

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu tujuan nasional yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea IV yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Persiapan sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kompetensi memang sangat diperlukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar. Komponen utama dalam proses pembelajaran di kelas adalah guru dan siswa. Namun demikian, komponen yang selama ini dianggap penting dalam proses pembelajaran adalah komponen guru (Sanjaya, 2011: 13). Proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengoptimalkan perannya sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, motivator, dan evaluator (Sanjaya, 2011: 21). Hal tersebut juga tercantum dalam UU RI No 20 Tahun 2003 pasal 40 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional diungkapkan bahwa:

“Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban: a) menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis; b) mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan; dan c) memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi, dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya”.

Dalam praktik pembelajarannya, guru banyak menghadapi permasalahan diantaranya kurangnya alat peraga sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Masih banyak guru sekolah dasar yang tidak menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, menarik dan menyenangkan. Guru masih menggunakan metode konvensional khususnya dalam pembelajaran matematika. Menurut Hamzah dan Muhlisrarini (2014:257), metode pembelajaran merupakan suatu cara yang direncanakan dan digunakan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran matematika tercapai.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas, karena matematika merupakan suatu sarana berpikir untuk mengkaji segala sesuatu secara logis dan sistematis. Dalam proses pembelajaran matematika seringkali siswa tidak mau bertanya kepada guru meskipun sebenarnya belum mengerti materi yang diajarkan guru. Kecenderungan siswa tidak mengikuti pembelajaran matematika dengan baik.

Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, jika strategi dan metode pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa. Guru sebagai pengelola pembelajaran perlu kreatif dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa menjadi termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satunya yaitu bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Bancaran 03 Bangkalan bahwa 54% siswa atau sebanyak 26 dari 48 siswa menjawab tidak suka mata pelajaran matematika. Matematika merupakan pelajaran yang dianggap paling sulit. Hasil observasi ini diperoleh dari angket yang diberikan siswa ketika observasi awal. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV, kegiatan pembelajaran matematika masih berpusat pada guru. Metode yang sering digunakan guru adalah metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Guru belum menggunakan media dalam pembelajaran matematika. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika masih rendah. Keaktifan siswa yang kurang menyebabkan proses pembelajaran matematika menjadi tidak bermakna dan tidak menarik. Siswa cenderung malas dan tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah dan belum mencapai KKM yaitu 68.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Guru juga belum menggunakan media dalam pembelajaran. Guru mempunyai peran yang sangat penting dalam menyampaikan materi matematika. Ketika penyampaian materi ini, guru harus menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga dapat menjadikan siswa aktif dan tidak bosan serta pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode permainan. Pemilihan metode permainan dikarenakan metode ini jarang digunakan untuk menyampaikan materi matematika dan disesuaikan dengan karakteristik siswa yang suka bermain ketika pembelajaran, supaya lebih bermanfaat kegiatan yang dilakukan siswa.

Metode permainan merupakan cara menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara bermain yang menyenangkan sehingga tanpa disadari siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Metode permainan dapat menolong meningkatkan motivasi siswa, dengan cara ketika siswa terlihat tidak konsentrasi pada pelajaran yang diterangkan guru maka dialihkan dengan metode bermain dengan waktu tertentu sampai mereka kembali konsentrasi (Hamzah dan Muhlisrarini, 2014: 281).

Topik-topik dalam pembelajaran matematika dapat disajikan dalam bentuk permainan. Melalui bermain, siswa akan senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan memperhatikan materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa akan menjadi meningkat. Pada proses pembelajaran dengan metode permainan ini, diperlukan media pembelajaran yang mendukung, sehingga siswa akan lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran. Setiap media yang digunakan pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Media yang digunakan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Pada penelitian ini, media yang digunakan yaitu media kartu bilangan dan ular tangga.

Media kartu bilangan merupakan *flashcard* (kartu kecil berisi tanda simbol yaitu bilangan Romawi dan bilangan asli). Arsyad (2014: 115) *Flashcard* merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Media ini untuk menjelaskan konsep dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, dapat meningkatkan daya

kreativitas siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik serta dapat menjalin rasa kebersamaan.

Media ular tangga merupakan sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain (Tilong, 2014: 30). Berbeda dengan media kartu bilangan, media ular tangga ini sebagai alat bantu guru memberikan soal latihan kepada siswa agar siswa merasa senang dalam mengerjakan soal tersebut. Kelebihannya yaitu dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain. Kelemahannya yaitu bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain. Selain itu, dalam permainan ini membutuhkan waktu yang lama.

Penelitian yang relevan tentang metode permainan dengan media telah dilakukan oleh Marini dengan judul *“Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Menggunakan Metode Bermain Kartu Bilangan Pada Siswa Kelas II Semester 2 MI Ma’arif Plampang Tahun pelajaran 2013/2014*. Hasil penelitian ini yaitu penerapan metode bermain kartu bilangan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas II MI Ma’arif Plampang.

Penelitian lain dilakukan oleh Isnaeni dengan judul *“Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Bilangan Romawi pada Siswa Kelas IV SDN Debong Tengah I Tegal”*. Penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bilangan dapat meningkatkan performansi guru, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar

matematika materi bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN Dehong Tengah I Tegal.

Penelitian lain oleh Bayukristianto dengan judul *“Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Permainan dan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa (Studi Ekperimen pada Kelas XI SMA Negeri I Beber Kabupaten Cirebon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) aktivitas siswa lebih baik dalam pembelajaran menggunakan metode permainan dibandingkan dengan metode demonstrasi, (2) terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode permainan dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan metode demonstrasi, dengan permainan lebih baik dari metode demonstrasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Priyono dengan judul *“Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Bantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perkalian Siswa Kelas III SDN 3 Kalipait Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011*. Kesimpulan penelitian ini adalah siswa mengalami peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada materi perkalian. Pembelajaran kooperatif dengan bantuan permainan ular tangga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul *“Komparasi Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Antara Metode Permainan Menggunakan Media Kartu Bilangan dan Media Ular Tangga Materi Bilangan Romawi Kelas IV SDN Bancaran 03 Bangkalan”*.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana komparasi motivasi siswa antara metode permainan menggunakan media kartu bilangan dan media ular tangga pada materi bilangan Romawi kelas IV SDN Bancaran 03 Bangkalan?
- 2) Bagaimana komparasi hasil belajar siswa antara metode permainan menggunakan media kartu bilangan dan media ular tangga pada materi bilangan Romawi kelas IV SDN Bancaran 03 Bangkalan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui komparasi motivasi siswa antara metode permainan menggunakan media kartu bilangan dan media ular tangga pada materi bilangan Romawi kelas IV SDN Bancaran 03 Bangkalan.
- 2) Untuk mengetahui komparasi hasil belajar siswa antara metode permainan menggunakan media kartu bilangan dan media ular tangga pada materi bilangan Romawi kelas IV SDN Bancaran 03 Bangkalan.

1.4 Manfaat

Hasil dari penelitian ini akan memberikan manfaat yang berarti yaitu manfaat teoretis dan praktis sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan metode permainan dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi siswa dan hasil belajar serta penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian-penelitian menggunakan metode permainan dan media dalam pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

Dalam manfaat praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan peneliti.

- a. Bagi siswa diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar matematika dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- b. Bagi guru diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk memilih metode pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton.
- c. Bagi peneliti dapat meningkatkan profesionalisme sebagai calon pendidik dan dapat mengembangkan metode dan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.

1.5 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah.

a) Hipotesis untuk Motivasi Belajar Siswa

H_{o1} : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara motivasi siswa dengan metode permainan menggunakan media kartu bilangan (kelompok eksperimen 1), metode permainan menggunakan media ular tangga (kelompok eksperimen 2) dan pembelajaran konvensional (kelompok kontrol).

H_{a1} : Ada perbedaan yang signifikan antara motivasi siswa dengan metode permainan menggunakan media kartu bilangan (kelompok eksperimen 1), metode permainan menggunakan media ular tangga (kelompok eksperimen 2) dan pembelajaran konvensional (kelompok kontrol).

b) Hipotesis untuk Hasil Belajar Siswa

H_{o2} : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan metode permainan menggunakan media kartu bilangan (kelompok eksperimen 1), metode permainan menggunakan media ular tangga (kelompok eksperimen 2) dan pembelajaran konvensional (kelompok kontrol) pada materi bilangan Romawi.

H_{a2} : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan metode permainan menggunakan media kartu bilangan (kelompok eksperimen 1), metode permainan menggunakan media ular tangga (kelompok eksperimen 2) dan pembelajaran konvensional (kelompok kontrol) pada materi bilangan Romawi.

