

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Meningkatnya mutu pendidikan berawal dari meningkatnya motivasi belajar siswa. Maka salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan jika guru mempunyai kemampuan dalam mengatur jalannya proses kegiatan pembelajaran di kelas dan didukung dengan sarana dan prasarana yang memadai. Sehingga proses kegiatan pembelajaran di kelas berjalan secara efektif dan efisien.

Proses pembelajaran di kelas bisa dikatakan berhasil apabila prestasi belajar siswa meningkat, dimulai dari motivasi belajarnya yang juga meningkat. Motivasi belajar siswa kelas 2 SD Negeri 6 Sindurejo pada mata pelajaran matematika tematik rendah. Hal tersebut ditandai dengan banyaknya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru ketika guru menerangkan materi pelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung hampir semua siswa kelas 2 SD Negeri 6 Sindurejo ramai, mengobrol dengan teman, bermain, sering minta ijin keluar kelas dengan alasan buang air kecil dan lain sebagainya.

Ketika guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang telah diterangkan kepada siswa, mereka diam dan tidak ada satu pun yang bisa menjawab. Kemungkinan rendahnya motivasi belajar siswa kelas 2 SD Negeri 6 Sindurejo disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan hanya terbatas

pada metode ceramah. Sehingga prestasi belajar siswa menjadi rendah, dibuktikan dengan sebanyak 70 % dari jumlah siswa mendapat nilai ulangan rendah.

Oleh sebab itu, guru harus bisa menyelesaikan masalah- masalah yang telah diuraikan di atas. Cara atau upaya yang harus dilakukan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena menurut asumsi peneliti cara itulah yang cocok untuk dilakukan pada siswa kelas 2 SDN 6 Sindurejo yang berjumlah 18 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 5 perempuan.

## **B. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas dapat diambil sebuah rumusan masalah yaitu : “Apakah motivasi belajar matematika dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran pada siswa kelas 2 SD Negeri 6 sindurejo tahun pelajaran 2012/2013?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

### **1. Tujuan Umum**

- a) Untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa.
- b) Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan model-model dan metode pembelajaran.
- c) Untuk menciptakan suatu pembelajaran yang berkualitas.

## 2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan motivasi belajar matematika melalui metode bermain peran pada siswa kelas 2 SD Negeri 6 Sindurejo tahun pelajaran 2012/2013.

### **D. Manfaat Penelitian / Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat bagi siswa

Meningkatkan motivasi belajar matematika tematik (bahasa Indonesia, matematika dan ilmu pengetahuan sosial).

#### 2. Manfaat bagi Guru

- a) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar.
- b) Menambah wawasan baru bagi guru, bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar matematika tematik siswa kelas 2 sekolah dasar.

#### 3. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan bisa digunakan untuk bahan acuan dalam merancang program pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik (bahasa Indonesia, matematika, dan ilmu pengetahuan sosial) di kelas 2 sekolah dasar.