BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan orang tua. Kerja sama antara ketiga pihak diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.

Dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tercantum pengertian pendidikan sebagai berikut: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari. Adapun tujuan pengajaran matematika di Sekolah Dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara sistematis, akurat dan efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah,

2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Pendidikan di Sekolah Dasar menitikberatkan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan ini merupakan modal yang sangat mendasar untuk proses belajar selanjutnya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa khususnya di MI masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata hasil penilaian prestasi belajar matematika yang masih belum memuaskan.

Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan permasalahan umum yang dijumpai ternyata siswa banyak yang mengalami kesulitan di antaranya : dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengerjaan hitung campuran, menyelesaikan masalah suku yang belum diketahui, pengerjaan pecahan, serta pengerjaan soal cerita.

Dengan berdasarkan alasan-alasan di atas, maka penulis berusaha untuk meningkatkan kemampuan siswa, dengan mengadakan penelitian yang berjudul " Peningkatan Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Metode Bermain Kartu Soal Bagi Siswa kelas VI MI Miftahul Ulum, Kesamben Wetan, Driyorejo, Gresik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dibuatlah rumusan masalah yang merupakan masalah utama pada penelitian ini sebagai berikut: " Adakah peningkatan kemampuan siswa kelas VI MI Miftahul Ulum Kesamben Wetan, Driyorejo, Gresik tahun pelajaran 2014 / 2015 dalam mengerjakan soal cerita melalui metode bermain kartu soal pada mata pelajaran matematika? "

C. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan siswa mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika.
2. Untuk mempermudah mengerjakan soal cerita pada mata pelajaran matematika.
3. Untuk meningkatkan nilai mata pelajaran matematika.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

a. Mendapatkan alternatif metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran matem

b. Mendukung kegiatan belajar tuntas.

2. Manfaat praktis

Dengan menggunakan metode bermain kartu soal, peserta didik akan mahir dalam

menyelesaikan soal cerita.

3. Manfaat bagi guru

a. Sebagai masukan bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran secara variatif guna memaksimalkan kemampuan peserta didik.

b. Pembelajaran di kelas lebih aktif, kreatif dan menyenangkan

4. Manfaat bagi sekolah

a. Meningkatkan perolehan nilai rata – rata ujian sekolah.

b. Meningkatkan peringkat sekolah di wilayahnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id