

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan kita. Banyak hal di sekitar kita yang selalu berhubungan dengan matematika. Oleh karena itu, siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk menguasai ilmu matematika dengan baik dan benar. Pembelajaran matematika pada dasarnya sangatlah abstrak, sehingga diperlukan metode atau strategi dalam menyampaikan materi matematika yang abstrak tersebut menjadi kongkret dan siswa agar lebih mudah memahaminya.

Permainan interaktif merupakan suatu permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar. Oleh karena itu, jika guru dalam mengemas permainan sebagai media maupun pendekatan dalam belajar matematika bagi anak, maka anak akan senang belajar matematika sehingga menjadi efektif untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Topik bilangan cacah dipelajari anak SD di semua kelas. Bilangan cacah merupakan pengertian abstrak, jadi masih membutuhkan bantuan benda-benda kongkret untuk dapat berpikir secara abstrak. Agar anak dapat mengerti tentang bilangan cacah maka untuk mempelajari konsep bilangan cacah maupun penjumlahan dan dapat dikemas sebagai alat peraga atau alat permainan. Agar anak dapat belajar dengan senang, asyik,

dan merasa bebas dalam memanipulasi benda-benda kongkret tersebut, maka kepada anak dinyatakan bahwa dengan menggunakan alat atau permainan, mereka diajak bermain untuk belajar bilangan cacah. Karena umur maupun kemampuan mereka yang bertingkat, maka alat atau permainan yang di pakai maupun tingkat kesulitannya bertingkat pula.

Di SD Negeri 3 Jomboran proses pembelajaran matematika terutama materi penjumlahan masih menggunakan sistem pengajaran secara konvensional. Guru menyampaikan materi pelajaran, sedangkan siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan guru, kemudian latihan soal, padahal mungkin masih banyak anak yang kurang jelas akan konsep yang diajarkan guru. Sistem pengajaran ini menyebabkan siswa cepat jenuh karena pembelajaran hanya didominasi guru tanpa melibatkan siswa secara aktif dan optimal. Padahal menurut kurikulum yang berlaku, keaktifan siswa dalam pembelajaran perlu ditingkatkan sehingga materi dapat disampaikan dengan tuntas. Selain guru mengajar yang masih konvensional, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran alat peraga kartu angka sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran. Padahal keberadaan media pelajaran alat peraga kartu angka sangat penting bagi siswa dan guru sendiri.

Hasil observasi awal diperoleh informasi bahwa pelajaran matematika pada konsep hitung penjumlahan di kelas III SD Negeri 3 Jomboran Klaten belum menghasilkan kemampuan yang menggembirakan. Hal ini dapat dilihat dari evaluasi siswa untuk hitung

penjumlahan masih rendah. Dari 26 siswa hanya 5 siswa yang mendapat nilai > 60 sedangkan 21 siswa yang lain mendapat nilai < 60 . Dalam buku evaluasi pengajaran dan sesuai keputusan sekolah ini menentukan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran matematika adalah 60. Dikatakan juga bahwa proses belajar mengajar berhasil apabila 75 % siswa dalam satu kelas mampu menerima pembelajaran dari guru. Jadi siswa kelas 3 SD Negeri 3 Jomboran dari jumlah 26 siswa seharusnya minimal 19 siswa dapat melakukan hitung penjumlahan dengan baik, sedangkan selama ini baru sekitar 20% atau 5 siswa, sehingga kemampuan melakukan hitung penjumlahan belum berhasil.

Permasalahan di atas perlu segera diupayakan pemecahannya. Salah satunya melakukan tindakan yang dapat mengembangkan proses pembelajaran dengan melibatkan siswa lebih aktif untuk melakukan hitung penjumlahan. Untuk itu perlu dikembangkan pembelajaran yang tepat menarik, dan efektif sehingga siswa dapat lebih aktif dan berhasil memahami dan terampil dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung. Salah satunya pembelajaran yang menggunakan alat peraga kartu angka. Misalnya anak yang satu disuruh memegang alat peraga, anak yang satunya lagi menghitung jumlah kartu angka kemudian menghitung hasil dari penjumlahan tersebut. Secara bergantian anak disuruh maju semuanya sehingga terjadi interaktif antara anak satu dengan lainnya. Secara umum ada dua macam bentuk permainan ini yaitu

permainan bilangan dan permainan penjumlahan. Diharapkan dengan pembelajaran yang menggunakan alat peraga kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Dengan Menggunakan Alat Peraga Kartu Angka Pada Siswa Kelas III SD Negeri III Jomboran Kecamatan Klaten Tengah Kabupaten Klaten Tahun 2012 / 2013.”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka penulis dapat merumuskan masalahnya yaitu “ apakah penggunaan alat peraga kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan pada siswa kelas III SD Negeri 3 Jomboran Kecamatan Klaten Tengah Kabupaten Klaten Tahun 2012 / 2013 ?.

C. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung penjumlahan dengan menggunakan alat peraga kartu angka pada siswa kelas III SD Negeri 3 Jomboran Kecamatan Klaten Tengah Kabupaten Klaten Tahun 2012 / 2013.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis
 - a. Sebagai pendorong untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan alat peraga kartu angka sehingga dapat menjadi anak tambah pengetahuannya.
 - b. Mengetahui dan mendalami kemampuan anak melalui berhitung penjumlahan dengan kartu angka.
 - c. Mengembangkan ilmu matematika.
2. Secara praktis
 - a. Bagi siswa

Menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam menggali potensi yang dimiliki pada pembelajaran matematika khususnya berhitung penjumlahan
 - b. Bagi guru

Mendorong dan menjadikan motivasi guru untuk senantiasa menggunakan model pembelajaran yang beragam dan menggunakan alat peraga pada saat pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan masukan kepada kepala sekolah untuk mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru

d. Bagi Lembaga Pendidikan (Sekolah)

Memberikan masukan kepada lembaga pendidikan dasar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dengan pembelajaran yang beragam khususnya matematika.