

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan bertujuan menumbuhkan kembangkan potensi manusia agar menjadi manusia dewasa, beradab, normal (Jumali,dkk, 2004:1). Manusia akan sulit berkembang bahkan akan terbelakang tanpa adanya pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan harus diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas, mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan bermoral baik.

Dalam pendidikan, matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jam mata pelajaran matematika dibandingkan mata pelajaran lain. Dalam pelaksanaan pendidikan pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Namun dibandingkan dengan mata pelajaran lain, minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika selalu rendah, oleh karena itu mata pelajaran matematika ini perlu mendapatkan perhatian yang lebih.

Selain itu, banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika sebagai materi yang sulit untuk dipelajari, dan untuk mempelajarinya harus belajar mati-matian. Pembelajaran matematika diberikan secara klasikal melalui metode

ceramah dan pemberian rumus yang harus dihafal siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran matematika. Selain itu juga berdampak pada hasil belajar yang diharapkan tidak maksimal dan tidak sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Menurut Slameto (2003:180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Kehadiran minat belajar dalam diri siswa akan merangsang motivasi untuk belajar yang lebih besar. Minat belajar juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu minat positif atau rasa senang siswa terhadap pelajaran matematika ini harus ditumbuhkan, dikembangkan, dan dibina dalam mencapai tujuan pengajaran matematika.

Setiap siswa mempunyai hasil belajar yang berbeda-beda. Menurut Sudjana (2004: 22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Permasalahan mengenai proses pembelajaran matematika yang telah diuraikan di atas seringkali dialami oleh sekolah-sekolah. Salah satunya adalah SMP Muhammadiyah Susukan. Minat dan hasil belajar terhadap mata pelajaran

matematika di SMP ina masih rendah. Rendahnya minat belajar matematika ini ditandai antara lain, sebagai berikut: 1) Siswa yang mengerjakan tugas mandiri sekitar 37,5%, 2) Siswa yang berani mengajukan pertanyaan sekitar 12,5% , 3) Siswa yang berani mengungkapkan ide atau gagasan sekitar 16,67%, 4) Siswa yang mengerjakan tugas di depan kelas sekitar 20,83%. Sedangkan rendahnya hasil belajar ditandai dengan sedikitnya siswa yang memenuhi KKM yaitu masih dibawah 50% dalam mengerjakan latihan soal mandiri.

Selain itu, guru juga masih sering menggunakan metode konvensional. Pada prosesnya guru menerangkan materi dengan metode ceramah, siswa hanya pasif mendengarkan uraian materi, menerima, dan 'menelan' begitu saja ilmu atau informasi dari guru. Hal ini tentu berakibat informasi yang didapat kurang begitu melekat dan membekas pada diri siswa. Sehingga proses belajar mengajar cenderung membosankan dan kurang menarik, akibatnya minat siswa menjadi rendah. Hal ini akan membuat siswa menjadi malas belajar sehingga akan berakibat pada rendahnya hasil belajar mereka.

Berdasarkan permasalahan diatas hendaknya guru mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat maka materi pelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti oleh siswa dan terjadi proses belajar mengajar secara optimal.

Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model yang variasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika. Salah satu metode pembelajaran untuk mengantisipasi kurangnya minat dan hasil belajar matematika adalah dengan menggunakan metode permainan.

Menurut Rohani (2010: 31-32) permainan merupakan kegiatan yang disukai semua kalangan khususnya kalangan anak-anak usia sekolah dasar dan menengah. Meski pada dasarnya dalam permainan pasti ada persaingan atau kompetisi, tetapi kesalahan yang ada dapat dijadikan motivasi untuk menang dalam permainan selanjutnya. Jika anak-anak dilarang bermain dan dipaksakan saja belajar, hatinya akan menjadi mati, kepintarannya akan tumpul dan mereka akan merasakan kepahitan hidupnya.

Permainan yang digunakan penulis adalah permainan kartu kwartet. Menurut Astie (2009: 26) permainan kartu kwartet dapat diterapkan dalam proses belajar jika mengandung pembelajaran didalamnya. Permainan kwartet merupakan permainan bergambar yang dapat dimainkan bersama sebagai sarana yang sederhana untuk memperkuat anak untuk menghafal (<http://mail-archive.com/balita-anda@balita-anda.com/msg42781.html>). Selain itu menurut Astie (2009: 27) permainan kartu kwartet selain memperkuat siswa untuk menghafal, juga dapat melatih siswa untuk belajar membaca benar dan dapat mengembangkan kemampuan menganalisa dan mengasah otak.

Menurut Molly, sebagaimana permainan yang lain, bermain kartu memang bisa dinikmati anak-anak karena cukup menarik dan mampu membuat anak-anak menjadi relaks. Tak hanya itu, anak-anak pun dapat bertambah pengetahuannya sambil bermain. Misalnya bila anak-anak bermain kartu kuartet bertema pahlawan nasional, mereka harus berlomba mengumpulkan seri tokoh-tokohnya secepat mungkin agar bisa memenangkan permainan itu. Sambil main, anak menjadi tahu nama-nama tokoh pahlawan yang lain. (<http://Metotde pembelajaran/web/asah-otak-dengan-main-kartu.html>)

Penulis membuat sendiri kartu kuartet dengan tema-tema yang berhubungan dengan matematika. Karena dalam segiempat terlalu banyak rumus yang harus dihafal sehingga siswa merasa kesulitan dan malas mengafal, maka penulis membuat kartu kuartet dengan tema yang berhubungan dengan rumus dan sifat segiempat. Sambil bermain, siswa akan lebih mudah menghafal rumus dan sifat segiempat.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan metode permainan dengan kartu kuartet. Dengan metode ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan segiempat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru masih kurang tepat dalam memilih dan menggunakan metode mengajar dalam menyampaikan suatu pokok bahasan tertentu.
2. Masih rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.
3. Tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika belum nampak.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mengatasi luasnya masalah yang dibahas dan kesalahpahaman maksud, serta demi keefektifan dan keefisienan penelitian ini, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah metode permainan dengan menggunakan kartu kuartet.
2. Minat dan hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran dibatasi pada materi pokok bahasan bangun datar (segiempat).

D. Perumusan Masalah

Secara spesifik permasalahan ini dapat dirinci menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Adakah peningkatan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika melalui metode permainan kartu kuartet pada materi pokok bahasan bangun datar (segiempat) ?
2. Adakah peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika melalui metode permainan kartu kuartet pada materi pokok bahasan bangun datar (segiempat) ?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
 - a. Untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran matematika di SMP Muhammadiyah Susukan.
 - b. Untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika di SMP Muhammadiyah Susukan.
2. Tujuan Khusus
 - a. Meningkatkan minat belajar pada sub pokok bahasan segiempat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu kuartet di SMP Muhammadiyah Susukan.
 - b. Meningkatkan hasil belajar pada pokok bahasan segiempat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu kuartet di SMP Muhammadiyah Susukan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan minat dan hasil belajar matematika melalui metode permainan kartu kuartet.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan aktivitas siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam meningkatkan minat siswa saat proses belajar mengajar.
- 2) Membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode permainan kartu kuartet.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika disekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Untuk mengetahui keefektifan metode permainan dengan kartu kuartet,
- 2) Untuk Mendapatkan gambaran tentang hasil belajar matematika melalui metode permainan dengan kartu kuartet.