

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sangat berguna dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari dan dalam upaya memahami ilmu pengetahuan yang lainnya. Tujuan dari pendidikan matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah menekankan pada penataan nalar dan pembentukan kepribadian (sikap) siswa agar dapat menggunakan matematika dalam kehidupannya. Dengan demikian matematika menjadi mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan dan wajib dipelajari pada setiap jenjang pendidikan.

Matematika penting untuk dipelajari karena dapat membantu menyelesaikan masalah secara efisien dan fleksibel, serta berguna untuk mengembangkan logika berbahasa dalam kehidupan sehari-hari (Byrnes, 2001; Gunawan dalam Lintong, 2005). Oleh sebab itu, konsep matematika sudah diperkenalkan sejak dini, yaitu pada tingkat Sekolah Dasar. Menyampaikan konsep matematika kepada anak juga bukan persoalan yang mudah. Guru memberikan hukuman sebagai cara memperlemah atau menghilangkan tingkah laku yang tidak diinginkan. Pengaruh dari hukuman menimbulkan pikiran negatif pada diri siswa (Marpaung dalam BASIS, Agustus 2004).

Timbulnya pikiran negatif, mengakibatkan anak selalu berusaha menghindari objek yang tidak disukainya. Hal ini akan mengakibatkan

timbulnya kecemasan (*anxiety*). Kecemasan matematika disebut dengan *mathophobia* (Stipek, 2002). Pajares dan Kranzler (1995) mengatakan bahwa kecemasan terhadap matematika sangat dipengaruhi oleh *self efficacy*. Semakin rendah *self efficacy* matematika, maka semakin tinggi kecemasan.

Matematika saat ini masih dianggap mata pelajaran yang paling sulit dan tidak menyenangkan oleh sebagian siswa, di lapangan sering dijumpai prestasi belajar matematika siswa yang rendah serta minat belajar matematika yang kurang. Untuk memecahkan masalah ini, salah satu caranya adalah menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan, yaitu metode permainan matematika. Permainan matematika adalah permainan yang bertujuan untuk memperdalam penguasaan kompetensi matematika. Dari pengertian ini, ada dua syarat yang harus dipenuhi untuk mengembangkan permainan matematika. Yang pertama, permainan itu harus menyenangkan dan yang kedua, permainan itu harus dapat meningkatkan penguasaan kompetensi matematika.

Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius tetapi menyenangkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian.

Permainan dengan menggunakan benda-benda nyata dapat membantu anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik

kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya.

Bahkan, kalau kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik dan ini tidak akan terlihat secara nyata segera, melainkan baru kelak bila ia sudah menjadi remaja. Ada dua hal yang terkait dengan masalah ini :

1. Perkembangan kognitif anak pada umur ini menunjukkan bahwa ia berada pada taraf pra operasional sampai pada tahap operasi konkret. Ciri-ciri dari tahap perkembangan yang ditandai oleh *childhood education*, adalah perkembangan bahasa dan kemampuan berfikir memecahkan persoalan dengan menggunakan lambang tertentu.
2. Berkaitan dengan fungsi otak. Seperti diketahui, kedua belahan otak kita, kiri, dan kanan memiliki fungsi yang berbeda-beda. Belahan otak kiri memiliki fungsi, ciri dan respon untuk berfikir logis, teratur, dan linear. Sebaliknya, belahan fungsi otak kanan terutama dikembangkan untuk mampu berfikir holistik, imajinatif dan kreatif. Bila anak belajar formal (seperti banyak hafal-menghafal) pada umur muda, maka belahan otak kiri yang berfungsi linier, logis, dan teratur amat dipentingkan dalam perkembangannya dan ini sering berakibat bahwa fungsi belahan otak kanan banyak digunakan dalam berbagai permainan terabaikan. Menurut penelitian yang dilakukan Clark dalam bukunya Maykes Tedjasaputra berpendapat jika anak muda lebih banyak belajar secara formal, kelak akan

tumbuh seiring dengan memiliki sikap yang cenderung bermusuhan (*hostile attitude*) terhadap sesama teman atau orang lain. Hal tersebut menunjuk pada suatu pertumbuhan mental yang kurang sehat.

Gambaran permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika perlu diperbaiki guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika. Mengingat pentingnya matematika maka diperlukan pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan guru yaitu dengan menggunakan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak di sekolah dasar, salah satunya dengan menerapkan metode permainan dalam pembelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini, adapun masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa cenderung rendah, karena konsep matematika yang dipelajari sulit diingat atau tidak tahu sama sekali hanya sebagai penerima pasif matematika yang sudah jadi.
2. Masih banyak yang menghambat proses pembelajaran matematika seperti kemampuan matematika, metode yang kurang tepat, media yang belum tepat.
3. Kurangnya perhatian guru dalam menyesuaikan pengajaran matematika dengan perkembangan anak didik, yang pada dasarnya siswa yang masih dalam rentangan usia anak-anak masih suka bermain dan untuk

mengantisipasinya maka metode yang digunakan adalah dengan permainan yang kreatif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah di atas, maka ruang lingkup masalah penelitian ini dibatasi pada penerapan metode permainan dalam aritmatika sosial dengan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajaran siswa kelas III SD Negeri Mangkubumen No. 16 Surakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka permasalahan umum yang akan diteliti dapat dirumuskan :

1. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar aritmatika sosial siswa yang diberi metode permainan dengan metode konvensional ?
2. Apakah prestasi belajar aritmatika sosial siswa yang diberi metode permainan lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode permainan dan konvensional dalam aritmatika sosial.

Secara khusus tujuan penelitian ini dirinci menjadi dua yaitu :

1. Untuk menganalisis perbedaan prestasi belajar aritmatika sosial siswa yang diberi metode permainan dengan metode konvensional.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang menggunakan metode permainan lebih baik dibandingkan metode konvensional.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini secara umum diharapkan mampu memberikan sumbangan terhadap pembelajaran aritmatika sosial, utamanya untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan metode yang kreatif yaitu metode permainan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk mencari alternatif dalam pembelajaran aritmatika sosial melalui metode permainan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah.

- a. Bagi Siswa, penelitian ini dapat memberikan kesempatan untuk lebih aktif, kreatif dan mempunyai inisiatif sendiri dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi Guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran terutama upaya untuk mencari alternatif dalam pembelajaran.

- c. Bagi Peneliti dan calon guru, dapat mempersiapkan diri dalam mengantisipasi masalah-masalah yang akan dihadapi nanti untuk terjun di dunia pendidikan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca memahami skripsi ini, maka skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi ini meliputi : halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran.

2. Bagian Inti Skripsi

Bagian inti skripsi terbagi dalam beberapa bab meliputi pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian dan kesimpulan.

3. Bagian Akhir Skripsi

Meliputi : daftar pustaka dan lampiran