**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Matematika merupakan subyek yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Negara yang mengabaikan pendidikan matematika sebagai prioritas utama akan tertinggal dari kemajuan segala bidang (terutama sains dan teknologi), dibanding dengan negara lainnya yang memberikan tempat bagi matematika sebagai subyek yang sangat penting. Di Indonesia, sejak bangku SD sampai perguruan tinggi, bahkan mungkin sejak *play group* atau sebelumnya (*baby school*), syarat penguasaan terhadap matematika jelas tidak bisa dikesampingkan. Untuk bisa menjalani pendidikan selama di bangku sekolah sampai kuliah dengan baik, maka anak didik dituntut untuk dapat menguasai matematika dengan baik.[[1]](#footnote-2)

Kita semua mengetahui bahwa proses pembelajaran merupakan kegiatan sosial. Dalam dunia pendidikan saat ini kita dihadapkan pada masalah yang lebih kompleks dimana sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman yang akan dapat bertahan. Pada kenyataannya semua bidang keilmuan maupun sektor kehidupan kita selalu dihadapkan kepada masalah-masalah yang memerlukan matematika.

Para pelajar memerlukan matematika untuk memenuhi kebutuhan praktis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dapat berhitung, dapat menghitung isi dan berat, dapat mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menafsirkan data, serta dapat menggunakan kalkulator dan komputer. Selain itu agar peserta didik mampu mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut, untuk membantu memahami bidang studi lain seperti fisika, kimia, arsitektur, farmasi, geografi, ekonomi, dan sebagainya, dan agar para peserta didik berpikir logis, kritis, dan praktis serta bersikap positif dan berjiwa kreatif.[[2]](#footnote-3)

Pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.[[3]](#footnote-4) Selain itu pendidikan merupakan suatu wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak SDM yang bermutu tinggi.[[4]](#footnote-5)

Sebagian orang memahami arti pendidikan sebagai pembelajaran karena pendidikan pada umumnya selalu membutuhkan pembelajaran.[[5]](#footnote-6) Dalam pembelajaran yang efektif, guru diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, menyenangkan, dan bermakna. Sehingga peserta didik merasa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, terutama dalam pembelajaran matematika.[[6]](#footnote-7)

Namun demikian dalam proses pembelajaran di sekolah sering terdapat hambatan-hambatan yang antara lain disebabkan oleh kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik, baik pada pemahaman materi maupun penyelesaian soal-soal yang terkait dengan materi, sehingga tujuan dari proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak sepenuhnya tercapai.

Secara umum, tugas guru matematika di antaranya adalah: *pertama,* bagaimana materi pelajaran itu diberikan kepada peserta didik sesuai dengan standar kurikulum: *kedua,* bagaimana proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan peran peserta didik secara penuh dan aktif, dalam artian proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan menyenangkan.[[7]](#footnote-8) Agar tujuan yang direncanakan dapat tercapai, seorang guru dituntut untuk berpikir dan bertindak kreatif, mengerti dan mampu menyampaikan materi sesuai rencana, memilih metode mengajar yang tepat, dan memotivasi peserta didiknya. Selain itu guru juga dituntut untuk mampu mengevaluasi sekaligus mengkaji lebih dalam hasil yang telah dicapai oleh peserta didiknya.

Sebagai lembaga yang bertanggungjawab kepada keberhasilan pendidikan, sekolah mempunyai peranan yang penting dalam menghasilkan generasi yang peka terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi. Kepekaan ini akan muncul jika pribadi-pribadi yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan tersebut memahami situasi yang dihadapi saat ini. Metode pembelajaran yang efektif, menarik dan dapat memposisikan peserta didik sebagai subyek bisa meningkatkan pemahanan anak pada suatu materi.

Suatu yang sudah lazim bahwasannya dalam pembelajaran guru biasanya memberikan materi pelajarannya dengan ceramah secara lisan dan pemberian tugas. Padahal penyampaian materi dengan metode ceramah akan lebih cepat menimbulkan rasa bosan bagi peserta didik, hal ini dikarenakan peserta didik hanya mendengarkan saja dan tidak ada proses interaktif antara peserta didik dan guru.

Metode ceramah merupakan metode mengajar yang paling banyak dipakai, terutama untuk bidang studi noneksakta. Hal ini mungkin dianggap sebagai metode mengajar yang paling mudah dilaksanakan. [[8]](#footnote-9)

Pemberian materi dengan teknik ceramah juga akan sulit diterima dan dimengerti oleh peserta didik, jika guru kurang memiliki kemampuan bertutur dengan baik, oleh karena itu guru dituntut untuk bisa memiliki kemampuan mendesain pembelajaran dengan baik dan bisa bervariasi dalam penyampaian materi sehingga mengurangi rasa bosan dan jenuh pada diri peserta didik.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dengan prosentase jam pelajaran yang lebih banyak bila dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Ironisnya, matematika termasuk mata pelajaran yang tidak disukai. Banyak peserta didik yang takut dengan mata pelajaran matematika, karena menurut mereka mata pelajaran matematika itu merupakan pelajaran yang sangat sulit untuk dimengerti dan dipahami. Ketakutan-ketakutan tersebut tidak hanya datang dari diri peserta didik saja, akan tetapi juga dari ketidakmampuan guru dalam menciptakan situasi yang dapat membawa peserta didik tertarik pada matematika.[[9]](#footnote-10)

Masyarakat juga memiliki persepsi (*mitos*) negatif terhadap matematika. Sebagaimana yang dikemukakan Frans Susilo, kebanyakan sikap matematika timbul karena kesalahpahaman atau pandangan yang keliru mengenai matematika. Beberapa mitos tersebut antara lain: untuk dapat mempelajari matematika diperlukan kecerdasan yang tinggi, matematika merupakan ilmu berhitung, matematika hanya menggunakan otak, yang paling penting dalam matematika adalah jawaban yang benar, kebenaran matematika adalah kebenaran mutlak, matematika itu tidak berguna dalam kehidupan, dan masih banyak lagi *mitos* masyarakat mengenai matematika.[[10]](#footnote-11)

Kenyataan lain menunjukkan bahwa rendahnya mutu pendidikan terutama pendidikan matematika di SD, SMP, dan SMA adalah masih banyak peserta didik cenderung kurang menggemari pelajaran matematika bahkan mereka cenderung tidak tertarik belajar matematika.

Dari hasil wawancara singkat dengan Ibu Sundari yang berperan sebagai guru pengampu pelajaran matematika di kelas V SDN 1 Ngrencak yang telah mengamati perilaku dan sikap peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menunjukan bahwa masih perlu peningkatan prestasi belajar peserta didik, dan keaktifan belajar peserta didik.

Hal tersebut diatas juga ditunjukkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Hasil angket menunjukkan rendahnya minat dan prestasi belajar peserta didik yaitu hanya 5 dari 23 peserta didik yang menyukai pelajaran matematika. Bahkan hanya ada 1 dari 23 peserta didik yang nilai mata pelajaran matematikanya tertinggi dalam raport yaitu 92. Berhubungan dengan hal di atas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian pada peserta didik kelas V SDN I Ngrencak Panggul Trenggalek.

Peneliti berasumsi bahwa cara mengajar guru yang monoton dan kurang variatif menjadi salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar peserta didik. Oleh sebab itu guru perlu menciptakan proses pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik yang berakibat pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika di sekolah, guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi, pendekatan, metode, dan teknik yang banyak melibatkan peserta didik aktif belajar baik secara mental, fisik, maupun sosial[[11]](#footnote-12)

Penggunaan metode pembelajaran harus mampu menyesuaikan dan memperhatikan berbagai macam faktor penentu. Kesabaran dan ketekunan para pendidik khususnya guru SD akan banyak membantu kematangan proses pembelajaran. Oleh karena itu, tahapan-tahapan tertentu dalam kegiatan mengajar matematika pada sekolah dasar perlu diperhatikan. Sesuai dengan kondisi peserta didik SD yang belum sepenuhnya dapat menerima pelajaran yang bersifat abstrak, kompleks dan rumit.

Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi, bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak.[[12]](#footnote-13)

Permainan yang mengandung nilai-nilai matematika dapat meningkatkan ketrampilan, penanaman konsep, pemahaman, dan pemantapannya: meningkatkan kemampuan menemukan, memecahkan masalah, dan lain-lainnya.[[13]](#footnote-14)

Keberhasilan proses pembelajaran pada pelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan peserta didik yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat keaktifan, penguasaan materi serta prestasi belajar peserta didik. Semakin tinggi keaktifan, penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Di dalam matematika, bangun datar dan bangun ruang merupakan materi yang penting untuk dipelajari karena materi tersebut erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Bahkan hampir di setiap tempat, bangun datar ataupun bangun ruang tersebut ditemukan. Di sekolah, materi bangun datar dan bangun ruang diajarkan mulai tingkat SD sampai SMA. Untuk itu pemahaman dan penguasaan materi tentang bangun datar dan bangun ruang perlu ditekankan kepada peserta didik sejak awal.

Berdasarkan pengalaman di lapangan, dalam penyampaian materi bangun datar dan bangun ruang guru kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami dan menguasai konsepnya dan hanya menunjukkan sifat-sifat bangun tersebut dengan gambar yang abstrak untuk kemudian dihafalkan.

Berdasarkan paparan di atas peneliti melakukan “Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom* *Action Research*)” dengan judul “Penggunaan metode permainan kuis untuk meningkatan keaktifan dan prestasi belajar matematika materi pokok bangun datar dan bangun ruang peserta didik Kelas V SDN I Ngrencak Panggul Trenggalek Tahun ajaran 2010-2011”

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian dan pokok- pokok pemikiran tersebut di atas, maka permasalahan yang akan diungkap dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan metode permainan kuis dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika materi pokok bangun datar dan bangun ruang pada peserta didik kelas V SDN I Ngrencak Panggul Trenggalek?
2. Apakah penggunaan metode permainan kuis dapat meningkatkan prestasi belajar matematika materi pokok bangun datar dan bangun ruang pada peserta didik kelas V SDN I Ngrencak Panggul Trenggalek?
3. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keaktifan belajar matematika materi pokok bangun datar dan bangun ruang pada peserta didik kelas V SDN I Ngrencak Panggul Trenggalek melalui penggunaan metode permainan kuis.
2. Meningkatkan prestasi belajar matematika materi pokok bangun datar dan bangun ruang pada peserta didik kelas V SDN I Ngrencak Panggul Trenggalek melalui penggunaan metode permainan kuis.
3. **Manfaat Penenlitian**

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

1. Peserta didik:
	1. Keaktifan peserta didik kelas V SDN I Ngrencak Panggul Trenggalek dalam belajar matematika khususnya materi pokok bangun datar dan bangun ruang dapat meningkat.
	2. Prestasi belajar peserta didik kelas V SDN I Ngrencak Panggul Trenggalek dalam belajar matematika khususnya materi pokok bangun datar dan bangun ruang dapat meningkat.

2. Guru:

1. Merupakan upaya dari guru untuk meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika.
2. Merupakan inovasi metode pembelajaran matematika oleh dan untuk guru khususnya pada penerapan metode permainan kuis
3. Guru akan terbiasa melakukan penelitian yang bermanfaat bagi perbaikan pembelajaran.

3. Sekolah:

1. Diharapkan dapat meningkatkan prestasi peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika.
2. Diperoleh panduan yang inovatif dalam pembelajaran dengan metode permainan kuis dan diharapkan dapat dipakai untuk kelas-kelas yang lain.
3. Terciptanya kondisi belajar yang kondusif.

4. Bagi peneliti:

1. Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran matematika melalui metode permainan kuis.
2. Dapat menambah pangalaman langsung bagaimana penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
3. Melatih peneliti guna berfikir kritis dalam belajar matematika.
4. **Penegasan Istilah**

Agar dapat dimengerti dan dipahami secara jelas dari judul skripsi:” Penggunaan metode permainan kuis untuk meningkatan keaktifan dan prestasi belajar matematika materi pokok bangun datar pada peserta didik Kelas V SDN I Ngrencak Panggul Trenggalek Tahun Ajaran 2010-2011”maka perlu dijelaskan arti kata tersebut yaitu:

1. Pemahaman Secara Konseptual
	* 1. Metode Permainan kuis adalah metode pembelajaran yang berupa permainan kuis, yaitu ada pertanyaan atau soal dan tugas yang harus dijawab dan diselesaikan oleh peserta didik yang sudah terbentuk kelompok.
		2. Keaktifan belajar adalah giat, rajin, selalu berusaha dengan sungguh-sungguh dalam segala aktivitas atau kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah yaitu keaktifan membaca, mendengarkan penyajian materi, mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan mengerjakan soal.
		3. Prestasi belajar merupakan hasil usaha yang telah dicapai oleh seseorang, setelah melakukan kegiatan belajar dalam kurun waktu tertentu.
		Seorang peserta didik yang telah melakukan kegiatan belajar, dapat diukur prestasinya setelah melakukan kegiatan belajar tersebut pada kurun waktu tertentu
2. Penegasan Operasional

Metode permainan kuis adalah suatu metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran materi bangun datar dan bangun ruang baik di dalam maupun di luar kelas. Soal atau tugas suatu kelompok ditentukan melalui sebuah alat berbentuk lingkaran yang dibagi delapan yang masing-masing bagian diberi warna yang berbeda dan simbol angka 1 sampai angka 8. Lingkaran dapat diputar oleh peserta didik dan dapat berhenti sewaktu-waktu. Pada sisi lingkaran diberi tanda panah sebagai penunjuk angka yang dipilih pada saat lingkaran berhenti berputar..

Soal sudah tersedia di dalam amplop yang jumlahnya juga ada delapan buah dengan warna masing-masing amplop berbeda. Berhenti di angka berapa, itu adalah soal yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok.

Dengan diterapkannya metode permainan kuis dalam penelitian ini diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran di kelas sehingga mampu meningkatkan prestasi belajarnya. Prestasi belajar diukur dengan menggunakan suatu alat evaluasi yaitu berupa soal-soal dan pertanyaan yang disajikan dalam bentuk tes tertulis pada setiap akhir siklus.

1. **Sistematika Pembahasan**

Tulisan ini terdiri dari 5 bab yaitu:

BAB I :Pendahuluan yang memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II :Kajian pustaka, berisi tentang metode permainan kuis, belajar, keaktifan belajar, prestasi belajar, matematika, dan uraian materi.

BAB III :Metode penelitian yang tersusun dari desain penelitian, subyek dan lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV :Hasil penelitian berisi tentang deskripsi obyek penelitian, paparan hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V :Kesimpulan dan saran.

1. Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence,*(Jogjakarta:Ar-Ruzz Media,2008), hal. 41-42 [↑](#footnote-ref-2)
2. Erman Suherman, et. All.,  *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Fakultas Pendidikan Matematika dan IPA Universitas pendidikan Indonesia, 2003),hal. 60 [↑](#footnote-ref-3)
3. Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru,* (Bandung: PT Rosdakarya, 2004), hal. 10. [↑](#footnote-ref-4)
4. Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran,* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), hal. 70. [↑](#footnote-ref-5)
5. [↑](#footnote-ref-6)
6. Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif,* (Jakarta: Departemen pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan, 2006), hal. 1-3. [↑](#footnote-ref-7)
7. Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence........,* hal. 78 [↑](#footnote-ref-8)
8. Suherman dkk,  *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*………………., hal. 201 [↑](#footnote-ref-9)
9. Herman, *Metode Pembelajaran Matemetika Di Sekolah Dasar,* (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, September 2007), hal. 10 [↑](#footnote-ref-10)
10. Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence…………*hal. 67-69 [↑](#footnote-ref-11)
11. Suherman dkk , *Strategi Pembelajaran matematika kontemporer*.......................hal. 62 [↑](#footnote-ref-12)
12. Conny .R. Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan sekolah dasar,* (t.t.p.: PT Indeks, 2008) hal. 20 [↑](#footnote-ref-13)
13. Suherman dkk,  *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*………………hal. 217 [↑](#footnote-ref-14)