

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam penyelenggaraan pendidikan adalah memanfaatkan proses belajar mengajar dengan sebaik-baiknya dan penggunaan model, metode maupun pendekatan pembelajaran yang tepat sesuai dengan konsep yang diajarkan untuk mencapai hasil belajar matematika yang optimal.

Matematika sebagai salah satu cabang diantara cabang ilmu pengetahuan perlu mendapatkan pengkajian secara serius dan mendalam. Upaya-upaya dalam perkembangannya berupa perubahan dan pembaharuan telah ramai terlihat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini perlu dilakukan sebab kenyataan telah menunjukkan bahwa salah satu fungsi matematika adalah sebagai alat bantu dalam memecahkan masalah dalam bidang ilmu lainnya yang bersifat pasti..

Sebagai ilmu pasti, matematika tidak pernah lepas dari kegiatan sehari-hari manusia, antara lain dalam perindustrian, perekonomian, pendidikan, bahkan dalam menentukan jatuhnya suatu hari tertentu, dapat dihitung menggunakan ilmu matematika. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan dasar-dasar ilmu matematika sejak pendidikan dasar pada diri siswa, seperti bilangan, geometri, pengukuran dan pengolahan data. Dengan demikian, diharapkan dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya matematika, perlu adanya pengembangan dan pemahaman di bidang pendidikan antara lain terkait dengan metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Hal ini terkait dengan pendidikan matematika yang tidak berhasil meningkatkan kualitas kemampuan pemahaman siswa tentang konsep-konsep dan aturan-aturan matematika, karena salah memilih metode pembelajaran.

Pada dasarnya pembelajaran matematika seharusnya disesuaikan dengan karakteristik siswa. Untuk menciptakan siswa yang berkualitas sedikitnya ada lima faktor yang menentukan kegiatan belajar, manajemen sekolah, buku dan sarana pendidikan, fisik dan penampilan sekolah, serta partisipasi masyarakat. Dari kelima faktor tersebut komponen proses belajar adalah faktor yang menentukan dalam peningkatan kualitas pendidikan matematika.

Banyak usaha perbaikan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar telah dilaksanakan namun, belum menampakkan hasil yang diharapkan. Hal ini suatu isyarat bahwa ada kesulitan siswa, bahkan cukup mengkhawatirkan menakutkan bagi beberapa siswa. Hal ini mungkin karena matematika memiliki sifat abstrak. Penyebab kesulitan tersebut bisa bersumber dari dalam diri siswa juga dari luar diri siswa, misalnya cara penyajian materi pelajaran atau pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan belajar matematika diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam melakukan aktivitas menghitung, mengukur, dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya sebagian besar siswa sering merasa jenuh dan kurang menyukai pelajaran ini, bahkan ada siswa yang memiliki rasa

takut yang berlebihan terhadap matematika. Penyebab siswa sulit menerima matematika adalah kurang memahami apa arti matematika dan apa gunanya. Matematika sangat berguna untuk memecahkan masalah ataupun membantu kita memahami tata kerja alam yang selalu dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga melatih manusia untuk berpikir terstruktur dan tak perlu takut persoalan rumit tak dapat terpecahkan.

Fenomena sekarang ini, terjadi juga pada siswa SDN 3 Moluo Kecamatan Kwandang, banyak siswa yang mendapatkan nilai matematika yang relatif tinggi, tetapi kurang mampu menerapkan hasil yang diperolehnya baik berupa keterampilan, sikap serta pengetahuan dalam situasi tertentu terutama dalam kehidupan sehari-hari. Pada umumnya apabila siswa menghadapi permasalahan yang penyelesaiannya menggunakan materi pelajaran matematika yang diperolehnya, siswa masih banyak mengalami kesulitan bahkan belum dapat menyelesaikannya. Demikian pula dalam menyelesaikan masalah matematika, masih banyak kesulitan yang dialami oleh siswa. Biasanya siswa berpikir praktis hanya mempelajari jawaban dari contoh-contoh soal, lalu menghafalkannya, tanpa memahami konsep-konsep yang seharusnya dipelajari dan dipahami.

Minimnya kemampuan siswa terhadap soal cerita materi uang menimbulkan kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika itu sendiri. Ketakutan-ketakutan yang muncul dari diri siswa tidak hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri, tetapi didukung juga oleh ketidakmampuan guru menciptakan situasi yang dapat membawa siswa tertarik pada pelajaran matematika. Guru kurang memperhatikan siswa yang tidak dapat mengerjakan soal dengan baik, hal

ini membuat siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Sehubungan dengan masalah tersebut, serta hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di SDN 3 Moluo Kecamatan Kwandang, pada kegiatan pembelajaran matematika di sekolah ditemukan beberapa masalah sebagai berikut: (1) Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran tidak tampak. Siswa kurang bertanya tentang materi yang belum diketahuinya, sekalipun guru sudah memberikan kesempatan bertanya, (2) Kemandirian siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi uang kurang, banyak ditemukan siswa yang malas mengerjakan soal-soal latihan, mengerjakan pekerjaan rumah dan siswa baru menulis setelah soal dikerjakan guru, (3) Faktor guru yang tidak bisa mengontrol siswa secara keseluruhan saat proses penugasan sehingga membuat siswa tidak mengerjakan tugas. Selama ini matematika bagi siswa pada umumnya merupakan pelajaran yang tidak disenangi, matematika bagaikan hantu yang menakutkan. Nilai matematika selalu lebih rendah dari pada pelajaran yang lain.

Adapun penyebabnya diantaranya adalah yang mencakup penekanan berlebihan pada menghafalan semata, penekanan pada kecepatan atau berhitung, pengajaran otoriter, kurangnya variasi dalam proses belajar-mengajar matematika dan penekanan berlebihan pada prestasi individu. Oleh karena itu pembelajaran matematika perlu dikemas dalam bentuk penyajian yang menyenangkan agar siswa tertarik untuk mempelajari matematika sehingga kemampuan mereka menjadi lebih baik. Dari hasil diskusi peneliti dengan guru mata pelajaran matematika di SDN 3 Moluo Kecamatan Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara

menunjukkan bahwa kemampuan menyelesaikan soal cerita materi uang masih tergolong rendah. Salah satu materi yang dianggap belum tuntas pada semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 adalah pembelajaran soal cerita materi uang. Adanya kesulitan pada materi ini membuat siswa sulit untuk menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan uang.

Untuk mengatasi permasalahan di atas perlu dicarikan jalan keluarnya yaitu dengan menerapkan suatu metode pembelajaran yang akan membuat siswa aktif yaitu melalui metode bermain peran (*Role Playing*). Dalam metode ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih tahan lama mengingat. Selain itu, metode ini menggunakan media berbasis manusia. Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari siswa yang terlihat dan/atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran (*Role Playing*) adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menetapkan judul “Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Materi Uang Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Siswa Kelas III SDN 3 Moluo Kecamatan Kwandang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal cerita tentang materi uang masih kurang.
- b. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menyelesaikan soal-soal cerita tentang materi uang.
- c. Belum optimalnya penerapan metode dalam proses pembelajaran soal cerita tentang materi uang.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut: Apakah melalui metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita materi uang pada siswa kelas III SDN 3 Moluo Kecamatan Kwandang”?

1.2. Cara Pemecahan Masalah

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita materi uang yaitu dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) dalam kegiatan pembelajaran matematika. Adapun langkah-langkah dalam pemecahan masalah melalui metode bermain peran (*Role Playing*) yaitu:

1. Guru menyusun skenario pembelajaran sesuai materi yang akan diperankan
2. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
3. Memberikan penjelasan tentang cara memperagakan penyelesaian soal cerita materi uang.
4. Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk memperagakan materi soal cerita materi uang.

5. Masing-masing siswa memperagakan materi yang sudah dibagikan
6. Setelah selesai materi diperagakan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
7. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
8. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
9. Evaluasi.
10. Penutup.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita materi uang melalui metode bermain peran (*Role Playing*) pada siswa kelas III SDN 3 Moluo Kecamatan Kwandang.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Bagi siswa

Dapat memberikan kesan bahwa belajar soal cerita materi uang melalui metode bermain itu mudah dan menyenangkan serta meningkatkan kemampuan siswa dalam pelajaran matematika khususnya peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi uang.

1.6.2 Bagi Guru

Dapat memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme dalam mengembangkan kemampuan pembelajaran matematika melalui metode bermain peran (*role playing*).

1.6.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam rangka memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran.

1.6.4 Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru bagi peneliti, serta dapat meningkatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah pembelajaran khususnya matematika, sehingga pengalaman ini dapat didesain sedemikian rupa dan dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.