

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.

Matematika adalah salah satu cabang ilmu yang sangat penting kaitannya dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini .namun kenyataannya sampai saat ini peserta didik mulai Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) menganggap pelajaran matematika itu sulit, membosankan dan menakutkan. Sehingga mereka kurang berminat untuk mempelajari pelajaran tersebut. Ketidak minatan siswa terhadap pelajaran matematika sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa jika ketidak minatan pelajaran matematika ini dialami siswa sejak Sekolah Dasar (SD) maka akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar ditingkat berikutnya, karena pada tahap Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap penerapan konsep.

Kurang berhasilan pengajaran matematika di Sekolah Dasar, salah satu faktor penyebabnya adalah kurang sesuainya metode pengajaran dengan tingkat intelektual anak dan juga cara mengajar guru yang cenderung membuat siswa ketakutan sehingga sulitnya menumbuhkan kesenangan siswa terhadap pelajaran matematika. Selama ini penyampaian materi matematika cenderung menggunakan metode ceramah disertai pemberian soal-soal latihan sehingga membuat suasana kelas menjadi tegang dan membosankan.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut seorang guru harus mempunyai cara agar pelajaran matematika itu menjadi menarik, salah satu caranya adalah seorang guru harus kreatif dan dapat memasukkan permainan dalam pembelajaran matematika terutama pada anak usia sekolah dasar (Ruseffendi, 1988:134). Disamping itu seorang guru harus arif dan bijak, serta berusaha untuk melakukan pendekatan secara optimal kepada peserta didiknya sehingga dengan mengetahui kondisi siswa dan lingkungannya seorang guru dapat menemukan metode yang sesuai untuk digunakan.

Metode bermain adalah merupakan salah satu metode yang diterapkan pada pembelajaran, salah satunya adalah pelajaran matematika. Dengan siswa memperoleh konsep-konsep matematika lewat bermain yang dimantapkan dengan

penjelasan guru dan latihan soal. Cara bermain menurut Hudoyo (1997:134) bagi anak usia SD merupakan cara belajar yang wajar yakni sesuai dengan dasar naluri anak bahwa anak seusia SD itu memang suka bermain.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini penulis mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran, yaitu metode pembelajaran dengan penggunaan metode bermain dengan harapan siswa dapat berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas kelompok selama penerapan metode bermain pada materi pokok keliling dan luas persegi dan persegi panjang.
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan metode bermain pada materi pokok keliling dan luas persegi dan persegi panjang.
3. Apakah ketuntasan belajar peserta didik dapat tercapai dengan pembelajaran metode bermain pada materi pokok keliling dan luas persegi dan persegi panjang.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan aktivitas kelompok serta penerapan metode bermain pada materi pokok keliling dan luas persegi dan persegi panjang
2. Mendiskripsikan respon peserta didik terhadap penerapan metode bermain pada materi pokok keliling dan luas persegi dan persegi panjang
3. Mengetahui ketuntasan belajar peserta didik tercapai setelah diterapkan metode bermain pada materi pokok keliling dan luas persegi dan persegi panjang

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dengan hasil penelitian dapat bermanfaat, antara lain:

1. Sebagai salah satu cara untuk memudahkan peserta didik mencapai materi yang disampaikan.

2. Sebagai alternatif bagi guru dalam memilih metode pembelajaran .
3. Sebagai tambahan pengetahuan dan bahan pertimbangan bagi peneliti dalam metode pembelajaran.

1.5 Definisi Dan Batasan Masalah.

1. Definisi.

Untuk menghindari kesalahpahaman atau salah satu pengertian, peneliti

Mendefinisikan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada lajur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu atau yang disebut siswa
- b. Bermain adalah suatu perbuatan yang menyenangkan atau bersenang-senang baik menggunakan alat atau tidak.
- c. Metode bermain adalah suatu cara untuk menggunakan alat bermain
- d. Respon peserta didik adalah tanggapan peserta didik terhadap penerapan metode bermain menempel kertas yang tertulis pada angket respon peserta didik
- e. Aktivitas peserta didik dan guru adalah semua kegiatan yang dilakukan peserta didik dan guru selama pembelajaran dengan penerapan metode bermain menempel kertas dan mengukur dengan penggaris tertulis pada angket respon peserta didik
- f. Hasil belajar peserta didik adalah hasil tes setelah diterapkan metode bermain.

2. Batasan masalah

Untuk menghindari luasnya perubahan dan mengingat keterbatasan yang ada pada penulis dalam penelitian ini penulis memberi batasan-batasan antara lain:

- a. Penelitian hanya dilakukan pada peserta didik kelas III MI. Roudlotul Ulum sebagai subjek penelitian.
- b. Penelitian hanya pada dua kompetensi dasar (KD) pada materi pokok keliling dan luas persegi dan persegi panjang.