

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting agar dapat meningkatkan potensi dan kemampuan anak terhadap kepribadian, pengendalian diri, dan kecerdasan. Pendidikan di sekolah dasar (SD) bertujuan memberi bekal kemampuan yang berupa ilmu pendidikan kepada siswa. Pendidikan pada jenjang SD diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dan bermasyarakat. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pendidikan dan pembelajaran dari berbagai disiplin ilmu. Salah satu disiplin ilmu tersebut adalah Matematika.

Matematika merupakan suatu ilmu pendidikan yang bersifat perhitungan dimana seseorang membutuhkan kemampuan berfikir yang logis. Matematika sudah mulai diajarkan sejak anak-anak duduk di bangku Sekolah Dasar (SD). Mengingat pentingnya matematika untuk pendidikan, maka perlu suatu cara mengelola proses belajar mengajar matematika di SD yang menarik dan efektif, sehingga matematika dapat dicerna dengan baik oleh siswa.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran matematika adalah tentang penguasaan konsep, perhitungan, serta penghafalan rumus-rumus matematika sehingga siswa beranggapan matematika adalah pelajaran yang sangat sulit dan cenderung tidak memiliki semangat belajar serta kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa pada matematika masih rendah. Karena adanya Pembelajaran konvensional yang di dominasi metode ceramah dan berpusat pada guru mengakibatkan siswa bosan dan kurang memperhatikan guru saat pembelajaran, akibatnya banyak siswa yang kurang memahami konsep-konsep yang telah diajarkan. Metode ini sering dijumpai di sekolah dasar dampaknya siswa menjadi kurang berminat dan tidak aktif dalam belajar karena siswa hanya mendengarkan dan mencatat semua

pelajaran yang dijelaskan tanpa dipahami dengan baik sehingga hasil belajar siswa rendah.

Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar serta perubahan tingkah laku secara keseluruhan, baik yang menyangkut segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Taksonomi Bloom dalam Suprihatiningrum, (2016:38-39) bahwa hasil belajar dibedakan dalam tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berupa penilaian pemikiran, aspek afektif berupa penilaian kepribadian dan aspek psikomotorik berupa penilaian keterampilan.

Pembelajaran median merupakan suatu nilai yang berada di tengah-tengah data setelah data tersebut diurutkan sedangkan modus merupakan suatu nilai pengamatan atau frekuensi yang sering muncul. Di kelas V guru hanya memperkenalkan pembelajaran median dan modus secara sederhana.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru matematika kelas V SDN 15 TELAGA BIRU. Bahwa kurangnya siswa dalam mengerjakan soal-soal median dan modus dengan benar, ini tampak dari hasil belajar yang masih kurang memuaskan. KKM (Kriteria ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh pihak sekolah adalah 70, selebihnya yang mendapat nilai kurang dari KKM yang ditetapkan (tidak tuntas). Keadaan seperti ini disebabkan kurangnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran median dan modus.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru berupaya menggunakan satu metode yaitu metode bermain kartu angka. Metode bermain dengan media kartu angka memberi harapan agar pembelajaran lebih menyenangkan jika dilakukan sambil bermain, metode pembelajaran bermain kartu angka ini guru mempersiapkan beberapa kartu yang terdiri dari jawaban yang akan dipilih oleh siswa tentang median dan modus yang diberikan kepada siswa. siswa mencari jawaban dikartu yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran ini bertujuan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan, maka dilakukan penelitian tentang “Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi median dan modus melalui metode bermain kartu angka di kelas V SDN 15 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
- 1.2.2 Belum ditemukan metode pembelajaran yang tepat pada pembelajaran median dan modus di kelas V SDN 15 Telaga Biru
- 1.2.3 Hasil belajar siswa pada pembelajaran median dan modus masih rendah

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut “Apakah dengan melalui metode bermain kartu angka hasil belajar siswa kelas V SDN 15 Telaga Biru pada materi median dan modus akan meningkat ?”

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Memperhatikan rumusan masalah maka pemecahan masalah dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode bermain kartu angka dengan langkah-langkah sebagai berikut. :

1. Guru menyiapkan media kartu yang berisi angka-angka tentang materi median dan modus
2. Guru menjelaskan permainan yang akan mereka lakukan
3. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang anggotanya terdiri dari 5-6 orang siswa
4. Guru memberikan soal dengan menggunakan kartu angka sesuai materi
5. Siswa mengerjakan soal tersebut secara bersama-sama
6. Semua anggota kelompok mencari jawaban yang benar di kartu angka secara bersama-sama
7. Salah satu anggota kelompok mempresentasikan hasil kerja sama mereka
8. Kesimpulan/penutup

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi median dan modus melalui metode bermain kartu angka di kelas V SDN 15 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagi Siswa, meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran median dan modus dengan menggunakan metode bermain kartu angka
- 1.4.2 Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat mengenai cara penggunaan metode bermain kartu angka
- 1.4.3 Bagi Sekolah, sebagai referensi untuk meningkatkan mutu pendidikan
- 1.4.4 Bagi peneliti, yaitu menambah wawasan dan pengetahuan khususnya tentang penggunaan metode bermain kartu angka