

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.¹

Dari penjelasan di atas mengenai ilmu pengetahuan matematika di masa moderen yang sudah memiliki kemajuan yang pesat seperti sekarang ini, makajika kita melihat ke dalam Al-Qur'an, kita tidak akan terkejut atau mungkin akan mengatakan bahwa ungkapan Galileo ataupun Hawking adalah basi, karena sekitar 600 tahun sebelumnya Al-Qur'an sudah menyatakan bahwa segala sesuatu diciptakan secara matematis. Perhatikan firman Allah dalam Al-Qur'an surat Al-Qamar ayat 49 sebagai berikut:



Artinya: *Sesungguhnya kami menciptakan segala sesuatu menurut ukuran*
(QS. Al-Qamar: 49)

¹ Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, 2006, hlm. 416

Keterangan mengenai bukti bahwasanya Allah telah menciptakan segala sesuatu di muka bumi ini secara matematis juga terdapat dalam firman Allah yakni surat Al-Furqan ayat 2 sebagai berikut:



Artinya: *Dan dia telah menciptakan segala sesuatu, dan dia menetapkan*

ukuran-ukurannya dengan serapi-rapinya (QS. Al-Furqan: 2)

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.
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 di peroleh.²

Matematika adalah pelajaran penting yang harus dikuasai oleh peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar samapai sekolah menengah, tetapi seringkali siswa menganggap untuk matematika itu sulit dan tidak menyenangkan serta gurunya “galak”. Hal ini bisa diakibatkan oleh cara guru mengajar yang monoton dan tidak menarik yang hanya menggunakan satu metode saja dalam pembelajaran.

²*Ibid.* hlm. 416

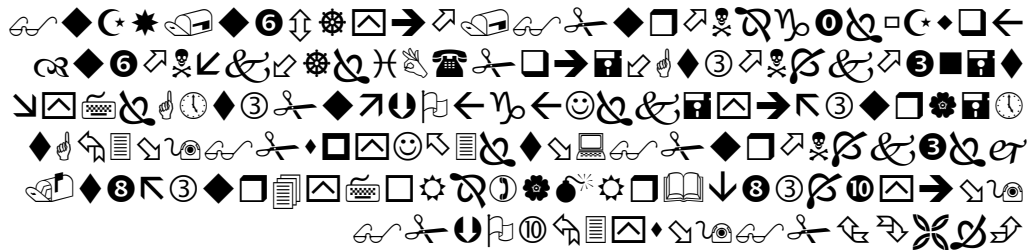
Bermain merupakan salah satu kata yang cukup akrab di telinga kita, terutama bila kita menjadi seorang guru. Bagi guru PAUD dan SD, bermain sering diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar, bermain merupakan salah satu kebutuhan terutama bagi anak. Sebenarnya, permainan sudah akrab sejak zaman sebelum kemerdekaan. Banyak sekali permainan yang telah berkembang di masyarakat sejak zaman Belanda, sekolah Belanda pada saat itu juga telah mengintegrasikan permainan dalam kegiatan belajar.

Menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education Games*, fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang perkembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.³

Dalam proses belajar mengajar, guru memiliki peranan yang sangat penting, guru merupakan penentu bagi keberhasilan dari proses belajar. Oleh sebab itulah guru dituntut untuk dapat menjadikan proses pembelajaran dengan sebaik mungkin, sehingga tujuan dalam pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dalam islam Rasulullah suri tauladan yang baik bagi guru dalam memberikan pelajaran, hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Al-Qur'an sebagai berikut:

³ Iva Riva, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, Yogyakarta: Flash Book, 2011, hlm. 12-13



Artinya: *Ya Tuhan Kami, utuslah untuk mereka seseorang Rasul dari kalangan mereka, yang akan membacakan kepada mereka ayat-ayat Engkau, dan mengajarkan kepada mereka Al kitab (Al-Qur'an) dan Al-Hikmah (As-Sunnah) serta mensucikan mereka. Sesungguhnya Engkaulah yang Maha Kuasa lagi Maha Bijaksana (QS. Al-Baqarah: 129)*

Selain peran guru yang sangat penting dalam pembelajaran, metode atau strategi mengajar yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar juga turut menjadi hal yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran tersebut. Agar tercapainya keberhasilan belajar, guru menerapkan suatu metode atau strategi yang salah satunya dengan menggunakan strategi amplop berhadiah. Menurut Gagne dan Briggs untuk meningkatkan kualitas pendidikan ada tiga komponen yaitu tujuan pendidikan, strategi pembelajaran dan penilaian hasil belajar.⁴

Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan yang bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Dihubungkan dengan pelajaran, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam berwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.⁵

⁴ Hartono, *Analisis Butir Tes dengan Komputer*, Yogyakarta: Aditya Media Bekerjasama Dengan LSFK2P, 2003, hlm. 1

⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, hlm. 5

Menurut Suherman dkk, menyatakan bahwa strategi dalam kaitannya dengan pembelajaran matematika adalah siasat atau kiat yang sengaja direncanakan oleh guru, berkenaan dengan segala persiapan pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan tujuan yang berupa hasil belajar bisa tercapai secara optimal. Strategi pembelajaran yang dilakukan biasanya dibuat secara tertulis, mulai dari penelaahan kurikulum, membuat program pengajaran satu semester atau satu tahun, dan menyusun rencana pembelajaran.⁶

Dalam dunia kerja seorang guru harus mampu membentuk individu peserta didik menjadi manusia yang demokratis. Guru harus menekankan kerja sama atau kerja kelompok, berkaitan dengan hal ini Button sangat memperhatikan apa yang dinamakan *grup proses* atau proses kelompok. Yaitu cara individu mengadakan interaksi dan kerja sama dengan individu lain untuk mencapai tujuan bersama.⁷ Salah satu pengajaran yang menuntut kerja sama diantara siswa adalah dengan belajar dengan menggunakan strategi pembelajaran permainan amplop hadiah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan di Sekolah Dasar Negeri3 KecamatanSenapelan Kota Pekanbaru khususnya pada kelas III bahwa ditemui hasil belajar siswa masih tergolong rendah, hal ini ditandai dengan gejala-gejala sebagai berikut:

⁶ Suherman dkk.*Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Jurusan Pendidikan Matematika UPI-JICA, Bandung, 2001, hlm. 6

⁷ Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka 1991, hlm. 24

1. Masih ada siswa dalam pembelajaran Matematika belum mencapai KKM, yakni 65, yang mana hanya 14 orang siswa atau 41% yang memperoleh nilai 65 keatas dari 34 orang siswa.
2. Tidak semua siswa mampu memanfaatkan waktu belajar dengan efektif dan efisien.
3. Adanya siswa yang tidak tuntas dalam mengerjakan tugas latihan atau ulangan harian diberikan guru.
4. Kurang fokusnya perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Guru telah berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran dengan berbagai usaha, diantaranya: 1) memberikan umpan balik kepada siswa saat proses pembelajaran dengan cara bertanya kepada siswa, 2) memberikan bimbingan bagi siswa yang kesulitan belajar, 3) memberikan latihan kepada siswa setelah menyampaikan materi pelajaran, dan 4) menyampaikan materi pelajaran melalui metode yang bervariasi, seperti metode ceramah dan didukung dengan tanya jawab di awal dan diakhir pelajaran. Namun dari upaya yang dilakukan, hasil belajar siswa yang diharapkan masih belum menunjukkan peningkatan yang berarti. Perlu dilaksanakan strategi pembelajaran aktif yang tepat untuk mengajar pelajaran matematika kepada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba untuk memperbaiki pembelajaran di sekolah tersebut dengan menerapkan strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik agar aktif dalam belajar yaitu dengan penerapan strategi permainan amplop

berhadiah untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Strategi permainan amplop berhadiah ini belum pernah diterapkan di Sekolah Dasar Negeri 3 Kec. Senapelan Kota Pekanbaru.

Strategi permainan amplop berhadiah ini merupakan suatu cara penyajian pelajaran kepada siswa di dalam kelas yang dilakukan secara berkelompok (klasikal), dengan mengaitkan konsep pembelajaran dengan permainan dalam bentuk amplop yang berlainan warna yang di dalamnya berisikan soal-soal LKS yang tingkat kesulitannya dimulai dari yang termudah hingga tersulit, pemenang dalam kompetisi ini yakni kelompok yang tercepat dan kelompok yang skor pengerjaannya paling tinggi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis berkeinginan melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Strategi Permainan Amplop Berhadiah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru”**.

B. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman maka penulis menegaskan beberapa istilah berkaitan dengan judul yaitu:

1. Penerapan adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.⁸
2. Strategi adalah suatu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

⁸ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006, hlm. 36

3. Meningkatkan adalah menaikkan atau mempertinggi, memperhebat.⁹
4. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya.¹⁰ Hasil belajar yang dimaksud disini adalah skor atau nilai yang menggambarkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran, yang diperoleh dari hasil tes yang dilakukan guru setelah proses kegiatan pembelajaran matematika.
5. Strategi permainan amplop hadiah yaitu merupakan suatu cara penyajian pelajaran kepada siswa di dalam kelas dengan mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok kecil, agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki. pelaksanaan strategi permainan amplop hadiah ini yaitu dengan mengaitkan konsep pembelajaran dengan permainan. Yang dikemas dalam bentuk amplop yang berlainan warna yang di dalamnya berisikan soal-soal LKS yang tingkat kesulitannya dimulai dari yang termudah hingga tersulit, pemenang dalam kompetisi ini yakni kelompok yang tercepat dan kelompok yang skor pengerjaannya paling tinggi. Dan diakhir permainan guru akan memberikan *reward* dan *punishment*.

C. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah penerapan strategi permainan amplop hadiah yang

⁹ Depdikbud, *Kamus Besar Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka, 2007, hlm. 10

¹⁰ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005, hlm. 22

dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan strategi permainan amplop hadiah yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Kec. Senapelan Kota Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat antara lain:

a. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar anak mata pelajaran matematika dengan penerapan Strategi Permainan Amplop Berhadiah pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru.

b. Bagi Guru/Penulis

- 1) Penelitian merupakan syarat memperoleh gelar sarjana.
- 2) Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam dan memperluas ilmu pengetahuan penulis.
- 3) Meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Kepala Sekolah

- 1) Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.

- 2) Memperkaya khasanah pustaka guru dalam pembelajaran khususnya guru Matematika.

d. Bagi peneliti lanjutan

- 1) Untuk pedoman dan perbandingan peneliti lanjutandalam pembuatan PTK, sehingga PTK dihasilkan lebih komplit dan terarah.
- 2) Sebagai rujukan bagi peneliti lanjutan, sehingga PTK yang dihasilkan lebih baik dan bermanfaat.

