

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DALAM PEMECAHAN
MASALAH OPERASI HITUNG BILANGAN PECAHAN
(PTK di SDN 02 Sumberejo Kelas IV Tahun Pelajaran 2009/2010)**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Disusun Oleh :

**MURNIYATI
NIM. A 5 1 0 0 7 0 5 5 1**

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

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sering menjadi beban guru. Banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menanamkan konsep-konsep matematika. Hal tersebut disebabkan konsep matematika yang abstrak. Selain itu karakteristik individu siswa Sekolah Dasar berbeda-beda, baik dari kemampuan berpikir, kemampuan mental maupun kondisi fisiknya.

Guru Sekolah Dasar dituntut untuk menguasai berbagai metode pembelajaran dan daya kreativitas yang tinggi. Tidak jarang suatu model pembelajaran yang diterapkan tahun lalu, tidak berhasil diterapkan untuk tahun ini. Begitu pula metode dan model serta teknik pembelajaran yang diterapkan tahun ini belum tentu berhasil diterapkan tahun depan. Oleh karena itu guru Sekolah Dasar harus memahami perkembangan kemampuan dan kesiapan berpikir anak berdasarkan usianya.

Dalam teori belajar yang disebut perkembangan mental anak yang dikemukakan oleh Jean Piaget dalam Surya (2003: 21), membagi tahap kemampuan berpikir anak dalam 4 tahap berdasarkan usia yaitu :

1. Tahap sensori motorik (usia 0-2 tahun).
2. Tahap operasional awal (usia 2-7 tahun).
3. Tahap operasional konkret (usia 7- 11 tahun).
4. Tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas).

Berdasarkan tahapan tersebut dapat disimpulkan, bahwa taraf berpikir siswa kelas IV Sekolah Dasar (usia 9 - 11 tahun) termasuk dalam taraf berpikir operasional konkret. Dalam taraf ini anak sudah mengenal sesuatu berdasarkan gambaran nyata atau kenyataan yang dibuat dalam gambar. Oleh sebab itu pembelajaran konsep bilangan pecahan di Sekolah Dasar perlu adanya sarana penunjang yang dapat menjembatani anak dalam menuju konsep matematika yang abstrak. Selain penggunaan media yang sesuai, guru harus menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik anak, salah satunya metode bermain.

Bermain merupakan salah satu sisi dari kehidupan kehidupan anak secara keseluruhan. Bermain memberikan kesenangan bagi anak, oleh sebab itu bermain merupakan hal yang sangat menunjang dalam perkembangan anak, baik perkembangan intelektualnya maupun perkembangan pada sisi yang lain. Berdasarkan alasan tersebut, peneliti menggunakan kegiatan bermain dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam operasi hitung bilangan pecahan.

Proses pembelajaran diperlukan berbagai usaha yang bervariasi baik dari segi metode pembelajaran, teknik pengajaran maupun penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran matematika. Menurut Ruseffendi (1993: 139) Setiap konsep abstrak dalam matematika yang baru dipahami anak perlu segera diberikan penguatan supaya mengendap, melekat dan tahan lama tertanam sehingga menjadi miliknya dalam pola pikir maupun pola tindaknya. Untuk keperluan inilah maka diperlukan belajar melalui berbuat dan pengertian, tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat-ingat fakta saja yang tentunya akan

mudah dilupakan dan sulit untuk dimiliki, seperti ungkapan filosof Yunani, Konfusius dalam Ruseffendi (1993: 139), di bawah ini :

Saya mendengar saya akan lupa
Saya melihat saya akan tahu
Saya berbuat saya akan mengerti

Dari ungkapan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan janganlah hanya menggunakan ceramah saja. Agar anak paham maka tunjukkan konsep yang nyata dan libatkan dalam kegiatan agar anak memahaminya.

Matematika merupakan ilmu yang mendidik manusia untuk berpikir logis, teoritis, rasional dan percaya diri sehingga dapat dikatakan matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan lain (Abdurrahman, 2003: 253). Oleh karena itu matematika harus dapat dikuasai oleh segenap siswa sebagai sarana dalam memecahkan masalah baik dalam belajar ilmu pengetahuan maupun dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka mampu bertahan dan bersaing di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Namun kenyataannya matematika sering dianggap pelajaran yang sulit dan sukar untuk dipahami, sehingga banyak siswa yang nilai atau prestasinya pada mata pelajaran matematika rendah. Hal lain yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa adalah kurang kreatifnya guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Menurut Suwarsono (2001: 5), kebanyakan guru sudah terbiasa menggunakan buku teks atau buku paket, padahal buku biasanya menguraikan materi pembelajaran seperti pada pengajaran langsung. Hal ini tentunya tidak

berlaku untuk pembelajaran matematika yang dalam menanamkan konsep abstrak pada siswa yang masih dalam taraf berpikir operasional konkret.

Pendekatan atau model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran termasuk faktor-faktor yang turut menentukan tingkat keberhasilan siswa. Pendekatan pembelajaran dilakukan sebagai strategi yang dipandang tepat untuk memudahkan siswa memahami pelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar salah satunya adalah pendekatan pembelajaran kontekstual dengan metode bermain peran yaitu suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi, daya ekspresi dan penghayatan siswa. (Depdikbud, 1994: 50).

Berpijak pada beberapa persoalan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang membahas penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan prestasi belajar matematika dalam pemecahan masalah operasi hitung bilangan pecahan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah. Beberapa masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Adanya anggapan pelajaran matematika itu sulit dan membosankan.
2. Keaktifan siswa dan variasi guru dalam mengajar berpengaruh dalam pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk membatasi luasnya masalah yang dibahas dan untuk mengatasi kesalahpahaman maksud, serta demi keefektifan serta keefisienan penelitian ini, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dibatasi pada prosentase jumlah siswa yang memahami materi sampai 80 %.
2. Keaktifan siswa dalam belajar matematika dibatasi, yaitu keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru, keaktifan dalam mengajukan pertanyaan, mengerjakan tugas kelompok dan tugas mandiri.
3. Materi pelajaran dibatasi pada pokok bahasan operasi hitung bilangan pecahan dengan sub pokok bahasan operasi hitung penjumlahan, operasi hitung pengurangan dan operasi hitung campuran bilangan pecahan, dengan subyek penelitian siswa kelas IV SD Neeri 02 Sumberejo.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah Penelitian Tindakan Kelas ini adalah : "Apakah melalui penerapan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan prestasi belajar matematika dalam pemecahan masalah operasi hitung bilangan pecahan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Sumberejo?"

E. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas

1. Tujuan Umum

Tujuan Umum dari Penelitian Tindakan Kelas ini untuk memperbaiki kegiatan belajar mengajar, meningkatkan pemahaman, dan daya serap siswa terhadap mata pelajaran matematika melalui metode Bermain Peran.

2. Tujuan Khusus

Sedangkan Tujuan Khusus Penelitian Tindakan Kelas ini adalah :

- a. Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam operasi hitung pecahan.
- b. Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.
- c. Meningkatkan kreativitas serta efektifitas kegiatan belajar mengajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini secara umum untuk meningkatkan prestasi belajar matematika dalam operasi hitung pecahan, siswa kelas IV SD Negeri 02 Sumberejo. Sedangkan manfaat lain yaitu:

1. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas ini, guru dapat:

- a. Mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran di kelas.
- b. Melatih kemampuan dalam mengadakan penelitian kelas yang tentunya bermanfaat bagi perbaikan pembelajaran serta karier guru.

- c. Meningkatkan kreatifitas dalam proses KBM.
- d. Meningkatkan jiwa profesional sebagai pendidik.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa untuk:

- a. Meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran matematika.
- b. Meningkatkan daya kreativitas yang dapat menunjang perkembangan intelektualnya.
- c. Meningkatkan jiwa kerjasama dalam memecahkan suatu masalah dimana masalah tersebut sulit terpecahkan.

3. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah antara lain :

- a. Meningkatkan kualitas sekolah dan sekolah tersebut memiliki guru yang profesional.
- b. Target tarap serap yang diharapkan akan lebih mudah tercapai.
- c. Dengan adanya penerapan berbagai metode pemecahan masalah dalam meningkatkan prestasi belajar maka dengan sendirinya mutu atau kualitas produk lulusan akan meningkat.