan cacah dengan teknik menyimpan di kelas II SDN 2 Tolinggula Pantai.
2. Siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah metode bermain dapat meningkatkan

kemampuan menjumlah bilangan cacah dengan teknik menyimpan pada siswa kelas II SDN 2 Tolinggula Pantai Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara meningkat”?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah dalam penelitian ini menggunakan metode bermain. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh guru yaitu :

1. Guru menjelaskan penjumlahan bilangan cacah dengan teknik menyimpan dengan menggunakan metode bermain.
2. Melalui penjelasan guru tentang penjumlahan bilangan siswa mampu menghitung penjumlahan teknik menyimpan.
3. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa dan siswa mengerjakan soal tersebut dengan cara berlomba siapa yang paling tercepat menyelesaikan soal tentang penjumlahan bilangan cacah dengan teknik menyimpan.
4. Bagi siswa yang paling cepat menyelesaikan tugas akan diberik hadiah oleh guru.
5. Guru dan siswa memberikan kesimpulan
6. Penutup

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menjumlah bilangan cacah dengan teknik menyimpan melalui metode bermain pada siswa kelas II SDN 2 Tolinggula Pantai Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menjumlah bilangan cacah dengan teknik menyimpan melalui metode bermain.

2. Bagi Guru

Meningkatkan profesionalisme guru dalam memberikan pelayanan terhadap siswa serta meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode yang inovatif dan berkualitas.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan untuk mengatasi kesulitan siswa khususnya di SDN 2 Tolinggula Kecamatan Tolinggula Kabupaten Gorontalo Utara.

4. Bagi Peneliti

Mengembangkan pengetahuan peneliti terhadap analisis kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar matematika serta memperoleh pengalaman dan pengetahuan dalam melakukan penelitian, dan dapat menjadi bahan bacaan bagi peneliti lain dalam menyelesaikan penelitiannya, khususnya yang terkait dengan penelitian menggunakan metode bermain.