

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia secara terus menerus telah dilakukan dengan baik secara konvensional maupun inovatif, seperti pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan lainnya. Walaupun berbagai upaya itu telah dilakukan namun hingga kini mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang berarti baik pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun pada jenjang pendidikan tinggi.

Kedudukan dan fungsi guru dalam kegiatan belajar mengajar saat ini cenderung masih dominan. Hal ini terjadi karena ketidaktahuan guru memilih model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar. Bahkan ada sebagian guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas masih senang dengan suasana kelas hening, siswa duduk manis, diam, dan tidak boleh berpindah-pindah, sehingga suasana kelas menjadi tegang, ngantuk, apa yang dijelaskan guru tidak dimengerti oleh siswa. Guru dalam menerapkan pembelajaran di kelas hendaknya memahami bahwa siswa itu adalah seorang individu yang berkembang dan perlu dikembangkan sesuai dengan potensinya.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Pada prakteknya mentransfer pengetahuan, pengalaman, dan gagasan/ide guru ke siswa atau dari siswa ke siswa lain tidaklah mudah. Kegiatan ini sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru

dan siswanya. Ketidاكلancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru.

Salah satu strategi pembelajaran yang bisa dilakukan adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan. Metode permainan adalah suatu cara penyajian dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian atau konsep tertentu. (<http://www.scribd.com/doc/13065635/Metode-metode-pembelajaran>). Sebagaimana kita ketahui bahwa metode permainan dalam pembelajaran matematika adalah cara untuk menyampaikan pelajaran matematika dengan sarana bermain. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap matematika.

Kondisi belajar mengajar yang efektif adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Keterlibatan siswa dalam belajar erat kaitannya dengan sifat-sifat murid, baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat afektif seperti motivasi, rasa percaya diri, dan minatnya.

Minat dari setiap anak berbeda-beda namun bila terus berusaha untuk mengetahuinya maka dapat membantu anak dalam setiap permasalahan yang dihadapinya. Yang menjadi permasalahan adalah bagaimana memahami, mengenal karakteristik yang dimiliki para siswa, sehingga guru dapat dengan mudah untuk mempengaruhi siswa tersebut.

Jika minat siswa dapat dibangkitkan dan seluruh perhatian dapat dipusatkan pada bahan pelajaran yang diberikan oleh guru, maka keadaan kelas menjadi tenang sebab siswa tidak mempunyai kesempatan melakukan hal-hal yang melanggar ketertiban kelas. Pelajaran dapat berlangsung dengan baik, mudah diterima dan dimengerti oleh siswa yang selanjutnya disimpan, diingat dan pada waktunya mudah pula disimak untuk ditimbulkan kembali. Minat yang tinggi

terhadap suatu pelajaran memungkinkan siswa memberikan perhatian terhadap mata pelajaran itu, sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi sebagai akibat dari ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran.

Dalam pertumbuhannya anak-anak tidak dapat terlepas dari benda-benda di sekitarnya sejak kecil mereka sudah bergaul dengan benda-benda seperti piring, gelas, lemari, bola atau benda lainnya, yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan bermainnya. Untuk itu anak-anak perlu memahami benda-benda yang ada di sekitarnya.

Seperti topik-topik matematika yang lain, topik geometri termasuk topik yang sulit dipahami oleh anak. Hal ini terjadi karena anak masih pada tahap operasi konkret. Oleh karena itu diperlukan pendekatan yang tepat untuk membelajarkan topik-topik tersebut. Kegiatan anak berinteraksi dengan benda-benda konkret dan ukuran yang relevan dengan topik geometri yang sesuai sangat membantu anak untuk memahami topik tersebut. Jika benda-benda tersebut dikemas dalam permainan, anak akan senang dalam belajar, sehingga pembelajarannya dapat menyenangkan dan efektif.

Salah satu hal yang menyenangkan bagi anak-anak adalah permainan, karena dunia anak tidak dapat lepas dari permainan. Menurut Monks dalam Depdiknas (2006 : 152), anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Hal itu berarti bahwa anak-anak tidak dapat dipisahkan dari permainan. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan. Suatu tindakan yang tidak adil jika ada orang tua yang membebani anaknya dengan berbagai kegiatan belajar, les, atau kursus sampai anak kehilangan waktu bermainnya, meskipun dengan alasan untuk mempersiapkan masa depan anak. Padahal kenyataannya tidak anak saja yang suka bermain, remaja bahkan orang dewasa pun masih suka bermain. Karena itu

sangatlah tidak bijaksana jika seorang anak dijauhkan dari permainan atau dilarang untuk bermain. Permainan merupakan hal yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia, terutama anak-anak.

Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut. Dengan demikian, jika seorang anak melakukan kegiatan dengan asyik, bebas (tidak merasa dipaksa), dan mendapat kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut, maka anak itu merasa sedang bermain-main. Jika pendapat ini diterapkan pada pembelajaran matematika, maka pembelajaran itu merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak.

Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri 2 Metro Timur ditemukan beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran antara lain: (1) guru selalu mendominasi dalam pembelajaran, siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang di jelaskan oleh guru; (2) Pola pembelajaran yang diterapkan di kelas masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa diberi materi secara penuh, akibatnya siswa tidak kreatif dan kurang mendapat pengalaman belajar. Akhirnya proses pembelajaran tidak menarik dan membosankan sehingga siswa merasa jenuh dan kurang berminat dengan mata pelajaran matematika. Di sisi lain proses pembelajaran kurang melibatkan siswa dalam dunia nyata serta kurang mewujudkan interaksi antar siswa.

Dari uraian di atas terlihat bahwa minat belajar dan penggunaan metode permainan memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang masih rendah khususnya mata pelajaran matematika.

Bertolak dari uraian-uraian di atas maka penulis mengadakan penelitian yang berjudul "Unava Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Permainan Pada Geometri Siswa kelas VA SDN 2 Metro Timur Tahun Pelajaran 2009/2010"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil pembelajaran matematika masih rendah
2. Guru-guru masih banyak menggunakan metode pembelajaran secara konvensional, suasana kelas harus hening, siswa duduk manis teratur dan rapi, kurang berinteraksi dengan siswa
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, guru mempunyai peran yang dominan terhadap kegiatan belajar

1.3 Perumusan Masalah

Untuk lebih mengarahkan penelitian pada permasalahan yang sebenarnya, maka rumusan masalah dijabarkan dalam bentuk pertanyaan seperti di bawah ini :

1. Apakah metode permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VA SDN 2 Metro Timur dalam pembelajaran Matematika.
2. Apakah metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SDN 2 Metro Timur dalam pembelajaran Matematika.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode permainan
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode permainan

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Siswa, dapat meningkatkan pemahaman tentang matematika sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika
2. Guru, yaitu mampu mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), memperluas wawasan serta pengetahuan guru dalam pelajaran matematika, ikut berperan aktif dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan, serta tumbuh rasa percaya diri yang kuat dalam memecahkan masalahnya.
3. Sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menghasilkan output yang berpotensi dan memiliki pengetahuan yang tinggi.