

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi ini, banyak terjadi persaingan dalam kehidupan manusia dan semakin meningkatnya perkembangan teknologi. Pola persaingan tersebut menyebabkan perlunya proses peningkatan kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu. Oleh karena itu, dunia pendidikan sangatlah penting bagi setiap individu agar memiliki kompetensi ataupun kemampuan karena dunia pendidikan merupakan sarana utama untuk mencerdaskan dan mengembangkan individu. Hal tersebut perlu mendapatkan perhatian, apalagi bangsa Indonesia sedang memasuki sebuah zaman yang dianggap penting, yaitu era globalisasi yang membutuhkan sumber daya manusia yang berkompeten.

Proses pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap individu untuk dapat mengembangkan sumber daya manusia yang berkompeten. Selain itu, pendidikan sangat penting bagi setiap individu, karena tanpa adanya pendidikan, manusia sulit untuk berkembang dan bahkan dapat menjadi terbelakang dan pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, maka untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subyek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri.

Dalam hal ini, sekolah merupakan sarana yang sangat dibutuhkan oleh setiap individu untuk dapat mengembangkan potensinya tersebut. Sekolah

menjadi bagian yang terpenting dalam pelaksanaan peran sebagai siswa. Anak didik merupakan subyek utama dalam dunia pendidikan ini.

Hal yang paling dasar bagi setiap individu untuk memiliki kemampuan ataupun kompetensi adalah dengan adanya motivasi dalam belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan maksimal dalam melakukan aktivitas belajar. Motivasi adalah suatu alasan atau cara bagaimana seseorang untuk berperilaku (Santrock, 2001: 394). Menurut Sutikno dalam artikel yang dipublikasikan secara *online* (Peran Guru dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa, 23 September 2007, para 2) motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). McDonald (dalam artikel yang diterbitkan secara *online*, Peran Guru dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa, para 2) mengemukakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Di setiap sekolah diajarkan berbagai ilmu pengetahuan yang disalurkan dalam berbagai mata pelajaran. Salah satunya adalah mata pelajaran Matematika. Menurut artikel yang telah dipublikasikan secara *online* (Pakar Matematika Bicara tentang Prestasi Pendidikan Matematika Indonesia, para 8-9) yang terpenting adalah sudah saatnya guru menyadarkan siswa akan pentingnya matematika dalam kehidupan.

Menurut jurnal yang telah dipublikasikan secara *online* (Abstrak, n.d., Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan *Video Compact Disc* dalam Pembelajaran Matematika, para 1), matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. Selain mempunyai sifat yang abstrak, pemahaman konsep matematika yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya.

Peneliti memilih kelas 3 SD ini karena sebelum memasuki ke jenjang yang lebih sukar, yaitu kelas empat sampai kelas enam, siswa harus dapat memiliki motivasi belajar yang baik, khususnya untuk mata pelajaran matematika. Hal ini bertujuan untuk membantu mempersiapkan mereka dalam menghadapi ujian nasional, karena untuk ujian nasional materi pelajaran yang digunakan adalah dari kelas empat sampai dengan kelas enam.

Alasan yang membuat sebagian besar siswa menjadi anti matematika karena pelajaran tersebut penuh angka dan rumit. Menurut kepala sekolah SD Manguni sebagian besar siswa merasa bahwa pelajaran matematika tersebut rumit, karena apabila siswa ingin memahami pelajaran tersebut mereka harus belajar menyukai dan konsentrasi penuh pada pelajaran itu. Apabila siswa tidak menyukai dan tidak dapat konsentrasi, maka siswa dapat cepat merasa bosan, sehingga menjadi malas, bahkan takut.

Kondisi motivasi belajar yang rendah ini ditemukan peneliti pada SD Manguni. Berdasarkan fenomena yang ada di lapangan, menyatakan bahwa Matematika sering dianggap sebagai “momok” bagi siswa sehingga kebanyakan

siswa mendapatkan nilai yang jelek pada mata pelajaran Matematika ini, karena dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit dan membosankan. Berdasarkan pengambilan data yang dilakukan peneliti di SD Manguni menunjukkan bahwa kelas 3 SD memiliki motivasi belajar yang rendah dan cenderung tidak menyenangi pelajaran Matematika, karena tidak ada motivasi dalam diri setiap siswa untuk belajar dan tidak adanya kemauan untuk belajar.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika ini adalah metode permainan. Menurut Pfeiffer (dalam Harris dan Ward, 1999:87) permainan adalah suatu aktivitas yang digunakan untuk mengaktifkan pikiran siswa melalui topik yang ada. Dengan adanya kegiatan bermain, anak lebih mudah menangkap materi-materi pelajaran yang hendak disampaikan. Selain itu, siswa juga dapat menikmati mata pelajaran yang bersangkutan dengan adanya pengaruh dari luar siswa. Metode permainan ini dipilih karena pada dasarnya bermain lebih sering dijumpai pada anak-anak. Bahkan boleh dikatakan bahwa sebagian besar aktivitas bagi anak-anak adalah bermain. Anak-anak mengenal dunia dengan bermain, anak-anak belajar dengan bermain, dan anak-anak bersosialisasi dengan bermain.

Permainan yang akan dilakukan adalah jenis kegiatan bermain aktif. Menurut Tedjasaputra (2005: 53), kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan. Kegiatan bermain aktif ini juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.

Gambaran mengenai permainan yang akan dibuat peneliti bagi siswa-siswi yang termasuk dalam kelompok eksperimen adalah mereka diminta untuk dapat mewarnai, serta menjawab setiap soal yang ada sehingga menemukan sesuatu yang ada di dalam gambar tersebut. Selain itu, mereka juga diminta untuk bermain dengan menggunakan dua buah dadu. Dadu yang pertama berisi angka 1 sampai 6, sedangkan dadu yang kedua berisi angka 10 sampai 15. Setelah dadu dilempar, kemudian angka-angka tersebut dikurangi dan hasilnya itulah yang menentukan langkah untuk maju ke tahap berikutnya. Permainan ini dipilih karena sesuai dengan modul yang dibuat oleh peneliti dan lebih mudah untuk diterapkan bagi siswa kelas 3.

Penerapan metode permainan ini menjadi minat peneliti untuk dapat memberikan solusi bagi siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Solusi tentang permainan ini adalah agar siswa dapat berpikir secara konkrit terhadap mata pelajaran matematika, karena pelajaran tersebut mengandung konsep abstrak yang menyebabkan siswa kesulitan untuk dapat memahaminya.

Pada topik ini, anak-anak hanya dapat berpikir secara abstrak, maka mereka tidak dapat menyelesaikan masalah secara konkrit. Piaget (dalam Monks, dkk, 2001: 222-223) stadium operasional konkret (usia 7-11 tahun) dapat digambarkan sebagai berubahnya ciri-ciri yang negatif pada stadium berpikir praoperasional menjadi positif. Cara berpikir anak yang operasional konkret kurang egosentris. Anak mampu untuk melakukan aktivitas logis tertentu tetapi hanya dalam situasi yang konkrit. Dengan lain perkataan, bila anak dihadapkan dengan suatu masalah (misalnya masalah klasifikasi) secara verbal, yaitu tanpa

adanya bahan yang konkrit, maka ia belum mampu untuk menyelesaikan masalah ini dengan baik.

Montessori (dalam Shipley, 1998: 16) mengemukakan bahwa bermain pada masa anak-anak sangat penting untuk belajar. Shipley (1998: 16) mempercayai bahwa anak-anak yang belajar dengan bermain dalam lingkungan sekitarnya adalah metode yang tepat untuk membantu siswa dalam belajarnya.

Penelitian ini penting untuk diteliti karena matematika tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menghitung, tetapi juga dapat digunakan sedemikian rupa agar dapat benar-benar bermanfaat untuk kehidupan dan itu harus ditanamkan dalam benak siswa sejak awal. Penelitian ini diharapkan agar siswa dapat memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran matematika dengan menerapkan metode permainan.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melihat lebih jauh ada tidaknya pengaruh motivasi belajar siswa di SDK Manguni Surabaya ditinjau dari penerapan metode permainan terhadap mata pelajaran Matematika, khususnya pada siswa yang duduk di kelas 3 SD.

1.2. Batasan Masalah

- a. Variabel yang diteliti adalah motivasi belajar (variabel tergantung) dan penerapan metode permainan (variabel bebas).
- b. Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang duduk di kelas 3 SDK Manguni, usia 8-9 tahun.

- c. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
- d. Pelajaran matematika dibatasi pada bab tentang mengurutkan dan menentukan letak bilangan pada garis bilangan dan melakukan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

1.3. Rumusan Masalah

Dari uraian pada latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

- a. “Apakah ada pengaruh penerapan metode permainan terhadap motivasi belajar matematika siswa SD antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol?”
- b. “Apakah ada pengaruh penerapan metode permainan terhadap motivasi belajar matematika siswa SD pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah diberikan metode permainan?”

1.4. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan terhadap motivasi belajar matematika siswa SD antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- b. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan terhadap motivasi belajar matematika siswa SD pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah diberikan metode permainan.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi atau untuk pengembangan ilmu pengetahuan di bidang psikologi pendidikan terutama yang menyangkut masalah motivasi belajar siswa-siswi dalam menghadapi mata pelajaran matematika dan cara guru untuk meningkatkan motivasi belajar mereka dengan menggunakan metode bermain.

1.5.2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Agar siswa-siswi yang ada di SDK Manguni dapat menyenangi pelajaran Matematika dari sebelumnya dan mereka dapat lebih mudah dalam mempelajari Matematika.

b. Bagi Guru

Agar guru yang mengajar memperoleh gambaran mengenai metode pengajaran yang sesuai dalam mengajar Matematika, sehingga para guru dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa-siswi yang ada di sekolah tersebut.

c. Bagi Sekolah

Agar pihak sekolah dapat membuat metode pengajaran yang baik dalam mendidik siswanya, sehingga dapat memberikan masukan untuk dapat meningkatkan kualitas pengajarannya.