

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi aljabar, geometri, logika matematika, peluang dan statistika. Matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik atau tabel (Depdiknas, 2003;6) Pada umumnya siswa di sekolah dasar mempunyai kesan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit bagi mereka oleh karena itu guru matematika perlu memiliki strategi dan penguasaan yang baik tentang berbagai metode dan pendekatan dalam proses pembelajaran matematika.

Dalam melaksanakan tugasnya guru tidak hanya berperan sebagai nara sumber kepada siswanya saja, tetapi guru mempunyai peranan sebagai pembimbing dan juga fasilitator. Guru sendiri menyadari peranan yang dipegangnya dalam pertemuan dengan siswa. Berperan sebagai guru mengandung tantangan, karena di satu pihak guru harus sabar, ramah, menunjukkan pengertian, memberikan kepercayaan, dan menciptakan suasana yang efektif; dilain pihak guru harus memberikan tugas, mendorong siswa untuk berusaha mencapai, tujuan, mengadakan koreksi, menegur dan menilai sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan. Siswa pada suatu kelas umumnya merupakan kumpulan individu-individu yang heterogen,

artinya mereka memiliki perbedaan individual dalam proses belajar mengajar. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan intelegensi, bakat, minat, kepribadian, kondisifisiologis, dan faktor lingkungan. Dengan perbedaan-perbedaan tersebut, maka ada siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan ada pula siswa yang kurang mampu dalam mengikuti pelajaran.

Siswa yang kurang memiliki penguasaan yang kuat terhadap materi ajar matematika di sekolah dasar, pasti akan mengalami kesulitan belajar pada jenjang pendidikan berikutnya.

Pada kenyataan dewasa ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa terhadap matematika yang ramai dibicarakan orang bukan saja hasil belajar siswa pada jenjang pendidikan tinggi atau jenjang pendidikan lanjutan, tetapi juga pada jenjang pendidikan di sekolah dasar. Ini berarti terdapat kemungkinan bahwa jika hasil pembelajaran matematika sekolah dasar meningkat, maka hasil pembelajaran matematika di sekolah lanjutan maupun pada jenjang pendidikan tinggi akan meningkat. Sebaliknya, pembelajaran matematika di sekolah tinggi atau di sekolah lanjutan akan sulit ditingkatkan jika pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak ditingkatkan.

Kenyataan yang diuraikan di atas menggambarkan betapa perlunya peningkatan hasil belajar siswa pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Karena itu menjadi tuntutan bagi guru pengajar matematika di sekolah dasar untuk hendaknya dapat mempertanggung jawabkan hasil belajar siswa.

Namun untuk mempertanggungjawabkan hasil belajar siswa di SD sebagaimana diharapkan, disisi lain gurupun dihadapkan pada suatu kondisi

objektif pembelajaran matematika di sekolah dasar yang sulit dioptimalkan pengembangan mutu proses pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kondisi obyektif pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yang dimaksud dalam bahasan ini adalah guru dihadapkan pada karakteristik materi ajar matematika yang berkenaan dengan obyek penelaahan konsep bersifat abstrak dan diajarkan pada siswa Sekolah Dasar yang tingkat berfikirnya kongkrit sehingga pengembangan proses berfikir mereka dalam mempelajari matematika sulit untuk dapat menjangkau konsep materi ajar matematika yang sifatnya abstrak itu.

Bertolak dari kondisi obyektif pembelajaran matematika sebagaimana diuraikan di atas, jika dikaitkan dengan pembelajaran pada penanaman konsep pengukuran waktu melalui metode bermain peran pada siswa kelas I SD Inpres Balayo, sudah tentu guru akan mengalami kesulitan untuk meningkatkan pemahaman terhadap konsep materi ajar tersebut. Hal ini sesuai hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada siswa kelas I SD Inpres Balayo menunjukkan hanya sekitar 40% dari jumlah 25 siswa memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah.

Rendahnya pemahaman siswa pada pembelajaran konsep pengukuran terhadap siswa kelas I SD Inpres Balayo tersebut menurut hasil analisis peneliti disebabkan oleh beberapa hal, antara lain (1) materi ajar tentang konsep pengukuran berkenaan dengan penelaahan konsep yang bersifat abstrak. (2) siswa kelas I SD Inpres Balayo masih dalam taraf berfikir konkret. (3) siswa kurang

diberi kesempatan untuk mengkaji konsep mengkonstruksi pengetahuannya melalui pengalamannya sendiri.

Melalui beberapa faktor penyebab yang diutarakan dapat mengakibatkan (1) kurangnya pemahaman siswa menelaah konsep pengukuran yang bersifat abstrak, (2) siswa memandang bahwa materi ajar tentang konsep pengukuran merupakan salah satu materi yang sulit dipelajari, (3) timbul kebosanan siswa dalam belajar, dan (4) siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut, menurut pendapat peneliti terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut antara lain ; (1) guru hendaknya menggunakan materi benda konkret untuk menyajikan materi yang bersifat abstrak, (2) kondisi pembelajaran sebaiknya diwujudkan dalam suasana permainan untuk menghilangkan rasa bosan siswa dalam belajar, (3) siswa diberi kesempatan untuk berperan sebagai pelaku dalam mengkaji konsep dan mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan berbagai penjelasan yang telah dipaparkan terdahulu pada bahasan ini, maka penulis mengajukan judul penelitian yaitu ; “Meningkatkan Pemahaman Pengukuran Waktu melalui Metode bermain peran pada Siswa Kelas I SD Inpres Balayo Kecamatan Patilanggio, Kabupaten Pohnore”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas I SD Inpres Balayo pada pembelajaran konsep pengukuran waktu.
2. Siswa kelas I SD Inpres Balayo sulit memahami konsep pengukuran yang sifatnya abstrak,
3. Guru belum mengoptimalkan penggunaan alat peraga wujud kongkret untuk membantu siswa memahami konsep pengukuran waktu yang sifatnya abstrak.
4. Kondisi pembelajaran kurang menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga timbul kebosanan siswa dalam belajar,
5. Keaktifan siswa dalam belajar kurang karena siswa kurang di beri kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya melalui pengalamannya sendiri.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut ; “Apakah melalui metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas I SD Inpres Balayo Kecamatan Patilanggio tentang konsep pengukuran waktu?”.

### **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Untuk memecahkan masalah yang terjadi, maka penulis mengajukan cara pemecahan masalah yaitu :

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengukuran waktu meliputi waktu pagi, siang, dan malam.
2. Guru memilih beberapa siswa untuk menjadi pemeran

3. Siswa lain menjadi pengamat yang menebak kegiatan yang diperankan oleh pemeran
4. Menata ruangan untuk kegiatan pembelajaran
5. Siswa memainkan peran sementara yang lain mengamati dan menebak peran tersebut
6. Melakukan diskusi antara guru dengan siswa tentang apa yang telah diperankan
7. Siswa bergantian memainkan peran. Yang semula menjadi pengamat, kini menjadi pemeran. Demikian sebaliknya.
8. Melakukan diskusi kembali antara guru dengan siswa.
9. Evaluasi akhir dan memberi motivasi.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman pengukuran waktu melalui metode bermain peran pada kelas I SD Inpres Balayo Kecamatan Patilanggio Kabupaten Pohuwato.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Setelah penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu ;

#### **1. Bagi Guru**

Diharapkan dapat menjadi referensi dan membantu dalam mengembangkan metode pembelajaran yang digunakan khususnya pelajaran matematika tingkat sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan capaian pembelajaran. Dengan meningkatnya pencapaian dalam belajar, maka tentu meningkatkan kualitas sumberdaya manusia Indonesia.

## 2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang menimbulkan nuansa belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pelajaran yang dipelajarinya.

## 3. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan sebagai guru sekolah dasar yang merupakan pembentuk dasar dari manusia-manusia yang berkualitas dimasa depan, yang penuh kreativitas dan berakhlak mulia.

## 4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dalam pemecahan masalah pembelajaran sehari-hari. Mencari alternatif dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemui dalam proses pembelajaran disekolah yang bersangkutan.