

BAB I

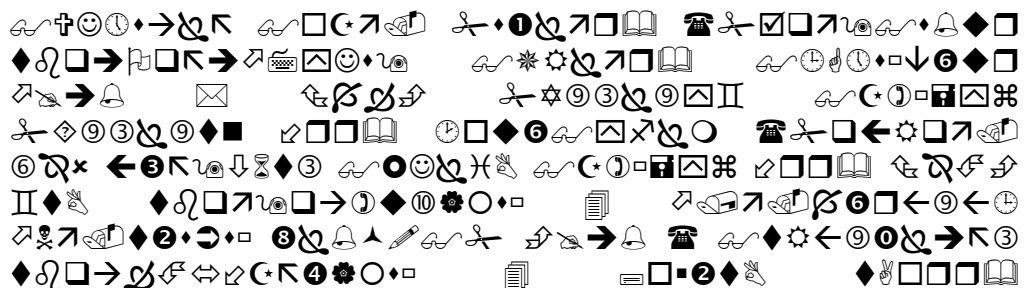
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu aktivitas (proses) mengajar-belajar. Di dalamnya ada dua subjek yaitu guru dan peserta didik. Guru dan peserta didik selalu berkaitan dalam proses pengajaran. Pengelolaan pengajaran yang baik harus dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengajaran.¹

Suatu pengajaran akan bisa disebut berjalan dengan berhasil secara baik, ketika guru mampu mengubah diri peserta didik selama terlibat di dalam proses pembelajaran dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya.²

Dalam proses pembelajarann, guru mempunyai peranan yang sangat penting karena hasil belajar dipengaruhi oleh penguasaan guru terhadap materi pelajaran, tetapi juga model dan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, sebagaimana digambarkan dalam Al-Qur'an surat Al-Israa' ayat 49 – 51 yang berbunyi:



¹ Ahmad Rohani & Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*(Jakarta : PT Rineka Cipta 1991), hlm. 1.

²Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Pekanbaru: Sarana Mandiri Offiset, 2003), hlm. 83.



Artinya : *Dan mereka berkata: "Apakah bila kami Telah menjadi tulang belulang dan benda-benda yang hancur, apa benar-benarkah kami akan dibangkitkan kembali sebagai makhluk yang baru?" Katakanlah: "Jadilah kamu sekalian batu atau besi, Atau suatu makhluk dari makhluk yang tidak mungkin (hidup) menurut pikiranmu". Maka mereka akan bertanya: "Siapa yang akan menghidupkan kami kembali?" Katakanlah: "Yang Telah menciptakan kamu pada kali yang pertama". lalu mereka akan menggeleng-gelengkan kepala mereka kepadamu dan berkata: "Kapan itu (akan terjadi)?" Katakanlah: "Mudah-mudahan waktu berbangkit itu dekat",*

Salah satu kemampuan guru yang yang diungkapkan oleh Wina Sanjaya adalah bagaimana merancang suatu strategi yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, karena tidak semua tujuan bisa dicapai oleh satu strategi tertentu.³ Supaya strategi sesuai dengan tujuan yang akan dicapai diperlukan keahlian guru dalam memilih strategi.

Kesungguhan dalam belajar diperlukan adanya motivasi yang kuat. Motivasi ini timbul dari dalam diri seseorang sadar atau tidak sadar melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Semakin tepat pemberian motivasi kepada siswa, semakin berhasil dalam belajar. Tanpa motivasi maka hasil belajar yang baik akan sulit tercapai, karena motivasi merupakan salah satu penyebab terjadinya perubahan energi yang ada pada setiap individu. Dalam belajar motivasi merupakan daya penggerak untuk dapat menimbulkan gairah semangat belajar. Hal ini terkandung dalam surah Az-Zumar ayat 9:



³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Kencana, 2006), hlm. xiv.



Artinya:Katakanlah: “Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.”

Sementara pada penyelenggaraan pendidikan di sekolah pada umumnya guru kurang memperhatikan adanya pengaruh kemampuan siswa dalam belajar. Guru tidak mengembangkan pendekatan yang ada sehingga menyebabkan kelas yang diharapkan aktif menjadi pasif dan motivasi belajar yang diharapkan tidak tercapai.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dari berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.⁴

Adapun tujuan mata pelajaran matematika yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, 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.

⁴Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, 2006, hlm. 416.

3. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel dan diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah,
4. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat, dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.
5. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.⁵

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan dasar dan memberi andil yang sangat besar dalam kemajuan bangsa. Terbukti bahwa pelajaran matematika diajarkan dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Mengingat peranan matematika yang sangat penting, maka siswa dituntut untuk menguasai pelajaran matematika di setiap jenjang pendidikan, salah satunya di pendidikan Sekolah Dasar.

Pelaksanaan proses pembelajaran Matematika, guru kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru sudah berupaya melibatkan siswa sebagai objek pembelajaran, namun tidak semua siswa termotivasi dalam pembelajaran tersebut.

Dari hasil pengamatan yang peneliti lakukan terhadap proses pembelajaran Matematika di kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru, guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran dan sesekali guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Hanya beberapa orang siswa yang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pelajaran dan mau bertanya, sedangkan siswa yang lainnya sibuk bercerita dengan temannya.

Berdasarkan wawancara dengan seorang guru matematika di kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru diperoleh keterangan bahwa masih

⁵*Ibid.* hlm. 416.

rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala yang dialami oleh peserta didik ketika belajar matematika yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat 20 orang siswa (62,5%) dari 32 jumlah siswa yang tidak termotivasi ketika memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Terdapat 16 orang siswa (50%) dari 32 jumlah siswa cepat bosan dalam proses pembelajaran.
3. Sebanyak 22 orang siswa (68,8%) dari 32 jumlah siswa yang tidak tertarik mengerjakan soal-soal yang diberikan dalam pembelajaran.

Guru sudah melakukan upaya-upaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa seperti, guru menjelaskan pelajaran sambil berjalan, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa yang tidak memperhatikan guru, namun upaya tersebut kurang berhasil. Hanya beberapa siswa yang mulai termotivasi dalam mata pelajaran matematika.

Berdasarkan kenyataan di atas, motivasi belajar matematika perlu mendapat perhatian serius, untuk itu penulis merasa perlu mencarikan solusi dengan harapan mampu meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut profesional dan mampu melaksanakan berbagai jenis strategi serta solusi yang tepat atas permasalahan yang telah ditemukan. Peneliti ingin mencoba menerapkan strategi melempar angka pada pembelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.

Strategi permainan melempar angka merupakan suatu alat permainan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berfikir cepat secara spontan dengan bermain dalam belajar yang menyenangkan. Strategi ini juga dapat mengajarkan anak untuk percaya diri sehingga dapat mengatasi kebosanan dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, penulis berasumsi bahwa pembelajaran Strategi Permainan Melempar Angka dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika. Berdasarkan asumsi tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **Penerapan Strategi Permainan Melempar Angka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.**

B. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah, yaitu:

1. Strategi adalah sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan tertentu.
2. Permainan melempar angka adalah sesuatu yang dijadikan alat untuk mendapatkan sesuatu yang dikehendaki.
3. Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.⁶

⁶Sadirman Am, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 73.

4. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi mencapai tujuan belajar mengajar yang dilakukan.⁷

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana penerapan strategi permainan melempar angka yang dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan strategi permainan melempar angka yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi siswa

Untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.

b. Bagi guru

Menjadikan bahan masukan guru dalam belajar mengajar dengan menggunakan strategi melempar angka untuk tercapainya

⁷M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 110.

keberhasilan mengajar pada mata pelajaran matematika kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.

c. Bagi peneliti

Mengembangkan wawasan pengetahuan penulis dalam bidang karya ilmiah, terutama masalah penerapan strategi melempar angka dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar Matematika siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Pekanbaru.