

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan wadah untuk berproses mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik secara sadar menuju kedewasaannya. Dengan mendapatkan pendidikan setiap manusia akan mampu mengembangkan setiap potensi yang dimiliki untuk mempertahankan kehidupannya. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menerangkan bahwa salah satu karakteristik kurikulum 2013 yaitu mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik, serta mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah menerangkan bahwa Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) terdapat 2 kelompok mata pelajaran yang harus diikuti, diantaranya Kelompok mata pelajaran A yang terdiri Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Matematika. Kelompok mata Pelajaran B yang terdiri dari Seni Budaya dan Prakarya dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI.

Matematika merupakan bagian dari materi pelajaran yang disajikan di Sekolah Dasar. Matematika menjadi mata pelajaran yang penting untuk diajarkan sejak sekolah dasar dan menengah, karena pelajaran matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, hampir setiap bagian kehidupan mengandung matematika. Matematika juga diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut. Namun, pada kenyataannya mata pelajaran matematika sering kali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang menakutkan dan kurang diminati oleh para siswa.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 101776 Sampali, masalah yang dihadapi adalah tingkat motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pelajaran matematika di kelas IV belum seperti yang diharapkan. Rendahnya pemahaman siswa yang disebabkan oleh siswa sendiri yang kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode yang digunakan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa didukung media pembelajaran dan metode pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar menyebabkan siswa menjadi pasif dan bersifat menerima saja. Kegiatan siswa selama proses pembelajaran tersebut antara lain menyimak penjelasan guru,

mencatat, dan mengerjakan latihan soal baik dari buku paket maupun LKS yang telah disediakan guru.

Peneliti juga mengadakan pembagian lembar angket motivasi belajar kepada siswa kelas IV^A SDN 101776 Sampali, yang berjumlah 32 orang. Dimana dari skala tingkat keberhasilan motivasi belajar siswa adalah 75%, maka siswa yang belum termotivasi sebanyak 81,25% (26 siswa) sedangkan jumlah siswa yang termotivasi sebanyak 18,75% (6 siswa). Terlebih lagi, materi Matematika yang disampaikan bersifat abstrak akibatnya siswa kurang antusias, dan kurang berminat terhadap materi yang dipelajarinya. Hal ini terlihat pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, siswa jarang mengemukakan idenya ataupun jarang bertanya dan walaupun ada siswa yang aktif hanya sebagian dari mereka. Sedangkan siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran, kegiatan yang mereka lakukan seperti bercerita, mengantuk, bahkan mengganggu temannya. Pembelajaran pun menjadi monoton membuat siswa yang tidak aktif menjadi jenuh, malas dan cepat menimbulkan kebosanan pada diri siswa. Oleh sebab itu, motivasi belajar siswa di kelas tersebut masih rendah maka akan berdampak pada rendahnya pula hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar maka perlu guru memberikan motivasi kepada siswa agar percaya diri serta mampu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat, sehingga penting bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menarik, inovatif dan menyenangkan. Adapun upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika tersebut adalah dengan menggunakan metode permainan.

Permainan dalam arti permainan pendidikan, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar. Sebagai metode mengajar, metode permainan dapat dilakukan secara individual atau kelompok. Permainan dimaksud untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Permainan sebaiknya dirancang menjadi suatu aksi atau kejadian yang dialami sendiri oleh siswa, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi kesan yang mendalam.

Metode permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian atau konsep tertentu. Permainan dalam arti pendidikan mempunyai maksud siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar. Sebagai metode mengajar, metode permainan dapat dilakukan secara individu atau kelompok.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan edukatif yang akan dikemas dalam pembelajaran matematika. Metode permainan edukatif ini berupa permainan tangram untuk mengajarkan materi bangun datar sub materi segi banyak. Tangram merupakan permainan orang-orang Cina kuno, ribuan tahun lalu. Permainan tangram dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk bangun geometri datar pada siswa.

Tangram adalah sebuah permainan teka-teki transformasi yang terdiri dari tujuh keping potongan, disebut tans, yang disatukan untuk membentuk pola tertentu (hanya diberi garis bentuk atau siluet) menggunakan ketujuh potongan, yang mungkin tidak tumpang tindih. Permainan tangram dapat melatih kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik siswa. Melalui permainan ini,

siswa akan dilibatkan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik minat serta mengurangi kebosanan pada diri siswa. Siswa dilibatkan untuk menemukan bentuk bangun datar dan nama bangun datar serta mampu memahami sifat-sifat bangun datar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan memfokuskan penelitian yang diberi judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Permainan Di Kelas IV SDN 101776 Sampali T.A 2017/2018”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan antara lain:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.
2. Rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran Matematika.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa pasif dalam pembelajaran.
4. Pembelajaran lebih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*) dimana guru yang lebih aktif.
5. Metode pembelajaran yang belum tepat sehingga kegiatan belajar mengajar belum optimal.
6. Guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
7. Siswa menunjukkan sikap malas dan kurang tertarik pada pembelajaran Matematika.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup dan keterbatasan kemampuan serta waktu peneliti, maka peneliti perlu membuat batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu pada meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar segi banyak dengan menggunakan metode permainan tangram di kelas IV^A SD Negeri 101776 Sampali Tahun Ajaran 2017/2018.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan metode permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV^A SD Negeri 101776 Sampali Tahun Ajaran 2017/2018?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok bangun datar segi banyak dengan menggunakan metode permainan tangram di kelas IV SDN 101776 Sampali Tahun Ajaran 2017/2018”.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

A. Manfaat Secara Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran matematika pada materi bangun datar segi banyak dapat dilakukan dengan menggunakan metode permainan tangram.

B. Manfaat Secara Praktis

Penelitian tindakan kelas ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis, yaitu

1. Bagi siswa

- Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan.
- Metode permainan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar dan tidak cepat bosan.
- Melatih siswa untuk lebih kreatif dan cepat tanggap dalam mengatasi masalah.

2. Bagi guru

- Berkembangnya keterampilan guru dalam menghadapi permasalahan yang nyata dalam kegiatan pembelajaran.
- Meningkatnya performansi guru dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar segi banyak, serta

- Sebagai bahan masukan dan juga sebagai alternatif metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.

3. Bagi sekolah

- Meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa serta kualitas lulusan di SD Negeri 101776 Sampali.
- Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode permainan sehingga meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 101776 Sampali.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meneliti serta dapat menjadi acuan dalam meningkatkan proses belajar mengajar nantinya setelah peneliti menjadi guru. Sebagai sumbangan pemikiran atau referensi bagi peneliti lain yang berhubungan dengan penelitian ini.