

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini tertuang dalam UUD 1945 pasal 31 ayat (1), dimana tiap-tiap warga negara berhak untuk mendapatkan pengajaran. Pengajaran bagi setiap warga negara pada hakekatnya merupakan upaya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa secara maksimal, sehingga dengan kemampuannya siswa akan dapat memenuhi kebutuhan hidup dan kelak akan berguna bagi dirinya sendiri, keluarga, masyarakat dan negara.

Dalam rangka melaksanakan Pendidikan Nasional perlu diambil langkah-langkah yang memungkinkan untuk terbentuknya manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mau bekerja keras, penuh tanggungjawab, disiplin, bersikap inovatif dan kreatif serta sehat jasmani dan rohani yang semuanya itu dapat diperoleh melalui pendidikan keluarga, sekolah maupun dalam pengaulan dilingkungan masyarakat.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan berkewajiban memberikan kesempatan belajar seluas-luasnya kepada siswa untuk mengembangkan diri seoptimal mungkin sesuai dengan potensi yang dimiliki dan sesuai pula dengan situasi lingkungan yang tersedia. Sistem pendidikan di Indonesia, selama masih menggunakan strategi penyelenggaraan pendidikan yang bersifat klasikal-massal, yaitu memberikan perlakuan yang standar (rata-rata) kepada semua siswa padahal

setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda. Siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, akan selalu tertinggal dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sebaliknya siswa yang memiliki kemampuan dan kecerdasan di atas rata-rata, karena memiliki kecepatan belajar diatas kecepatan belajar siswa lainnya, akan merasa jenuh sehingga sering berprestasi dibawah potensinya.

Berdasarkan adanya perbedaan individual tersebut, tidak semua siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan dalam waktu yang sama. Terhadap siswa yang dinilai belum berhasil mencapai tujuan, guru bertanggungjawab membantu memberikan bantuan kepada siswa, baik berupa perlakuan pengajaran maupun cara-cara mencerna bahan pengajaran serta bimbingan dalam menghadapi kesulitan.

Kesulitan belajar atau kegagalan dalam belajar dapat disebabkan oleh faktor-faktor internal maupun faktor-faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu siswa sendiri, baik yang bersifat biologis maupun psikologis. Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu siswa, antara lain berupa lingkungan alam fisis dan lingkungan sosial, untuk menjatuhkan vonis berhasil tidaknya suatu pengajaran atau besar kecilnya ilmu yang diserap oleh siswa, selain kita harus melihat faktor-faktor lainnya sebagai penyebab, kita juga harus memperhatikan benar tidaknya, valid atau tidaknya, reliabel tidaknya alat ukur yang kita pergunakan. Dengan melihat hasil evaluasi siswa dapat menjatuhkan vonis apakah pengajaran tersebut berhasil atau tidak berhasil.

Salah satu cara untuk melatih siswa dalam mengatasi kesulitan belajar matematika adalah dengan permainan matematika. Hal ini dikarenakan dunia anak adalah dunia permainan. Anak-anak akan bereksperimen berbagai hal lewat permainan mulai dari sikap dan pemikiran sampai pada penemuan. Menurut Herman Hudoyo (1990:126), berbagai macam metode mengajar matematika antara lain dengan metode laboratorium yang dapat dilakukan dengan cara bermain dan menggunakan kartu.

Anak-anak lebih bisa cepat menyerap ide matematika melalui aktifitasnya. Jika suatu konsep disajikan melalui permainan maka konsep tersebut akan cepat dikuasai secara maksimal, sehingga bila ada penggantian konsep maka anak akan lebih mudah mengikuti alurnya. Pembelajaran demikian menggunakan pendekatan secara psikologis bukan pendekatan logis serta sederatan langkah rapi. Pendekatan logis tidak menjamin merupakan metode terbaik untuk mempelajari struktur abstrak.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Permainan Matematika Terhadap Prestasi Belajar Pada Siswa Berkesulitan Belajar Matematika Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya perhatian guru menyesuaikan masa perkembangan anak dengan metode mengajar, pada dasarnya anak suka bermain dan untuk

mengaktifkannya maka metode yang dapat digunakan adalah permainan matematika.

2. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sangat dibutuhkan metode pengajaran yang dapat mengikutsertakan siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar.
3. Ada kemungkinan permainan matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika pada pokok bahasan perkalian.

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dan agar permasalahan yang diatasi dapat lebih terarah dan secara mendalam, maka penelitian dibatasi pada masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan matematika sehingga yang dimaksud efektivitas permainan matematika adalah suatu pembelajaran dengan permainan yang dapat meminimalisasi kesulitan belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa yang mengalami kesulitan belajar pada pokok bahasan perkalian dan pembagian
2. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas III Semester II SD Negeri Bebel 01 Kecamatan Wonokerto Kabupaten Pekalongan.
3. Prestasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Bebel 01 Kecamatan Wonokerto Kabupaten Pekalongan tahun 2006/2007 pada sebelum dan sesudah pembelajaran dengan permainan matematika.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah permainan matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika pokok bahasan perkalian dan pembagian?
2. Apakah permainan matematika dapat meminimalisasi kesulitan belajar siswa pokok bahasan perkalian dan pembagian?
3. Apakah ada perbedaan prestasi belajar antara siswa yang diberi pengajaran dengan permainan dan siswa yang diberi pengajaran konvensional pada siswa yang kesulitan belajar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui permainan matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika pokok bahasan perkalian dan pembagian
2. Untuk mengetahui permainan matematika dapat meminimalisasi kesulitan belajar siswa pokok bahasan perkalian dan pembagian
3. Untuk mengetahui ada perbedaan prestasi belajar antara siswa yang diberi pengajaran dengan permainan dan siswa yang diberi pengajaran konvensional pada siswa yang kesulitan belajar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau sumbangan teori terhadap pengelolaan siswa yang mengalami kesulitan belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat :

- a. Memberikan masukan bagi sekolah, guru dan orang tua dalam memberikan bimbingan pada anaknya.
- b. Bagi penulis khususnya adalah untuk memberikan masukan, guna menambah pengetahuan dan pengalaman dalam rangka menerapkan ilmu pengetahuan yang penulis peroleh melalui bangku perkuliahan.
- c. Bagi guru atau tenaga pendidik, hasil penelitian ini merupakan informasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembinaan pendidikan dan pengajaran terhadap anak didiknya.