

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangsa Indonesia mempunyai berbagai tujuan untuk memajukan dan mengembangkan keadaan negara. Salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tercantum dalam UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Suatu cara untuk mencapai tujuan tersebut diantaranya dengan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan sadar untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan banyak faktor yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu tujuan tertentu. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meraih keberhasilan belajar yang hanya terlihat pada suatu prestasi belajarnya, melainkan dapat dipandang dari bagaimana suatu pembelajaran itu dapat dikatakan berhasil.

Pembelajaran merupakan suatu sistem. Pembelajaran tersebut ada suatu komponen utama diantara guru dan siswa. Namun demikian, komponen yang selama ini dianggap sangat memengaruhi proses pendidikan adalah komponen guru. Guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek dalam pembelajaran (Sanjaya, 2006:13).

Pelaksanaan suatu pembelajaran, guru banyak menghadapi permasalahan diantaranya kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, menarik dan menyenangkan khususnya pada pembelajaran matematika. Hal keberhasilan suatu implementasi strategi pembelajaran akan

tergantung pada kepiawean guru dalam menentukan metode pembelajaran salah satunya. Menurut Hamzah dan Muhlisrarini (2014:257), metode pembelajaran merupakan suatu cara yang direncanakan dan digunakan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran matematika tercapai.

Menurut Runtukahu (dalam Oktarandi, 2014:64) matematika ialah bahasa pengetahuan, simbol dan seni yang berisi berbagai gagasan yang definisikan secara indah dan harmonis. Matematika merupakan mata pelajaran yang penting berikan kepada anak karena dibutuhkan dalam segi kehidupan. Ruang lingkup matematika sendiri tidak terlepas dari konsep-konsep pengenalan bilangan, operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan fondasi untuk mengembangkan pengetahuan matematika siswa. Runtukan & Selpius (2014: 28) berpendapat bahwa pemusatan pengajaran matematika SD sering hanya pada keterampilan berhitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian bilangan bula, pecahan dan desimal) dan beranggapan bahwa jika anak telah menguasai berhitung ia telah menguasai semua kompetensi matematika. Pengertian matematika akan jelas bahwa matematika bukan hanya menekankan berhitung. Pengertian matematika yang tepat tidak dapat ditentukan secara pasti. Hal ini, karena cabang-cabang matematika semakin bertambah dan semakin berbaur satu dengan lainnya. Pentingnya pembelajaran matematika perlu adanya perhatian guru untuk mengemas suatu pembelajaran. Suatu pembelajaran yang dikemas dengan metode yang inovatif dan menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa semangat untuk belajar matematika.

Selain itu, kepiawean guru dalam menciptakan kondisi dan situasi dalam kelas menjadi aktif, membuat pelajaran menjadi bermakna merupakan tugas seorang guru yang harus diperhatikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Sabtu, tanggal 21 Oktober 2017 di kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo. Hasil yang diperoleh dari observasi yang dilakukan bahwa 71,42% siswa atau sebanyak 40 dari 56 siswa menjawab tidak suka mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah pelajaran paling sulit dan membuat mereka bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diperoleh dari hasil angket yang diberikan siswa pada saat observasi awal. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV A. Kegiatan proses pembelajaran tersebut masih berpusatkan pada guru. Metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Motivasi siswa dalam pembelajaran masih termasuk golongan rendah, sehingga kurangnya keaktifan siswa dan pembelajaran kurang menarik dan kurang bermakna. Hal tersebut terbukti dengan hasil belajar yang didapatkan siswa masih rendah dan belum mencapai KKM yaitu 78.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan guru kurang bervariasi. Seorang guru harus pandai memilih metode yang akan diajarkan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga nantinya pembelajaran akan bermakna dan siswa menjadi aktif. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode permainan. Pemilihan metode permainan dikarenakan metode sangat sesuai dengan karakteristik siswa yang suka bermain ketika belajar, sehingga dengan menggunakan metode tersebut bermain siswa lebih bermanfaat.

Metode permainan menurut Ningrum (2015:18) merupakan metode belajar dengan melakukan kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional matematika yang menyangkut aspek kognitif, psikomotor, atau efektif. Permainan yang mengandung nilai matematika dapat meningkatkan keterampilan, penanaman konsep, pemahaman, penemuan, memecahkan masalah, dan lain-lain. Metode permainan sama dengan metode-metode yang lain, yang memerlukan perumusan tujuan instruksional yang jelas, penilaian topik atau subtopik, perincian kegiatan belajar mengajar, dan lain-lain.

Suatu tema atau topik yang disajikan dalam suatu pembelajaran matematika dapat berbentuk permainan. Hal ini membuat siswa menjadi senang, kesenangan yang tertanam pada diri siswa akan membentuk dorongan motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran matematika, sehingga hasil belajar meningkat. Metode permainan ini membutuhkan sesuatu yang berbentuk konkret untuk menunjang pelajaran yang telah dilakukan. Adanya sesuatu yang berbentuk konkret ini siswa menjadi mudah untuk memahami suatu konsep tertentu. Metode permainan yang diterapkan sesuai dengan langkah-langkah teori yang dikemukakan oleh Diesnes. Metode permainan berdasarkan teori Diesnes ini diterapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi.

Diesnes Resnick (dalam Irpan, 2012:109) mengungkapkan kunci dari pendekatan teori Diesnes dalam instruksi matematika adalah penggunaan benda-benda kongkrit dalam bentuk permainan dan permainan tersebut harus dilakukan secara hati-hati dan sesuai urutan pembelajaran. Konsep-konsep matematika akan berhasil jika dipelajari dalam tap tertentu. Diesnes membagi tahap-tahap belajar

menjadi 6 tahapan yaitu permainan bebas, permainan menggunakan aturan, permainan kesamaan sifat, permainan representasi, permainan dengan simbolis, dan permainan dengan formalisasi. Pada penerapan metode permainan berdasarkan teori diesnes, difokuskan pada tahap permainan bebas sampai dengan simbolisasi.

Penelitian yang relevan tentang metode permainan berdasarkan teori diesnes dilakukan oleh Oktagiolawardi (2012) pada penelitiannya bertujuan untuk mengetahui efektifitas hasil belajar matematika dengan menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan teori diesnes dan metode ceramah. Hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan uji tes diketahui bahwa nilai t adalah 6,777 dengan signifikan 0,000. Berdasarkan hasil uji t -tes dan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran yang menggunakan metode Diesnes dari pada pembelajaran yang menggunakan metode ceramah. Berdasarkan selisih hasil rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta hasil analisis dengan teknik uji t -tes, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar matematika dengan menggunakan metode pembelajaran Diesnes dan metode ceramah pada siswa kelas IV SDN Sraten 01 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang semester genap tahun pelajaran 2011/2012.

Penelitian lain dilakukan Lestari (2015) pada penelitiannya bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan dan metode ceramah bervariasi terhadap motivasi belajar matematika, serta perbedaan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode permainan dan ceramah. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode

permainan terhadap motivasi belajar matematika ($t_{hitung} = 3,18 > t_{tabel} = 2,00$), tidak ada pengaruh yang signifikan metode ceramah bervariasi terhadap motivasi matematika ($t_{hitung} = 1,03 < t_{tabel} = 2,00$) dan ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar matematika antara kelompok siswa yang diajarkan dengan metode permainan dan metode ceramah bervariasi ($t_{hitung} = 2,375 > t_{tabel} = 2,00$).

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengadakan penelitian yang terfokus pada judul “ Pengaruh Metode Permainan Berdasarkan Teori Diesnes Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo”.

1.2 Rumusan Masalah

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

- 1) Adakah perbedaan yang signifikan metode permainan berdasarkan teori diesnes terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo ?
- 2) Bagaimana motivasi belajar siswa kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo setelah pembelajaran menggunakan metode permainan berdasarkan teori diesnes ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan metode permainan berdasarkan teori diesnes terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo.

- 2) Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo setelah pembelajaran dengan metode permainan berdasarkan teori diesnes.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini diantara lain:

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan metode permainan berdasarkan teori diesnes dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan acuan untuk mengembangkan penelitian-penelitian selanjutnya.

- 2) 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.
- b. Bagi guru diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk memilih metode pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton
- c. Bagi peneliti dapat meningkatkan profesionalisme sebagai calon pendidik dan dapat mengembangkan metode dalam pembelajaran matematika.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian

a. Hipotesis untuk hasil belajar siswa

Ho :tidak ada perbedaan yang signifikan metode permainan berdasarkan teori diesnes terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo.

Ha :ada perbedaan yang signifikan metode permainan berdasarkan teori diesnes terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Grabagan Sidoarjo.