

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dianggap wajar bagi sebagian guru ataupun dari kebanyakan orang tua siswa . Mengapa mereka berpendapat demikian karena mata pelajaran matematika dianggap sebagai momok bagi setiap siswa. Dalam pembelajaran matematika khususnya operasi bilangan bulat menurut pengamatan peneliti, siswa pasif, tak bergairah bahkan menghitungpun mereka enggan dan hanya menunggu jawaban teman tanpa memperhitungkan benar atau tidak jawaban tersebut. Dalam satu kelas hanya terlihat 12 siswa yang aktif menghitung sedangkan yang lainnya hanya bergurau sambil menunggu hasilnya saja.

Idealnya siswa kelas III yang tergolong anak yang sudah besar mestinya rasa tanggung jawab harus sudah tampak, harus berani memecahkan kesulitan yang dihadapi, harus berani bertanya jika belum jelas, harus tampil dalam menghitung. Namun semuanya itu tidak tampak pada siswa selama mengikuti pembelajaran matematika khususnya bilangan bulat. Dari sisi penelitian pun belum menemukan cara untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

Dari kondisi siswa yang seperti itu peneliti merasa bersalah apabila materi operasi bilangan bulat ini tidak dikuasai siswa karena hal ini benar-benar merupakan modal mereka dalam kehidupannya untuk bermasyarakat

kelak. Berawal dari situlah peneliti berusaha untuk mengajak mereka bermain atau berkompetisi di dalam kelas sehingga mereka termotivasi untuk selalu menang dalam berkompetisi. Mereka akan berani memprotes temannya bila ada temanya yang bermain curang, dan yang lain akan berani menjawab bila pendapatnya dirasa benar, mereka akan berani mengajukan pertanyaan jika mereka benar-benar tidak jelas, mereka akan menegur temannya jika temannya tidak proaktif.

Penguasaan konsep matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa merasa bahwa kebutuhan bersosialisasi di lingkungannya tidak terhambat. Menurut apa yang tersirat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sebenarnya ilmu yang diajarkan di sekolah adalah dalam rangka menyiapkan anak didik untuk dapat hidup di tengah-tengah masyarakat lingkungannya. Kenyataan yang peneliti hadapi, dari siswa sejumlah 40 anak yang terdiri dari laki – laki 23 anak dan perempuan 17 anak hanya 30 % yang memperoleh nilai 60 (batas minimal KKM yang ditentukan) selebih mereka memperoleh nilai dibawah 60, dan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika khususnya bilangan bulat tidak bersemangat karena siswa dalam hal ini dihadapkan pula dalam bilangan bulat negatif .Jadi siswa betul-betul merasa sulitnya, enggan dan terlihat bosan.

Bilangan bulat, adalah bilangan yang sudah setiap hari berada di tengah-tengah siswa selagi mereka bermain.

Sering mereka bermain kelereng bersama teman bagi anak laki – laki. Yang perempuanpun sering bermain lempar karet, yang jika mereka kalah dan ingin bermain terus, maka mereka pinjam modal. Sehingga boleh dikata dalam bermain sehari-hari mereka sudah bergelut dengan bilangan negatif namun mereka tidak terasa. Hasil pembelajaran matematika khususnya bilangan bulat kelas III yang semestinya siswa sudah bisa memperoleh nilai minimal sesuai KKM yang telah ditentukan yaitu 60 dan 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai tersebut.

Dengan kondisi siswa tersebut akhirnya peneliti menerapkan *Pendekatan Sosiodrama Berkompetisi (SODAKOM)* sebagai salah satu pendekatan yang mengajak siswa untuk berkreasi dan berkompetisi sehingga harapan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dapat tercapai. Demikian juga harapan peneliti, dengan penerapan pendekatan SODAKOM akan memberikan motivasi kepada penentu utama pendidikan atau guru untuk berinovasi dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas terutama pada mata pelajaran matematika yang secara umum mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang sangat ditakuti kebanyakan siswa khususnya pada operasi bilangan bulat yang kemungkinan salah satu penyebabnya adalah kurangnya inovasi para pemeran utama dalam pembelajaran di sekolah .

Mengapa Pendekatan Sosiodrama Berkompetisi? Karena peneliti menganggap pendekatan ini merupakan cara yang tepat untuk menanamkan konsep pada diri anak dengan membuat situasi pembelajaran seakan-akan merupakan situasi kehidupan mereka sehari-hari, sehingga anak dapat

menghayati bahwa konsep ilmu yang diberikan di sekolah adalah kebutuhan mereka untuk hidup di tengah-tengah masyarakat sehari-hari. Pendekatan ini dilakukan secara kompetisi, karena anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) sangat menyukai permainan (game). Dan dapat disimpulkan bahwa setiap bentuk permainan pasti terdapat unsur berkompetisi.

Di sisi lain pula bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menyiratkan tujuan setiap pembelajaran tidak hanya untuk menghasilkan peningkatan aspek kognitif saja tetapi juga aspek-aspek yang lain seperti afektif dan psikomotor. Dalam penggunaan pendekatan pembelajaran ini dapat dikembangkan ketiga aspek tersebut. Kerena disamping anak akan berkompetisi dalam menghitung (kognitif), siswa akan berkomunikasi dan berkompetisi sehat dengan teman-temannya (afektif), serta dapat melaksanakan tugas-tugasnya seperti menjual, dan membeli (psikomotor). Pendekatan pembelajaran tersebut belum pernah diberikan pada siswa SDN 01 Gebyog, Mojogedang, Karanganyar, sehingga menarik untuk diteliti.

Dengan melihat hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya operasi bilangan bulat, maka diadakan penelitian dengan judul :
”Peningkatan Pemahaman Konsep Penjumlahan, Pengurangan, dan Hasil Belajar Tentang Operasi Bilangan Bulat Melalui Pendekatan Sodakom Pada Siswa Kelas III SDN 01 Gebyog, Mojogedang, Karanganyar Tahun Pelajaran 2010 / 2011.”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dalam penelitian ini dibuat perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan pendekatan SODAKOM dapat meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan, konsep pengurangan tentang operasi bilangan bulat dalam mata pelajaran matematika pada siswa kelas III SDN 01 Gebyog, Mojogedang, Karanganyar Tahun Pelajaran 2010 / 2011?
2. Apakah penerapan pendekatan SODAKOM dapat meningkatkan hasil belajar tentang operasi bilangan bulat dalam mata pelajaran matematika pada siswa kelas III SDN 01 Gebyog, Mojogedang, Karanganyar Tahun Pelajaran 2010 / 2011?

C. Tujuan Penelitian.

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep penjumlahan mata pelajaran matematika tentang operasi bilangan bulat dengan menggunakan pendekatan SODAKOM pada siswa kelas III SDN 01 Gebyog, Mojogedang, Karanganyar.
2. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep pengurangan mata pelajaran matematika tentang operasi bilangan bulat dengan menggunakan pendekatan SODAKOM pada siswa kelas III SDN 01 Gebyog, Mojogedang, Karanganyar.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika tentang operasi bilangan bulat dengan menggunakan pendekatan SODAKOM pada siswa kelas III SDN 01 Gebyog, Mojogedang, Karanganyar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teorisis:

Untuk pengembangan ilmu, khususnya dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa :

1. Dapat meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan, pengurangan khususnya pada operasional bilangan bulat.
2. Dapat meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada operasional bilangan bulat

- b. Manfaat bagi guru :

1. Guru memperoleh pengalaman langsung dalam penggunaan pendekatan pembelajaran SODAKOM dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan, pengurangan, dan hasil belajar matematika khususnya pada operasi bilangan bulat.
2. Guru dapat melihat perkembangan hasil belajar matematika khususnya operasional bilangan bulat pada siswa.

c. Manfaat bagi sekolah.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam menyusun program pembelajaran khususnya pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
2. Menambah khasanah perpustakaan sekolah tentang upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui pendekatan pembelajaran Sodakom