**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Pendidikan pada dasarnya merupakan pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, kita ingin menghasilkan manusia Indonesia yang berkualitas. Melalui pendidikan juga, karakter peserta didik akan terbentuk. Mulai sejak bayi manusia memerlukan bantuan tuntunan, pelayanan, dorongan dari orang lain demi mempertahankan hidup dengan mendalami belajar setahap demi setahap untuk memperoleh kepandaian, ketrampilan dan pembentukan sikap dan tingkah laku sehingga lambat laun dapat berdiri sendiri yang semuanya itu memerlukan waktu yang cukup lama.[[1]](#footnote-2)

 Karakter anak akan terbentuk dengan baik atau buruk tergantung pendidikan yang diperolehnya. Sehingga disinilah letak betapa beratnya peran seorang pendidik di dunia pendidikan. Terlepas dari hal tersebut, karena itulah kewajiban seorang pendidik sebagai upaya menyelamatkan generasi bangsa untuk mencetak kader-kader yang berkualitas. Pada salah satu aliran pendidikan mengatakan bahwa anak lahir di dunia ini telah memiliki bakat baik dan buruk, sedangkan perkembangan anak selanjutnya akan dipengaruhi oleh lingkungan, yang lebih dikenal dengan aliran Konvergensi. Disinilah peran penting pendidikan untuk menghantarkan pertumbuhan anak secara optimal sesuai dengan pembawaan yang dimilikinya. Anak yang mempunyai pembawaan baik dan didukung oleh lingkungan pendidikan yang baik akan menjadi semakin baik. Sedangkan bakat yang dibawa sejak lahir tidak akan berkembang dengan baik tanpa dukungan lingkungan yang sesuai bagi berkembangan bakat itu sendiri.[[2]](#footnote-3)

 Manusia yang berkualitas dilihat dari segi pendidikan telah terkandung secara jelas dalam Tujuan Pendidikan Nasional. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Tujuan Pendidikan Nasional dirumuskan sebagai berikut:

 Tujuan pendidikan nasional adalah bertujuan “untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”[[3]](#footnote-4)

 Peserta didik agar dapat mencapai Tujuan Pendidikan Nasional yang telah ditentukan, maka diperlukan wahana yang dapat digambarkan sebagai kendaraan. Pembelajaran Matematika dapat digunakan sebagai media untuk mencapai Tujuan Pendidikan Nasional.

 Matematika merupakan mata pelajaran yang selalu diajarkan disetiap jenjang pendidikan. Pada kenyataannya, yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa mata pelajaran Matematika tidak begitu diminati oleh para siswa. Sampai saat ini hanya kalangan siswa-siswa tertentu saja yang menyukai pelajaran Matematika. Sebagian siswa menganggap bahwa Matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan seolah-olah Matematika adalah momok yang menyeramkan. Lebih memprihatinkan lagi bahwa hasil prestasi siswa di bidang Matematika masih relatif rendah.

 Secara teoritis, siswa Sekolah Dasar umurnya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses. Karena tingkat befikir siswa masih berada pada kemampuan berfikir konkrit maka seharusnya pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan benda-benda konkrit yang ada di lingkungan sekitar siswa.

 Pada pembelajaran Matematika, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Proses pembelajaran yang jarang atau bahkan tidak menggunakan media akan membuat siswa menjadi jenuh dan tidak mampu menarik siswa agar lebih termotivasi dalam belajar Matematika.

 Melihat bahwa dari masa perkembangannya anak–anak ditandai dengan perkembagan psikososial, salah satunya mereka tidak lepas dalam dunia bermain. Bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Permainan juga merupakan suatu bentuk aktifitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktifitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktifitas tersebut. Menurut Schwartzman yang dikutip oleh Desmita, hal ini adalah karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik daripada hasil yang akan didapatkannya.[[4]](#footnote-5) Seperti yang diungkapkan Dockett dan Fleer dalam Yuliani sebagai berikut :

 Mereka memandang, “Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesepakatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.”[[5]](#footnote-6)

 Untuk itu betapa pentingnya dunia bermain pada anak-anak dalam aktivitas kesehariannya, sehingga tidak menutup kemungkinan jika hal ini di bawa untuk menghantarkan anak dalam melakukan aktivitas belajarnya.

Dalam suatu pembelajaran, salah satu kegiatan yang harus pendidik lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegagalan dalam mencapai tujuan pembelajaran akan terjadi jika pemilihan metode tidak dilakukan dengan pengenalan terhadap karakteristik dari masing-masing metode pembelajaran. Oleh karena itu seorang pendidik harus tau hal terbaik yang harus dilakukannya, yaitu dengan mengetahui kelebihan dan kelemahan dari beberapa metode pembelajaran. Jadi, jelas sekali bahwasannya pemilihan dan penentuan metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.[[6]](#footnote-7)

Adapun factor-faktor yang harus diperhatikan dalam memilih metode pembelajaran adalah : (1) tujuan yang hendak dicapai (2) peserta didik (3) bahan/ materi yang diajarkan (4) fasilitas (5) Guru (6) situasi (7) kebaikan dan kelemahan metode (8) partisipasi.[[7]](#footnote-8) Disamping penerapan metode yang tepat, pemberian motivasi juga sangatlah penting. Tanpa motivasi, pembelajaran juga kurang maksimal, ibarat kata bagai sayur tanpa garam. Pemberian motivasi yang tepat, akan meningkatkan keberhasilan pada pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.[[8]](#footnote-9)

Berdasarkan observasi yang telah peneliti laksanakan bahwa siswa kelas 3 MI Miftahul Huda Tawangrejo Wonodadi Blitar masih banyak permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran diantaranya guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang monoton, hampir tanpa variasi yang kreatif. Pembelajaran masih menggunakan metode ekspositori sehingga mencatat dan menerangkan menjadi dominan dalam belajar di kelas. Guru kurang mengembangkan kegiatan pembelajaran yang beragam untuk siswa misalnya diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan strategi-strategi pembelajaran tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sebagian besar siswa kelas 3 MI Miftahul Huda merasa bosan akan pelajaran Matematika, merasa rumit dan siswa sering tidak mengerti materi yang dipelajari untuk apa. Hal ini ditunjukkan pada setiap kali pelajaran, sebagian besar siswa tidak semangat dalam mengikuti pelajaran Matematika. Hal ini dikarenakan setiap kali pelajaran guru selalu menggunakan metode yang monoton dan kurang bervariatif. Inilah salah satu faktor yang membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti pelajaran.

Ada juga yang mengatakan bahwa pelajaran Matematika menakutkan dan rumit sehingga mereka enggan untuk suka pada pelajaran tersebut sehingga malas untuk mengerjakan apabila diberi tugas oleh guru. Merasa kesulitan dan kurang paham akan materi. Terkadang berbagai alasan disampaikan pada guru jika tidak mengerjakan Pekerjaan Rumah (PR), alasan lupa dan atau tidak tahu kalau ada PR. Kurang adanya motivasi dalam belajar Matematika tentu saja akan mempengaruhi prestasi belajar anak. Jika hal ini dibiarkan berlarut-larut akan menyulitkan pendidik dan siswa.

Pelajaran Matematika yang diajarkan pada satuan pendidikan kelas 3 Madrasah Ibtida’iyah meliputi aspek bilangan, geometri, dan pengukuran. Salah satu pokok bahasan bilangan yang diajarkan di kelas 3 adalah geometri yang meliputi perhitungan luas persegi dan persegi panjang. Siswa masih kesulitan untuk mempelajari geometri materi luas persegi dan persegi panjang, terlihat pada setiap guru mengadakan ulangan harian nilai yang dicapai siswa belum memuaskan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti memandang penting untuk menelaah dan mengadakan penelitian yang lebih tuntas dan komprehensif dengan tema “Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 3 MI Miftahul Huda Tawangrejo Wonodadi Blitar.”

1. **Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah**
2. Rumusan Masalah
3. Bagaimana penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas 3 MI Miftahul Huda Tawangrejo Wonodadi Blitar ?
4. Apakah dengan penerapan metode bermain dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas 3 MI Miftahul Huda Tawangrejo Wonodadi Blitar ?
5. Pemecahan Masalah

Dengan menggunakan metode bermain dalam mata pelajaran Matematika akan mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas 3 MI Miftahul Huda Tawangrejo Wonodadi Blitar. Hal ini berdasarkan Teori Modern yang memandang bahwa bermain sebagai bagian dari perkembangan anak, baik kognitif, emosional, maupun sosial anak. Dalam teori perkembangan kognitif, menurut Bruner dan Sutton-smith dalam Slamet Suyanto bahwa bermain merupakan proses berfikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah. Pada saat bermain anak dihadapkan pada berbagai situasi, kondisi, dan obyek, baik nyata maupun imajiner yang memungkinkannya menggunakan berbagai kemampuan berfikir dan memecahkan masalah. Piaget yang dikutip oleh Suyanto juga menyatakan bahwa bermain dengan obyek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar.[[9]](#footnote-10) Melalui metode bermain diharapkan siswa dapat termotivasi dalam belajar Matematika dan prestasi belajar Matematika menjadi meningkat.

Pemecahan masalah rendahnya motivasi dan prestasi belajar Matematika melalui metode bermain juga didukung oleh beberapa penelitian, antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fina Rosnita Dewi, mahasiswa STAIN Tulungagung dengan judul Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Pokok Bahasan Operasi Hitung Siswa Kelas 1 D SDI Al-Azhaar Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011, menyatakan bahwa dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 D SDI Al-Azhaar Tulungagung. Dengan bukti bahwa hasil siklus I sebesar 67,71 dan siklus II meningkat sebesar 77,92.[[10]](#footnote-11)
2. Dwi Hartati, Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dalam skripsinya yang berjudul Efektivitas Metode Permainan dalam Pemahaman Konsep Berhitung Siswa Kelas I Cawu II SDN Klegong I Tempel Tahun Pelajaran 2000/ 2001 menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Matematika terdapat perbedaan prestasi siswa yang diajar dengan menggunakan metode permainan dalam pemahaman konsep berhitung, dibandingkan dengan prestasi siswa yang diajar tanpa menggunakan metode permainan.[[11]](#footnote-12)
3. Jamilatun Maqfurin Mahasiswa STAIN Tulungagung dalam skripsinya yang berjudul Pemanfaatan Metode Game Edukatif dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas I SDI Al–Hakim Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011 menyimpulkan bahwa Metode Game Edukatif yang digunakan sebagai cara penyampaian materi *Isim Isyaroh* dan *Al-Adawatun Madrosah* sangat cocok digunakan. Karena terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yakni 60% pada siklus I dan meningkat menjadi 86,7% pada siklus II.[[12]](#footnote-13)
4. Tujuan Penelitian

 Sesuai permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas 3 MI Miftahul Huda Tawangrejo Wonodadi Blitar.
2. Mendeskripsikan penerapan metode bermain dalam meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas 3 MI Miftahul Huda Tawangrejo Wonodadi Blitar.
3. Manfaat Penelitian
4. Secara Teoritis

Diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi khasanah ilmu pengetahuan, khususnya dibidang pendidikan Matematika pada pendidikan tingkat dasar/ MI.

1. Secara Praktis
2. Bagi sekolah
3. Hasil penelitian ini bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan kegiatan pembelajaran di sekolah.
4. Sebagai masukan untuk menentukan haluan kebijakan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan metode permainan.
5. Bagi peneliti
6. Peneliti dapat belajar dan memahami tugas berat guru sekaligus mengetahui lebih jauh permasalahan pembelajaran di sekolah sehingga dapat mempersiapkan diri menjadi calon guru yang profesional
7. Mempunyai pengalaman langsung merencanakan dan melaksanakan metode permainan
8. Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti tentang penelitian tindakan kelas
9. Bagi siswa
10. Penggunaan metode permainan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.
11. Penegasan Istilah
	1. Penegasan Konseptual
		* 1. Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang serius, tetapi mengasyikkan.[[13]](#footnote-14)

* + - 1. Metode bermain

Metode bermain adalah cara atau pendekatan dengan bermain dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. [[14]](#footnote-15)

* + - 1. Motivasi

Motivasi ialah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.[[15]](#footnote-16)

* + - 1. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.[[16]](#footnote-17)

* + - 1. Matematika

Matematika adalah pengkajian logis mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berkaitan; Matematika sering kali dikelompokkan kedalam tiga bidang: aljabar, analisis, dan geometri.[[17]](#footnote-18)

1. Penegasan Operasional

Penerapan metode bermain untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Matematika mempunyai arti: beraktifitas untuk menambah/ memperbaiki cara menghitung siswa. Penggunaan metode bermain untuk siswa memberikan kemudahan siswa untuk memahami, juga untuk memberikan motivasi dan semangat belajar, selain itu agar aktifitas di sekolah menjadi bergairah.

1. **Lokasi Penelitian**

 Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis mengambil tempat di sebuah Madrasah Ibtidaiyah, tepatnya di MI Miftahul Huda Tawangrejo Wonodadi Blitar. Lokasi ini di tetapkan sebagai tempat penelitian atas pertimbangan sebagai berikut:

1. Kepala sekolah dan guru di MI Miftahul Huda Tawangrejo Wonodadi Blitar cukup terbuka untuk menerima sumbangsih pemikiran dalam bidang pendidikan.
2. Prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika kurang optimal.
3. Kurang optimalnya guru dalam menyampaikan materi yang bersifat monoton dalam penggunaan metode pembelajaran.
4. **Hipotesis Tindakan**
	1. Jika guru menerapkan metode bermain maka motivasi belajar Matematika pada siswa akan meningkat.
	2. Jika guru menerapkan metode bermain maka prestasi belajar Matematika pada siswa akan meningkat.
5. **Sistematika Pembahasan**
6. Bagian Preliminer

Bagian preliminer berisi beberapa hal yang bersifat formal seperti judul, kajian, persetujuan pembimbing, pengajuan, pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan abstrak.

1. Bagian Pokok/ Isi meliputi :

Bab I Pendahuluan, terdiri dari: latar belakang masalah, rumusan masalah dan pemecahan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, lokasi penelitian, hipotesis tindakan, sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori tentang pembelajaran Matematika, tinjauan tentang metode bermain, tinjauan tentang motivasi belajar, prestasi belajar dan penerapan metode bermain dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) jenis dan desain penelitian, (b) subyek penelitian, (c) teknik pengumpulan data, (d) analisis data, (e) indikator keberhasilan, (f) prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari: (a) deskripsi hasil penelitian, (b) paparan data, (c) temuan peneliti, (d) pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran

1. Bagian Akhir, meliputi :

Daftar pustaka, Lampiran-lampiran

1. Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati*, Ilmu Pendidikan*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), hal. 74 [↑](#footnote-ref-2)
2. Wiji Suwarno, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group, 2009), hal. 54 [↑](#footnote-ref-3)
3. *UU Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003)*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal. 7 [↑](#footnote-ref-4)
4. Desmita, *Psikologi Perkembangan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 141 [↑](#footnote-ref-5)
5. Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2009), hal. 144 [↑](#footnote-ref-6)
6. *Ibid.*, hal. 85 [↑](#footnote-ref-7)
7. Zuhri, Dkk., *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. (Solo :Ramadhan,1993), hal.70 [↑](#footnote-ref-8)
8. Sardiman*, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 84-85 [↑](#footnote-ref-9)
9. Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 116 [↑](#footnote-ref-10)
10. Fina Rosnita Dewi, *Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatka Minat dan Prestasi Belajar Matematika Pokok Bahasan Operasi Hitung Siswa Kelas I D SDI Al-Azhaar Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011), hal. 100 [↑](#footnote-ref-11)
11. Dwi Hartati, *Efektifitas Penggunaan Metode Bermain dalam Pemahaman Konsep Berhitung Siswa Kelas I Cawu II SDN Klegong I Tempel Tahun Pelajaran 2000/2001,* (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2001). [↑](#footnote-ref-12)
12. Jamilatun Maqfurin, *Pemanfaatan Metode Game Edukatif dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas I SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011*, (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011), hal. 104 [↑](#footnote-ref-13)
13. Conny Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. (Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008), hal. 20 [↑](#footnote-ref-14)
14. Hibana.S.Rahman*, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* (YogyaKarta: PGTKI Press,2002), hal.81 [↑](#footnote-ref-15)
15. Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 151 [↑](#footnote-ref-16)
16. Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 23 [↑](#footnote-ref-17)
17. Djati Kerami, *Kamus Matematika*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hal. 158 [↑](#footnote-ref-18)