

**IMPLEMENTASI PERMAINAN PASARAN DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA POKOK BAHASAN ARITMATIKA SOSIAL
PADA SISWA KELAS TIGA SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH 16 KARANGASEM
SURAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai Derajat Sarjana (S-1)
Jurusan Pendidikan Matematika



Oleh:

RINI UTAMI

A410 050 005

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman akan berpengaruh dalam sebuah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menuntut perkembangan dunia pendidikan baik dilihat dari sisi materi maupun cara yang penyampaian sebuah materi. Dengan pendidikan seseorang akan mendapatkan berbagai macam ilmu baik ilmu pengetahuan maupun ilmu teknologi. Seseorang yang tidak mengerti pendidikan akan ketinggalan jaman, dia tidak akan pernah tahu tentang perkembangan dunia baik dalam negeri maupun luar negeri. Dalam mencari pekerjaan kita juga membutuhkan pendidikan agar bisa bersaing dengan didunia luar. Oleh karena itu, pendidikan sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu itu didapatkan dari hasil pendidikan. Seperti orang mengatakan bahwa ilmu itu tidak akan pernah habis digunakan akan tetapi akan semakin berkembang berbeda dengan barang yang lama-lama akan habis jika digunakan.

Perkembangan pendidikan terjadi disemua negara seperti halnya di Indonesia. Berkembangnya pendidikan di Indonesia ditandai dengan berkembangnya kurikulum pendidikan di Indonesia mulai dari kurikulum 1994, Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada tahun ajaran ini Indonesia menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan

pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus. KTSP diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005. Dalam kurikulum ini suatu bidang studi dibahas secara detail dan setiap sekolah berhak dalam mengembangkan silabus sendiri sesuai dengan standar nasional. Standar Kompetensi Kelompok Mata Pelajaran (SK-KMP) terdiri atas kelompok-kelompok mata pelajaran Agama dan Akhlak Mulia, Kewarganegaraan dan Kepribadian, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Estetika, Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan.

Matematika merupakan salah satu muatan untuk mencapai tujuan dari KTSP. Matematika merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka Matematika perlu diajarkan di sekolah. Jika seorang mendapat gaji pasti dia akan memperhitungkan berapa yang disisihkan untuk gaji dan berapa untuk dibelanjakan. Seorang pengusaha harus menghitung berapa pendapatan yang telah didapat dan berapa pengeluaran yang telah dikeluarkan. Jika seseorang ingin membeli sesuatu dia akan membutuhkan uang untuk membayarnya. Oleh karena itu seseorang harus mengetahui ilmu perhitungan Matematika.

Menurut Ratini, Rumgayatri dan Siti Mustaqimah (2001) dalam penelitiannya mengatakan kesulitan belajar Matematika umumnya disebabkan karena sifat dari Matematika yang memiliki obyek abstrak yang boleh dikatakan " berseberangan" dengan perkembangan anak.

Dalam penyampaian materi oleh seorang guru juga akan sangat berpengaruh terhadap minat siswa yang diajar. Di Sekolah Dasar seorang guru seringkali mengajar hampir semua bidang studi yang ada, hal ini menjadikan pembelajaran Matematika kurang efektif. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran didalam kelas sehingga siswa kurang dapat memahami hal yang disampaikan oleh guru dikarenakan seorang guru tidak dapat fokus terhadap satu bidang studi. Padahal dalam mengajar Matematika di Sekolah Dasar seorang guru seharusnya memiliki ketrampilan sendiri yang akan membuat siswa menjadi tertarik dan aktif dalam kelas. Kecerdasan seorang guru Sekolah Dasar dalam menyampaikan materi akan sangat berpengaruh terhadap minat dari seorang siswa.

Dalam dunia pendidikan, paradigma lama mengenai proses belajar mengajar bertumpu pada asumsi tabula rasa, menyatakan bahwa pikiran seorang anak didik seperti kertas kosong yang putih bersih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya, dengan kata lain siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijakan dari sang guru. Banyak guru yang menganggap asumsi ini sebagai alternatif yang paling tepat untuk mengajar. Guru mengajar dengan ceramah dan mengharapkan siswa didik diam, mendengarkan, mencatat dan menghafalkannya. Padahal tuntutan dalam dunia pendidikan sudah berubah bawasanya ilmu pengetahuan ditemukan, dibentuk dan dikedepankan oleh siswa sendiri secara aktif.

Berdasarkan informasi diatas dapat dilihat bahwa proses pembelajaran kurang berkualitas dan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran Matematika masih memprihatinkan. Hal ini menunjukkan perlu diperbaiki untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan dasar. Matematika merupakan ” Queen and servant of Science” (Ruseffendi,1991:260), maksudnya adalah Matematika selain sebagai pondasi bagi ilmu pengetahuan lain juga sebagai pembantu bagi ilmu pengetahuan yang lain khususnya dalam pengembangan ilmu pengetahuan tersebut. Kline (1973) menyatakan bahwa Matematika itu bukan pengetahuan yang berdiri sendiri tetapi keberadaanya untuk membantu permasalahan ekonomi, sosial dan alam (Karso dkk,2998:143). Dari sini kita tahu bahwasannya meningkatkan dan mengembangkan kualitas pengetahuan tentang Matematika menjadi hal yang penting.

Siswa Sekolah Dasar akan lebih mudah mengingat dan memahami dalam belajar Matematika jika dia senang melakukan hal tersebut dan disertai dengan pengalaman nyata yang ada di kehidupan sehari-hari. Hal ini seperti yang disampaikan oleh Zoltan P. Dienes yang dikutip oleh E.T.Ruseffendi (1980:135) mengatakan semua abstraksi yang berdasarkan kepada situasi dan pengalaman konkrit, prinsip penjelmaan banyak (Multiple embodiment Principal) adalah suatu prinsip yang bila diterapkan oleh guru untuk setiap konsep yang diajarkan akan menyempurnakan

penghayatan siswa terhadap konsep itu. Jika seorang siswa Sekolah Dasar ikut dalam pembelajaran tersebut maka siswa akan merasa senang dan tidak bosan. Melalui permainan siswa diharapkan ikut aktif dalam pembelajaran sehingga tanpa disadari anak telah bisa menerapkan konsep dalam pembelajaran Matematika. Permainan tersebut bisa berupa permainan pasaran.

Disekitar kita banyak terdapat barang-barang yang tidak bermanfaat seperti barang bekas kaleng susu, botol, kertas dan lain-lain. Keberadaan barang-barang bekas seperti, majalah lama, koran bekas, pakaian, kardus, kaleng, plastik kemasan, dan daun-daun kering di sekitar rumah kita mengganggu kebersihan dan kenyamanan hidup. Barang-barang tersebut akan bermanfaat jika kita bisa menggunakannya dalam hal-hal tertentu. Barang-barang tersebut bisa dibuat sebuah mainan yang beraneka ragam seperti permainan pasaran yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran Matematika.

Berdasarkan hal yang telah dijelaskan diatas maka dibutuhkan sesuatu yang bisa meningkatkan minat siswa Sekolah Dasar khususnya siswa Sekolah Dasar kelas tiga dalam pembelajaran Matematika. Oleh karena itu penulis ingin mengadakan penelitian tentang model pembelajaran permainan pasaran untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran Aritmatika Sosial. Melalui permainan ini diharapkan, anak mudah mengingat dan memahami apa yang telah mereka lakukan. Permainan juga akan mendidik anak untuk aktif dalam pembelajaran. Hal

ini juga bisa mendukung program KTSP dalam mencapai tujuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Materi Aritmatika yang disampaikan dalam pendidikan di Sekolah Dasar yaitu tentang materi dasar yang berupa penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Aritmatika dasar dipelajari di Sekolah Dasar berdasarkan tingkat bilangannya. Dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan konsep Aritmatika untuk Sekolah Dasar kelas tiga.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya prestasi belajar Matematika bukan hanya bersumber pada kurangnya kemampuan siswa, tetapi yang dipengaruhi oleh adanya kelemahan dari model pembelajaran yang digunakan guru
2. Secara umum siswa beranggapan bahwa pelajaran Matematika itu sulit dan menakutkan sehingga sejak awal siswa tidak ada minat dan motivasi untuk belajar Matematika

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini difokuskan pada:

1. Penerapan model pembelajaran permainan pasaran yang diharapkan mampu mengkondisikan siswa dalam suatu proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.

2. Prestasi belajar yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah prestasi belajar Matematika yang diperoleh siswa kelas tiga SD Muhammadiyah 16 Karangasem pada pelajaran Matematika pokok bahasan Aritmatika Sosial.

D. Perumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah ” Apakah terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Matematika dengan permainan pasaran dan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan Aritmatika Sosial untuk kelas tiga Sekolah Dasar”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendiskripsikan serta melihat kebenaran kontribusi proses pembelajaran dengan model permainan pasaran yang diterapkan dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas tiga SD Muhammadiyah 16 Karangasem untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran dengan permainan pasaran dan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Matematika pokok bahasan Aritmatika Sosial untuk kelas tiga Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran Matematika. Utamanya penanaman konsep Matematika siswa melalui permainan pasaran pada pokok bahasan Aritmatika Sosial. Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi kepada pembelajaran Matematika berupa pergeseran dari pembelajaran yang hanya mementingkan hasil pembelajaran yang mementingkan prosesnya.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan sumbangan bagi guru Matematika dan siswa. Bagi guru Matematika, permainan pasaran dengan menggunakan barang bekas dapat digunakan untuk menanamkan konsep Aritmatika Sosial dan dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa untuk bidang studi Matematika.