

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sebagian besar orang terutama orang awam mengatakan bahwa Matematika adalah pelajaran yang paling susah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Menurut mereka matematika dapat digunakan untuk memprediksi keberhasilan siswa. Jadi, jika seorang siswa berhasil mempelajari matematika dengan baik dan benar maka ia diprediksi akan berhasil mempelajari mata pelajaran yang lain. begitu juga sebaliknya, seorang siswa yang kesulitan mempelajari matematika maka kesulitan juga dalam mempelajari mata pelajaran yang lain. dari pernyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa pelajaran matematika adalah kunci sukses belajar di sekolah.

Di Indonesia matematika merupakan salah satu pelajaran diantara enam bidang studi yang di UN-kan. Banyak siswa-siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika. Mereka yang tidak menyukai matematika pasti beranggapan bahwa ilmu pasti ini rumit, membingungkan, dan membuat pusing. Akhirnya, mereka menjadi malas belajar matematika yang mengakibatkan nilai siswa menjadi jelek dan akibat paling berat adalah tidak lulus UN.

Seorang guru harus bisa memahami dan menyadari bahwa tidak semua siswa mempunyai tingkat intelektual tinggi. Kemampuan siswa berbeda-beda

dalam menangkap setiap materi pelajaran yang disampaikan. Setiap anak memiliki daya nalar yang berbeda. Respon mereka terhadap materi yang disampaikan guru ada yang cepat dan ada pula yang lambat. Memaksa dan memarahi anak didik tidak akan membuahkan hasil seperti yang diharapkan. Khusus untuk mata pelajaran matematika, jangan menyuruh anak menghafal rumus sebab matematika merupakan ilmu pasti yang menuntut pemahaman dan ketekunan berlatih. Menghafal rumus dan cara mengerjakan soal bukan langkah tepat membuat anak cakap dalam ilmu ini.

Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran di SD Udanwuh 02, guru masih berorientasi bahwa siswa sebagai objek bukan sebagai subjek dalam pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru, sedangkan aktivitas siswa hanya menerima informasi dari guru secara pasif. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran hanya sekedar mendengarkan dan bertanya ketika tulisan kurang jelas atau suara guru kurang terdengar, tanpa dapat dengan aktif mengembangkan materi yang didapatnya di sekolah dan menghubungkan materi tersebut dengan kejadian yang dialami sehari-hari. Hal ini sering kali terjadi pada mata pelajaran matematika, karena matematika adalah ilmu pasti. Guru mengerjakan materi dengan metode yang monoton, pemberian tugas dengan system *drill*, tanpa media pembelajaran, dan terkesan sangat membosankan sehingga siswa tidak tertarik untuk memperhatikannya. Terlebih lagi pandangan siswa yang menganggap matematika adalah pelajaran yang paling sulit dan rumit.

Dari hasil evaluasi dan refleksi awal dapat diketahui bahwa keterampilan siswa dalam mengurutkan bilangan bulat siswa kelas IV SDN Udanwuh 02 masih rendah yakni nilai rata-rata 50. Padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika tahun pelajaran 2011/2012 adalah 60. Selain itu saat berlangsungnya pembelajaran siswa tidak aktif. Siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru dan tidak bertanya ketika diberikan kesempatan oleh guru untuk menanyakan hal-hal yang menjadi kesulitan siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru mengajarkan materi mengurutkan bilangan bulat kepada siswa kelas IV di SD Negeri Udanwuh 02 masih menggunakan cara yang konvensional yakni ceramah, tanya jawab dan penugasan. Cara mengajar tersebut membuat siswa beranggapan bahwa berhitung bilangan bulat adalah suatu pelajaran yang membosankan dan hal ini berdampak pada rendahnya keterampilan anak dalam mengurutkan bilangan bulat. Guru seharusnya memiliki metode mengajar yang dapat menggugah minat siswanya. Salah satunya yaitu melalui permainan.

Seorang siswa membutuhkan suatu keterampilan dalam belajar matematika. Tak terkecuali ketika siswa belajar berhitung dalam pembelajaran matematika. Keterampilan berhitung meliputi keterampilan dalam penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan mengurutkan bilangan. Definisi keterampilan menurut Somarjadi dkk (2001: 2) adalah kepandaian melakukan pekerjaan dengan cepat dan benar. Sedangkan mengurutkan yang berasal dari kata dasar urut adalah suatu kegiatan menyusun, menyesuaikan

agar terlihat rapi. Pengertian bilangan dalam [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Sedangkan menurut Catur Supatmono (2009:77), bilangan bulat adalah . . . , -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, . . . . Jadi keterampilan mengurutkan bilangan bulat adalah suatu kemampuan untuk mengubah , mengolah, dan menyusun bilangan-bilangan yang terdiri dari bilangan negatif, bilangan positif atau bilangan asli, dan bilangan cacah menjadi suatu bilangan yang indah.

Keterampilan mengurutkan bilangan bulat dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, diantaranya dengan permainan. Menurut Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh (2005: 105) permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Pada umur 8 -12 tahun anak-anak lebih menyukai permainan yang mengandung ketelitian serta perlu kecerdasan dan keterampilan, salah satunya adalah Permainan Sudoku. Sudoku dapat memupuk cara berpikir yang bijaksana dan memupuk kemampuan memecahkan masalah. Selain itu permainan Sudoku juga menarik bagi siswa-siswa sehingga menarik minat siswa untuk belajar matematika. Menurut Nikoli Sudoku berasal dari dua kata yaitu *su* yang berarti angka dan *doku* yang berarti bermakna sendiri. Artinya dalam permainan ini hanya boleh ada satu angka dalam satu baris dan kolom (Satsuko Omimura, 2009: V). Manfaat permainan Sudoku yaitu meningkatkan logika berpikir mempertajam imajinasi, kreatifitas dan inovatif, menambah

kemampuan *Problem-Solving* dengan cepat, merangsang sel otak untuk selalu aktif sehingga daya kerjanya maksimal. Jadi, Sudoku merupakan permainan yang menyenangkan dan menantang sehingga akan melatih kecerdasan, meningkatkan kecermatan, kesabaran, dan mengembangkan logika siswa dan keterampilan siswa dalam berhitung terutama mengurutkan bilangan bulat.

Harapan yang akan dicapai setelah penelitian ini selesai, keterampilan siswa dalam mengurutkan bilangan bulat meningkat. Permainan sudoku diharapkan menjadi alat pembelajaran yang sesuai dalam melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterampilan siswa. Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini diberi judul “Peningkatan Keterampilan Mengurutkan Bilangan Bulat Melalui Permainan Sudoku pada siswa kelas IV SD Negeri Udanwuh 02 Tahun Ajaran 2011/2012”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini, yaitu:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang menggugah minat siswa untuk belajar matematika
2. Keterampilan dan hasil belajar siswa mengurutkan bilangan bulat kelas IV SD Negeri Udanwuh 02 pada pembelajaran Matematika masih rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pada keterampilan mengurutkan bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri Udanwuh 02 semester 2 tahun ajaran 2011/2012 melalui permainan Sudoku disertai penggunaan strategi pembelajaran.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dituliskan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah melalui permainan Sudoku dapat meningkatkan keterampilan mengurutkan bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri Udanwuh 02 Tahun Ajaran 2011/2012 ?
2. Bagaimanakah penggunaan permainan Sudoku dapat meningkatkan keterampilan mengurutkan bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri Udanwuh 02 Tahun Ajaran 2011/2012

### **E. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan proses pembelajaran Matematika dengan permainan sudoku sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa mengurutkan bilangan bulat pada siswa kelas IV SD Negeri Udanwuh02 tahun pelajaran 2011/2012 melalui permainan sudoku.

## **F. Manfaat Penelitian**

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini memberikan manfaat konseptual utamanya terhadap pembelajaran Matematika, disamping itu juga terdapat peningkatan mutu, proses, dan hasil pembelajaran.

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran Matematika, terutama pada peningkatan keterampilan mengurutkan bilangan bulat melalui permainan sudoku.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kegiatan pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan keterampilan siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat meningkatkan wawasan dan kemampuan guru tentang model permainan matematika yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Serta menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membimbing anak menggunakan bilangan terutama mengurutkan bilangan bulat.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini memberikan pengaruh untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika dan

meningkatkan keterampilan mengurutkan bilangan bulat melalui permainan sudoku.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas dari proses dan hasil pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, merupakan uji kemampuan terhadap bekal teori yang diperoleh di bangku kuliah sebagai upaya mengembangkan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan perbandingan atau referensi terhadap penelitian yang relevan.