

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan tidak dapat dipisahkan dari setiap kehidupan manusia karena melalui pendidikanlah manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Melalui pendidikan pula, manusia dapat mengetahui apa yang dimaksud dengan ilmu pengetahuan selain itu, manusia juga dapat mengembangkan ilmu pengetahuan menjadi teknologi.

Karena itu pemerintah berupaya mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui pendidikan yang berkualitas. Upaya dalam meningkatkan pendidikan yang berkualitas tersebut merupakan amalan yang harus dimiliki dan mampu dikembangkan oleh guru. Sehingga dalam melakukan pembelajaran guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa, mampu dalam penguasaan materi, penggunaan berbagai pendekatan, multimetode, multistrategi, maupun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, materi dan kemampuan yang dimiliki siswa sehingga dengan ini diharapkan tujuan pendidikan dapat tercapai melalui pendidikan yang berkualitas tersebut.

Salah satu mata pelajaran yang sangat penting yang dapat dijadikan tolok ukur penentuan pendidikan yang berkualitas adalah mata pelajaran matematika. Hal itu terbukti dari dijadikannya matematika sebagai bidang studi wajib yang menjadi ukuran penentu bagi siswa untuk lulus atau tidak

dalam menempuh proses pendidikan di semua jenjang. Sejak awal peradaban manusia, matematika memainkan peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai bentuk simbol, rumus, teorema, dalil, ketetapan, dan konsep digunakan untuk membantu perhitungan, pengukuran, penilaian, peramalan, dan sebagainya.

Bagi sebagian besar siswa, matematika tidak hanya menjadi pelajaran yang sangat sulit, membosankan, dan membuat dahi berkerut, tapi juga membuat otak mereka akan dipenuhi deretan angka-angka dan rumus-rumus yang rumit untuk diselesaikan. Hal ini disebabkan kebanyakan guru lebih menekankan pada hafalan yang membuat mereka cepat jenuh dan bosan untuk berlama-lama menyimak pelajaran di kelas, selain itu kondisi ini diperparah lagi dengan sifat guru yang pada saat mengajar tidak sabar dan berperilaku kiler.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru yang mengajar matematika di kelas V SD N 1 Kedunglengkong didapatkan fakta bahwa pembelajaran di kelas masih didominasi oleh proses transfer ilmu saja yang tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali dan mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya dan guru saat mengajar bertindak sebagai teacher centered. Selain itu juga dikarenakan kurang bervariasinya metode pembelajaran yang diterapkan guru di dalam kelas, guru hanya sering menerapkan metode ceramah saja selain itu guru juga sering tidak memperhatikan kesiapan belajar siswa sehingga pada saat guru menyampaikan materi pelajaran banyak siswa yang belum siap secara psikis

dan kesiapan otak siswa pun untuk berfikir pada saat proses pembelajaran berlangsung pun juga belum siap. Sehingga banyak siswa yang lebih memilih untuk bersikap pasif dan tidak menyukai pelajaran matematika. Akibatnya, motivasi belajar siswa terhadap matematika menjadi berkurang yang berimbas pada penurunan hasil belajar pada siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa tersebut meliputi: dari 25 siswa dalam satu kelas yang siap dalam mengikuti pembelajaran ada 10 siswa (40%), kesanggupan siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas ada 8 siswa (32%), kesanggupan siswa untuk mengajukan pertanyaan pada guru ada 4 siswa (16%), kesanggupan siswa untuk menanggapi pendapat/jawaban teman ada 6 siswa (24%), kesanggupan siswa untuk mengemukakan ide ada 6 siswa (24%) dan hasil belajar siswa yang mencapai nilai batas tuntas KKM (60) ada sebanyak 8 siswa (32%). Dari sini dapat dilihat bahwa diperlukan adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas agar kondisi pembelajaran tidak bersifat monoton dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar matematika siswa sehingga hasil belajar siswa pun juga dapat meningkat.

Untuk mengatasi masalah tersebut supaya tidak berkelanjutan maka penulis akan menghadirkan nuansa baru dalam tindakan pembelajaran matematika di dalam kelas, yaitu dengan menerapkan gerakan-gerakan *brain gym* untuk merangsang, menggugah, dan memotivasi otak siswa agar dapat mencapai kecerdasan matematis secara optimal. Metode *brain gym* ini sangat baik dilakukan pada awal proses pembelajaran dan terlebih lagi bila diiringi

dengan lagu atau musik yang bersifat riang dan gembira. Selain itu juga bisa dilakukan untuk menyegarkan fisik dan pikiran siswa setelah menjalani proses pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi yang mengakibatkan kelelahan pada otak.

Brain gym adalah serangkaian gerakan tubuh yang sederhana yang digunakan untuk memadukan semua kinerja otak dalam meningkatkan kemampuan belajar, membangun harga diri, rasa kebersamaan dan membuat siswa lebih mampu mengendalikan stress. Bila seorang anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi dan memotivasi dirinya untuk belajar, maka anak tersebut tidak akan mampu untuk belajar dengan baik dan optimal. Maka dengan gerakan *brain gym* ini secara efektif dapat membantu anak kembali pada kondisi mental yang optimal untuk pembelajaran (Subrata, 2010).

Keikutsertaan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi syarat mutlak untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Keikutsertaan dan keaktifan belajar siswa sangat bergantung pada bagaimana seorang guru mampu dalam membangkitkan dan merangsang suasana hati atau perasaan dan emosi siswa untuk tertantang dalam melakukan pembelajaran (Surya, 2004 : 29 – 30).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Brain Gym pada Siswa Kelas V SD N 1 Kedunglengkong Tahun 2012/2013”.

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak terjadi penyimpangan terhadap apa yang menjadi tujuan penelitian. Maka peneliti membatasi masalah dengan: “Motivasi belajar dibatasi pada peningkatan motivasi setelah menerima pengalaman belajar matematika dengan menggunakan penerapan *brain gym*.”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut “Apakah melalui penerapan *brain gym* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas V SDN 01 Kedunglengkong?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui melalui penerapan *brain gym* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas V SDN 01 Kedunglengkong”.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi bagi penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan *brain gym* dan sebagai bekal tambahan nanti saat mengajar di lapangan langsung.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar serta turut berperan aktif dalam kegiatan tersebut.

c. Bagi Guru

Bagi guru, sebagai pengalaman dan tambahan ilmu tentang cara memotivasi siswa dengan melalui penerapan *brain gym*.