

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lebih dari 2000 tahun matematika didominasi oleh paradigma absolut yang memandang bahwa matematika sebagai suatu ilmu pengetahuan yang sempurna dan kebenaran yang objektif. Matematika adalah pelajaran yang membutuhkan jawaban yang pasti.

Di sisi lain, matematika dikenal sebagai konstruksi sosial yang bisa keliru, maka matematika adalah proses *inkuiry* (proses penyelidikan) dan *proses coming to know* (proses mencari tahu), lapangan berkreasi dan temuan manusia yang secara terus-menerus meluas dan bukan produk yang telah selesai. Pandangan dinamik terhadap matematika yang demikian ternyata membawa konsekuensi yang sangat kuat dalam lapangan pendidikan. Dalam tujuan pembelajaran matematika perlu dimasukkan pemberdayaan siswa untuk menciptakan pengetahuan matematika mereka sendiri.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dan tidak kalah pentingnya bila dibandingkan dengan ilmu pengetahuan lainnya. Namun Matematika merupakan salah satu pelajaran yang ditakuti dan tidak disukai oleh para siswa.

Berdasarkan observasi pengamatan yang peneliti lakukan di kelas V SDN 1 Rawoh kecamatan Karangrayung kabupaten Grobogan menunjukkan adanya permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Masalah yang

muncul tersebut diantaranya bahwa siswa pada saat pembelajaran masih pasif, tidak semangat, mengantuk, dan tidak konsentrasi. Mereka merasa tidak mampu menyelesaikan soal-soal matematika sebelum mencoba mengerjakan soal-soal tersebut terlebih dahulu. Bahkan tidak sedikit siswa yang mengerjakan soal matematika secara asal-asalan karena mereka malas mengerjakan dan berasumsi bahwa matematika adalah pelajaran yang paling sulit. Sebagian besar siswa kelas V SDN 1 Rawoh tidak menyukai pelajaran matematika. Salah satu penyebabnya adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut di atas maka hasil evaluasi belajar siswa belum optimal. Rata-rata nilai matematika Kompetensi Dasar menentukan jaring-jaring bangun ruang 64,6 sehingga belum mencapai KKM.

Teori Gagné mengemukakan bahwa peningkatan motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Beberapa faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain: mengaktifkan motivasi, mengarahkan perhatian, menstimulasi ingatan, dan menyediakan bimbingan pembelajaran.

Guru harus terus berimprovisasi sepanjang jam pelajaran untuk menyesuaikan dengan kondisi siswanya. Jika siswa tampak kurang semangat harus memberi motivasi. Jika siswanya tampak lelah harus membuat situasinya ceria. Menumbuhkan motivasi perlu dua tahapan, yaitu menarik

perhatian siswa kepada apa yang sedang dipelajari dan membuat siswa “tergila-gila” untuk mempelajarinya.

Anak usia SD adalah anak usia bermain. Bermain adalah kebutuhan bagi anak-anak usia tersebut. Oleh karena itu, anak akan mudah termotivasi belajar jika kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan. Jika guru dapat mengemas pelajaran dalam bentuk permainan, tanpa terasa siswa belajar matematika. Peneliti dalam penelitian ini memilih metode *game* dan *puzzle* karena metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan pada akhirnya dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Peneliti tertarik untuk mencoba mengangkat masalah tentang *game* dan *puzzle* sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar dalam menentukan jaring-jaring bangun ruang pada siswa kelas V SDN 1 Rawoh kecamatan Karangrayung kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013.

B. Pembatasan Masalah

1. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Rawoh.
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game* dan *puzzle*.
3. Peningkatan motivasi belajar matematika dengan metode *game* dan *puzzle* dengan cara diadakan observasi tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika.
4. Materi pelajaran matematika yang digunakan dalam penelitian ini hanya dibatasi pada pokok bahasan menentukan jaring-jaring bangun ruang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah menggunakan metode *game* dan *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar dalam menentukan jaring-jaring bangun ruang pada siswa kelas V SDN 1 Rawoh?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dalam menentukan jaring-jaring bangun ruang menggunakan metode *game* dan *puzzle* pada siswa kelas V SDN 1 Rawoh.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan perbandingan bagi pembaca dan peneliti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pembelajaran matematika menggunakan metode *game* dan *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga materi dapat dipahami lebih baik. Diharapkan prestasi siswa meningkat dan KKM dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran melalui metode *game* dan *puzzle*.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk penyempurnaan model pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.