BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam kehidupan manusia. Pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia secara manual bisa digantikan oleh mesin. Informasi dan komunikasi dapat diakses dengan mudah dan cepat sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian kemajuan IPTEK telah mempengaruhi semua ruang lingkup kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan.

Pendidikan merupakan sarana atau wahana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Proses interaksi belajar adalah inti dari kegiatan pendidikan. Interaksi belajar mengajar adalah suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tidak akan tercapai apabila proses interaksi belajar mengajar tidak berlangsung dalam pendidikan. Guru dan siswa merupakan unsur yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Guru mempunyai peranan penting dalam membimbing, mengajar dan mendidik anak.

Kegiatan belajar mengajar merupakan inti pendidikan yang akan lebih efektif apabila siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Aktifitas siswa menyangkut fisik dan mental, bukan hanya untuk individu tetapi juga dalam kelompok sosial. Dengan demikian siswa akan mendalami, menghayati dan

menarik pelajaran dan pengalamannya sebagai hasil belajar yang merupakan bagian dari dirinya.

Proses pembelajaran tidak hanya memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa siswa aktif dan kreatif belajar untuk mencapai perubahan tingkah laku. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung masih menggunakan metode konvensional. Kurangnya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya keinginan siswa untuk mengikuti pelajaran. Selain itu pembelajaran yang hanya terpusat pada guru juga mengakibatkan rendahnya keinginan siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di kelas II SD Negeri Gemolong 3 pada tanggal 5 Maret 2012 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika masih rendah. Hal tersebut terlihat dari kondisi awal hanya sekitar 21,95 % siswa yang senang terhadap guru matematika. Hanya 24,39 % siswa yang memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran matematika berlangsung. Sekitar 14,63 % siswa yang menanyakan materi yang belum jelas. Kira – kira 19,51 % siswa yang antusias mengerjakan tugas tepat waktu.

Proses pembelajaran yang searah dan monoton dan didominasi oleh guru menyebabkan kurangnya aktifitas siswa yang mengarah pada proses pembelajaran yang aktif. Siswa akan merasa jenuh dan kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran sehingga tidak ada motivasi untuk memahami materi apa yang diberikan oleh guru. Motivasi mempunyai peranan penting dalam

kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah merupakan factor psikis yang bersifat non intelektual. Seorang siswa yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya. Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa.

Menurut Gage dan Berliner (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 42) motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktifitas seseorang. Rendahnya motivasi membuat siswa malas belajar bahkan acuh terhadap pelajaran matematika. Dalam pelaksanaannya sering dijumpai guru yang gagal membawa siswanya belajar, yang mungkin dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat.

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu diterapkan suatu pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa di SD Negeri Gemolong 3 khususnya kelas II. Salah satu pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran dengan menggunakan media VMME (*Virtual Manipulative Mathematics in Education*). Media pembelajaran VMME merupakan gaya belajar yang menggunakan 3 sensori dalam menerima informasi yaitu penglihatan, pendengaran dan gerak. Pembelajaran akan lebih efektif dan menarik dengan memperhatikan ketiga hal tersebut. Setiap siswa akan terpenuhi kebutuhannya sehingga siswa akan termotivasi dalam belajar matematika.

Berdasarkan masalah diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana cara meningkatkan motivasi siswa dengan menggunakan VMME dalam pembelajaran matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran VMME untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD kelas II ?
2. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa SD kelas II selama proses pembelajaran matematika dengan menerapkan media pembelajaran VMME untuk meningkatkan motivasi belajar matematika ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa setelah menggunakan media pembelajaran VMME

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran matematika, terutama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD kelas II melalui penerapan media pembelajaran VMME

2. Manfaat Praktis

Dilihat dari segi praktis, penelitian ini memberikan manfaat antara lain:

a. Bagi guru matematika, media pembelajaran VMME dapat digunakan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan menarik
b. Memberi masukan bagi siswa bahwa dengan menggunakan media pembelajaran VMME dapat meningkatkan motivasi siswa selama proses belajar.
c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan masukan dalam penggunaan media pembelajaran VMME yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.
d. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui keefektifan penerapan media pembelajaran VMME sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu memperluas wawasan dan pengalaman bagi peneliti dalam tahapan proses pembinaan sebagai calon pendidik.
e. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi atau perbandingan untuk penelitian yang relevan.