

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Setiap manusia di dunia ini membutuhkan yang namanya pendidikan, baik itu pendidikan formal, informal maupun non-formal. Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan seseorang untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang ada pada lingkungan masyarakatnya. Maka semakin tinggi pendidikan seseorang, maka semakin baik pula kepribadiannya.

Pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental, yang juga mempunyai sifat konstruktif dalam hidup manusia. Karena itulah manusia dituntut untuk mampu mengadakan refleksi ilmiah tentang pendidikan tersebut, sebagai pertanggungjawaban terhadap perbuatan yang dilakukan yaitu mendidik dan dididik. Dalam hal ini tidak boleh mencampurkan antara pengertian pendidikan sebagai tindakan manusia dalam usahanya membimbing manusia yang lain, dengan pengertian ilmu pendidikan sebagai ilmu pengetahuan.<sup>1</sup>

Pendidikan juga diartikan sebagai salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Perubahan dan perkembangan dalam pendidikan merupakan hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan yang dimaksud disini

---

<sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011, hlm. 6

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah memperbaiki pendidikan pada semua tingkat yang perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa yang akan datang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan bisa menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya.<sup>2</sup>

Selain itu, pendidikan juga merupakan suatu proses bimbingan secara sadar oleh sipendidik terhadap anak didik untuk dapat mengembangkan potensi anak didik tersebut secara aktif agar dapat bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara atau masyarakat. Tanpa adanya pendidikan seseorang tidak akan dapat berkembang sebagaimana mestinya, sebab pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan potensi yang ada pada manusia.<sup>3</sup> Dalam proses pembelajaran, tenaga pendidik atau guru merupakan sosok yang memiliki posisi dan peranan yang sangat penting walaupun ia bukan satu-satunya penentu keberhasilan atau kegagalan dalam pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang biasa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Selama proses ini, seseorang bisa untuk memilih melakukan perubahan atau tidak sama sekali terhadap apa yang ia lakukan.<sup>4</sup> Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil belajar dapat

<sup>2</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2010, hlm. 1

<sup>3</sup> Indra Kusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional, 2006, hlm 63.

<sup>4</sup> Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013, hlm. 23

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan dan aspek lain yang ada pada diri individu. Untuk melaksanakan hal yang demikian, diperlukannya seorang pendidik atau guru.

Guru merupakan faktor penting dalam pendidikan formal, karena itu guru mesti memiliki perilaku dan kemampuan untuk mengembangkan siswanya secara optimal. Guru juga dituntut untuk mampu menyajikan materi pembelajaran yang bukan semata-mata mentransfer pengetahuan, keterampilan dan sikap, tetapi juga memiliki kemampuan meningkatkan kemandirian siswa. Oleh karena itu, guru dituntut sanggup menciptakan proses pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk berfikir dan berpendapat sesuai perkembangan yang dimiliki dan guru haruslah meningkatkan kompetensi dirinya.<sup>5</sup>

Salah satu pendidikan formal adalah sekolah. Sekolah merupakan tempat/wadah yang menjadi pusat pencarian ilmu pengetahuan sebanyak mungkin. Didalam pendidikan formal, terdapat berbagai macam bidang ilmu pengetahuan, salah satunya yaitu Matematika. Matematika dipelajari pada pendidikan formal yakni sejak jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), sampai pada perguruan tinggi (Universitas).

<sup>5</sup> Mardia Hayati, *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter*, Pekanbaru: Al-Mujtahadah Press, 2012, hlm. 1

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk<sup>6</sup>. Selain itu, pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib diikuti peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Matematika merupakan pembelajaran yang berisi materi ilmu pasti (eksata) dan abstrak. Matematika dideskripsikan sebagai pembelajaran dengan manipulasi angka dan pemecahan masalah dalam akademik dan kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum adalah:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara akurat, 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. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

<sup>6</sup> A. Saepul Hamdani, dkk, *Matematika 1*, Surabaya: Lapis-PGMI, 2008, hlm. 1-7

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>7</sup>

Mata pelajaran Matematika di sekolah dasar, mempunyai tujuan membuat siswa menjadi terampil dalam menggunakan pengetahuan matematika yang mereka peroleh di sekolah dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Bagi siswa pendidikan sekolah dasar, matematika sangat berguna sekali bagi mereka untuk mengembangkan proses berfikir mulai dari hal-hal yang sederhana sampai kepada hal-hal yang rumit. Tahapan dimana siswa sekolah dasar sudah bisa mempraktekkan matematika dalam kehidupan sehari-hari tentulah ditunjang oleh berbagai metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan anak kelas awal sekolah dasar yang cenderung bermain sambil belajar.

Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerangkan konsep dan operasi matematika, memberi contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru. Model ini menerangkan pada menghafal konsep dan prosedur matematika guna menyelesaikan soal. Model pembelajaran ini disebut model pembelajaran mekanistik. Guru menekankan pembelajaran matematika bukan pada pemahaman siswa terhadap konsep dan operasinya, melainkan pada pelatihan simbol-simbol matematika dengan penekanan pada

<sup>7</sup>Badan Standar Nasional Pendidikan, *Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* 2006. Jakarta: Depdiknas, hlm. 30

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemberian informasi dan latihan penerapan algoritma. Guru bergantung pada metode ceramah, siswa yang pasif, sedikit tanya jawab dan siswa mencatat dari papan tulis.

Menerut Van de Henvel-Panheuizen, bila siswa belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka siswa akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika. Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran matematika di kelas hendaknya ditekankan pada keterkaitan antara konsep-konsep matematika dengan pengalaman siswa sehari-hari. Konsep-konsep matematika itu abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berfikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatannya agar siswa mampu berfikir abstrak tentang matematika adalah dengan menggunakan media pendidikan dan alat peraga. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa SD yang masih dalam tahap operasi konkret, maka siswa SD dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil survey di kelas V SDN 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing, bahwa metode permainan jarang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran matematika. Metode yang digunakan guru adalah metode yang belum bervariasi dan metode tersebut digunakan berulang kali. Metode yang sering digunakan guru adalah metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Hal ini membuat guru kurang kreatif dalam mengemas materi pelajaran menggunakan metode yang

<sup>8</sup>Rosnita Sundayana, *Media Pembelajaran Matematika (Untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua dan Para Pecinta Matematika)*, Bandung: Alfabeta, 2013, hlm. 23-25.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bervariasi. Guru menyadari bahwa metode yang digunakan membuat siswa bosan saat mengikuti pelajaran. Akan tetapi, keterbatasan waktu dan tenaga untuk berkreasi menggunakan metode pembelajaran yang lain dan lebih kreatif membuat guru tetap menggunakan metode yang sudah biasa digunakan.

Selain itu, pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung ada saja siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Ciri-ciri siswa yang kurang termotivasi dalam belajar, itu terlihat pada siswa kelas V SDN 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing. Ciri-ciri siswa yang kurang termotivasi bisa dilihat sebagai berikut:

1. Dari 20 orang siswa, hanya 50% atau 10 orang siswa yang serius dalam mengikuti pelajaran matematika sedangkan 50% atau 10 orang siswa lainnya tidak serius mengikutinya, hal itu terlihat dari tugas yang diberikan, banyak siswa yang tidak mengerjakannya dan cepat putus asa mengerjakannya.
2. Dari 20 orang siswa, terdapat 45% atau 9 orang siswa yang sering kali berbicara dan bermain di dalam kelas dengan teman sebangkunya waktu pembelajaran matematika berlangsung.
3. Pada saat guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang belum dipahami, hanya 25% atau 5 orang siswa yang menanggapi pertanyaan guru. Sedangkan 75% atau 15 orang siswa cenderung diam bahkan ada siswa yang tidak memperhatikan pertanyaan yang ditanyakan guru.

Melihat rendahnya motivasi belajar siswa dalam belajar matematika, guru telah melakukan upaya-upaya perbaikan. Beberapa upaya yang telah dilakukan oleh guru matematika, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing. Upaya-upaya tersebut di antaranya adalah:

1. Guru menampilkan beberapa media pembelajaran yang berkaitan dengan materi pelajaran.
2. Guru memberikan hadiah kecil-kecilan pada siswa yang rajin membuat tugas matematika.

Namun setelah upaya-upaya tersebut dilakukan, kenyataannya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Peneliti beranggapan bahwa strategi atau metode pelajaran masih kurang tepat. Berangkat dari beberapa permasalahan tersebut, peneliti membeikan sebuah solusi yang berkaitan langsung dengan upaya peningkatan motivasi belajar siswa. Adapun solusi yang diberikan peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu metode permainan hitung mundur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode permainan hitung mundur merupakan metode permainan yang mengajak siswa untuk berkonsentrasi penuh karena didalam permainan ini terdapat tantangan dan penuh dengan kegembiraan. Permainan ini, diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jika siswa telah termotivasi dalam belajar, maka hasil belajar siswa dapat meningkat. Adapun kelebihan dari permainan hitung mundur ini yaitu

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dapat meningkatkan konsentrasi siswa, membuat siswa menjadi aktif dan semangat, meningkatkan kecerdasan spasial dan intrapribadi siswa serta dapat meningkatkan kecerdasan logis-matematis dan antarpribadi siswa yakni ketika siswa harus menghitung mundur.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ingin sekali melakukan tindakan perbaikan terhadap rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui sebuah penelitian dengan judul: penerapan metode permainan hitung mundur untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing.

## B. Defenisi Istilah

1. Metode permainan hitung mundur merupakan metode permainan yang mengajarkan siswa untuk berkonsentrasi penuh karena di dalam permainan ini terdapat tantangan penuh dengan kegembiraan.

Adapun langkah-langkah dari permainan hitung mundur sebagai berikut:

- a. Mengajak semua siswa untuk duduk membentuk lingkaran
- b. Setelah siswa duduk membentuk lingkaran, salah satu siswa ditunjuk untuk memulai permainan hitung mundur. Namun permainan di mulai setelah ada aba-aba.
- c. Jika terdapat kesalahan dalam permainan, maka hitungan harus dimulai lagi dari angka 100.
- d. Untuk membuat permainan lebih menarik, hitungan harus di percepat.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Permainan selesai jika semua siswa sudah lancar dalam menghitung mundur.<sup>9</sup>
2. Motivasi belajar adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas belajar siswa dalam usaha pencapaian tujuan belajar.<sup>10</sup> Motivasi belajar yang dimaksud peneliti di sini adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Siswa yang termotivasi dalam belajar bisa terlihat dari perubahan cara belajarnya seperti siswa rajin mengerjakan tugas, siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas, siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran, siswa mudah bosan dengan tugas yang sama berulang-ulang dan siswa senang bekerja sendiri.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena atau masalah yang ditemukan tersebut, maka peneliti dapat dirumuskan, apakah penerapan metode permainan hitung mundur dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing?

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V SDN 009 Pulau

<sup>9</sup>Sunyo Adji Purnomo dan Ranni Novianty, *Games for Fun Learning and Teaching*, Penerbit: Yrama Widya, 2013, hlm 110

<sup>10</sup>Jamal Ma'mur Asmani, *Jurus-jurus Belajar Efektif untuk SMP dan SMA*, Yogyakarta: Diva Press, 2009, hlm35.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing dapat ditingkatkan melalui penerapan metode permainan hitung?

## 2. Manfaat Penelitian

## a. Bagi Siswa

Dengan penerapan metode permainan hitung mundur ini, dapat hendaknya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V SDN 009 Pulau Panjang Hulu Kecamatan Inuman Kabupaten Kuansing.

## b. Bagi Guru

Membantu memperbaiki proses belajar mengajar pada guru bidang studi dan meningkatkan kepercayaan guru dalam mengajar

## c. Bagi Sekolah

Meningkat kualitas sekolah tempat penelitian yang dilakukan oleh peneliti

## d. Bagi Peneliti

Untuk memperdalam ilmu pengetahuan peneliti di dalam dunia pendidikan dan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi pendidikan strata satu.