

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ditinjau dari kemajuan perkembangan teknologi yang sangat pesat dewasa ini, menunjukkan bahwa matematika merupakan alat bantu yang memegang peran sangat penting. Semakin maju perkembangan teknologi semakin banyak menuntut matematika untuk menemukan hal-hal yang baru melalui perhitungan-perhitungan matematika. Dalam perkembangan teknologi dewasa ini kita dapat melihat adanya temuan-temuan baru seperti dalam bidang pertanian, perdagangan, informasi, dan sebagainya, semua itu didasarkan pada perhitungan-perhitungan ilmiah dengan bentuk dalil-dalil dan aksioma-aksioma secara matematis.

Memperhatikan peranan matematika sebagaimana diuraikan, merupakan salah satu faktor yang mendorong perlunya pembelajaran matematika di sekolah-sekolah. Karena itu matematika dewasa ini telah dituangkan dalam kurikulum pendidikan diberbagai jenjang pendidikan di sekolah-sekolah. Dengan demikian, pengetahuan matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa dalam pembelajaran di sekolah.

Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, dengan menggunakan cara sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi geometri. (N dan Maulana, 2006:34)

Pembelajaran matematika di SD tidak terlepas dari hakekat siswa dan hakekat matematika. Siswa SD belum dapat berpikir deduktif, sedangkan matematika ilmu yang abstrak dan deduktif. (Suwangsih E dan Tiurlina, 2006:25)

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka diperlukan kesiapan guru untuk mengelola proses belajar mengajar sehingga berjalan secara efektif. Di dalam proses belajar mengajar, guru sebagai pengajar dan siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk menguasai dalam hal berupa pengetahuan, kemampuan, dan sikap agar proses itu dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Pada materi bangun datar, siswa sering mengalami kesulitan dalam menentukan bentuk-bentuk bangun datar. Hal ini disebabkan oleh penanaman konsep yang kurang tepat serta penggunaan metode yang kurang maksimal selama ini strategi pembelajaran masih bersifat konvensional. Pemilihan metode mengajar oleh guru harus didasarkan pada materi pelajaran yang diberikan. Artinya, memilih metode mengajar harus disesuaikan dengan tujuan, materi, perbedaan individual siswa, alokasi waktu dan kemampuan guru itu sendiri. Untuk menghasilkan prestasi yang baik dalam mata pelajaran matematika, maka guru perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang mampu memotivasi kreativitas berfikir siswa, apalagi dalam belajar matematika diperlukan ketelitian, ketekunan, dan konsentrasi belajar.

Bangun datar merupakan salah satu pokok bahasan yang sangat penting baik dalam mempelajari geometri, maupun penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Bangun datar sangat dibutuhkan sebagai bahan prasyarat untuk mempelajari bangun ruang. Hal ini dapat diterima karena saat anak kelas tinggi

SD akan mempelajari balok atau kubus misalnya, kita akan menggunakan titik, garis, ruas garis, sudut, persegi panjang dan persegi. Dalam kehidupan sehari-hari, bangun datar sangat banyak ditemukan, misalnya kusen pintu ruang kelas dan sisi atau tepi papan tulis (Abdul Karim M, dkk, 2009:1).

Dalam pembelajaran bangun datar pada siswa kelas II SDN 8 Pulubala belum mencapai kemampuan yang diharapkan. Kenyataan dilapangan bahwa dari 14 siswa kelas II yang mengikuti kegiatan pembelajaran mengidentifikasi bentuk bangun datar hanya 4 siswa yang mampu atau 28,57 %,sedangkan 10 siswa atau 71,43 % yang belum mampu. Rendahnya kemampuan dalam mengidentifikasi bentuk bangun datar di kelas II SDN 8 Pulubala dipengaruhi beberapa faktor, antara lain proses pembelajaran masih berpusat pada guru, metode pembelajaran yang monoton, keadaan kelas sunyi, siswa sibuk mencatat apa yang ditulis guru di papan. Saat diberi pertanyaan siswa hanya diam. Siswa tidak memiliki keberanian untuk mengungkapkan gagasan atau pertanyaan walaupun sudah diberi kesempatan, tidak terjadi interaksi positif antar siswa dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mencoba metode bermain karena metode bermain merupakan metode yang paling sederhana dibandingkan dengan metode-metode mengajar lainnya. Metode ini lebih sesuai untuk mengajarkan bahan-bahan pelajaran yang merupakan suatu gerakan-gerakan suatu proses maupun hal-hal yang bersifat rutin. Dalam bermain diharapkan setiap langkah dari hal-hal yang dilaksanakan itu dapat dilihat dengan mudah oleh siswa dan melalui prosedur yang benar. Metode bermain dilakukan bagi materi yang memerlukan peragaan atau percobaan terutama dalam rangka pengembangan

sikap, dalam hal ini guru perlu merencanakan pendekatan secara lebih hati-hati untuk mengarahkan motivasi dan cara berfikir siswa.

.Atas dasar hal tersebut, maka peneliti tertarik mengadakan suatu penelitian tindakan kelas dengan formulasi judul yaitu “Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Bentuk Bangun Datar Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas II SDN 8 Pulubala Kecamatan Pulubala Kabupaten Gorontalo”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1.2.1 Rendahnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi bentuk bangun datar

1.2.2 Penggunaan metode pembelajaran yang belum optimal

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan : “Apakah melalui metode bermain dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi bentuk bangun datar pada siswa kelas II SDN 8 Pulubala Kecamatan Pulubala Kabupaten Gorontalo?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka solusi pemecahan yang dilakukan oleh guru pada materi bangun datar adalah :

- a) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep bangun datar
- b) Menggunakan Metode Bermain

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi bentuk bangun datar melalui metode bermain pada siswa kelas II SDN 8 Pulubala Kecamatan Pulubala Kabupaten Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam penelitian ilmiah

b. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk mengetahui cara mengajar/ strategi. Pembelajaran yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas, sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru dapat teratasi

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran yang baik dalam rangka meningkatkan mutu proses belajar mengajar.