

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan adalah laksana eksperimen yang tidak pernah selesai sampai kapan pun, sepanjang ada kehidupan manusia di dunia ini. Proses pendidikan seumur hidup itu lebih dikenal dengan istilah *long life education*. Dikatakan demikian, karena pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus berkembang. Hal ini sejalan dengan pembawaan manusia yang memiliki potensi kreatif dan inovatif dalam segala bidang kehidupannya. Upaya memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah seakan tidak pernah berhenti. Banyak agenda reformasi yang telah, sedang, dan akan dilaksanakan. Beragam program inovatif ikut serta memeriahkan reformasi pendidikan, misalnya dalam memperbaiki pola hubungan sekolah dengan lingkungannya dan dengan pemerintah, bahkan upaya perbaikan dalam kualitas pembelajaran yang dilakukan (Hasbullah, 2009: 1-8).

Salah satu komponen penting yang dapat menentukan kualitas pendidikan adalah guru, karena peran mereka sangat sentral terutama sebagai pemegang kendali dalam proses pembelajaran, hal tersebut sesuai yang tertera dalam UU RI No.19 tahun 2005 tentang guru dan dosen bab 1 pasal 1 ayat 1 yang menegaskan bahwa:

“guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan

mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”.

Untuk mengoptimalkan peran guru tersebut, peningkatan kualitas guru itu sendiri menjadi sebuah keharusan. Diantara tanda-tanda guru yang berkualitas, apabila dapat menunjukkan kemampuan pengelolaan pembelajaran yang bermutu (Surtikanti dan Joko Santoso, 2008: 2). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 dinyatakan bahwa “Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis”. Selama ini guru selalu berusaha meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dengan melakukan berbagai inovasi pembelajaran, mulai dari mengaplikasikan berbagai model, strategi, metode, dan teknik yang bervariasi serta disesuaikan dengan materi yang diajarkan agar siswa mudah memahaminya. Namun, pada kenyataannya tidak sedikit guru yang mengalami kurang berhasilnya pembelajaran yang dilakukan, sehingga menuntutnya untuk selalu berfikir dan berusaha menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan disemua mata pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang dirasa sulit dalam penyampaiannya pada siswa yaitu mata pelajaran Matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan Matematika di bidang teori bilangan, aljabar,

analisis, teori peluang dan Matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan Matematika yang kuat sejak dini. Selama ini terbentuk kesan umum pada siswa bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan juga menakutkan (Heruman, 2007: 1-3). Nyatanya memang demikian banyak sekali siswa yang tidak menyukainya. Padahal, sesungguhnya unsur-unsur Matematika itu menyertai kita dalam kehidupan sehari-hari. Kesulitan belajar Matematika juga dikarenakan rendahnya motivasi belajar siswa. Matematika selalu berhubungan dengan angka-angka yang terkesan membingungkan dan membosankan, sehingga membuat siswa malas untuk belajar dan akhirnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika rendah.

Ditinjau dari usia siswa sekolah dasar (SD), usianya berkisar antara 6 atau 7 tahun, sampai 12 atau 13 tahun. Siswa sekolah dasar merupakan individu yang masih dalam usia pertumbuhan dan perkembangan. Usia siswa pada masa sekolah dasar ini sering disebut juga dengan *golden age* karena pada usia ini siswa mampu menyimpan informasi yang ditangkap oleh panca indra mereka. Sesuai dengan karakter siswa yang demikian, maka pembelajaran di kelas diharapkan dapat menggunakan benda yang konkrit, dapat terlihat jelas, dan memiliki kesan yang menarik agar selalu dapat diingat oleh siswa. Selain itu siswa pada usia sekolah dasar ini juga memiliki kecenderungan untuk menyukai dan meniru para tokoh yang diidolakannya. Hal tersebut dapat terlihat ketika siswa menirukan gaya berpenampilan dari tokoh yang diidolakannya, misalnya guru, artis, maupun orang tuanya.

Sebagian besar anak pada usia ini menyukai tokoh-tokoh fiksi yang terdapat pada acara televisi. Tokoh kartun yang diidolakannya biasanya terlihat pada gambar dalam tas dan alat tulis yang dibawa. Karakteristik anak usia demikian biasanya dalam pembelajaran di kelas selalu menginginkan suasana belajar yang asyik, menyenangkan, dan terdapat unsur permainan.

Melihat karakteristik siswa yang demikian, penggunaan model pembelajaran *Cartoon Art* memiliki peluang yang besar untuk menarik minat siswa dalam belajar Matematika, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat. Salah satu strategi pembelajaran yang ada dalam model pembelajaran tersebut adalah strategi *Cartoon Card*. Strategi ini menggunakan media kartu yang berupa gambar kartun untuk mengeksplor atau menuliskan bagian materi mana yang belum dipahami siswa. Gambar kartun favorit siswa yang lucu membuatnya tertarik dalam belajar Matematika. Pada umumnya siswa merasa senang karena dapat belajar ditemani dengan tokoh kartun idola. Melalui media kartu kartun tersebut, guru dapat mengetahui siswa mana yang belum memahami materi yang disampaikan dan bagian mana yang belum dipahaminya, sehingga mempermudah guru untuk mengulang materi tertentu yang diperlukan. Karakter pada kartu kartun merupakan identitas siswa dan hanya mereka yang tahu. Siswa tidak perlu merasa malu karena guru tidak akan membacakan identitas siswa. Strategi *Cartoon Card* ini dirasa cocok diterapkan pada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika.

Banyak pula strategi pembelajaran lain yang digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu strategi yang menarik tersebut adalah *Course Review Horay*. Strategi ini digunakan sebagai pengujian pemahaman siswa dengan menggunakan soal dimana jawaban soal dituliskan pada kartu atau kotak yang telah dilengkapi nomor dan untuk siswa atau kelompok yang mendapatkan jawaban benar harus berteriak “horay” atau menyanyikan yel-yel kelompoknya. Pembelajaran yang ceria dan menyenangkan dapat ditampilkan melalui penerapan strategi tersebut. Suasana pembelajaran yang menyenangkan tersebut dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar Matematika yang memuaskan. Strategi ini mengikutsertakan siswa dalam penilaian soal sehingga dapat menumbuhkan dan menanamkan kejujuran pada siswa.

Kedua strategi di atas yang digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran tidak dapat dikatakan mana yang paling baik karena masing-masing memiliki karakteristik tertentu dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing, oleh karena itu, berdasarkan perbandingan konsep kedua strategi pembelajaran di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian untuk membandingkan penggunaan strategi *Cartoon Card* dengan *Course Review Horay* sehingga dari perbandingan penggunaan strategi pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar Matematika Kelas 3 di SD Negeri Kleco 1 No.7 Surakarta antara yang menggunakan strategi pembelajaran *Cartoon Card* dengan *Course Review Horay*.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis mengadakan penelitian dengan judul “Studi Komparasi Strategi Pembelajaran *Cartoon Card* dengan *Course Review Horay* Terhadap Motivasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Kleco 1 No.7 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Guru mengalami kesulitan dalam menentukan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran Matematika pada siswa sekolah dasar.
2. Siswa menganggap mata pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga berdampak pada hasil belajar Matematika kurang memuaskan.
3. Siswa merasa bingung dan tidak berani bertanya ketika menemukan kesulitan dalam belajar Matematika.
4. Motivasi siswa dalam belajar Matematika rendah.
5. Banyak strategi yang dapat digunakan untuk pembelajaran Matematika, namun belum diketahui keefektifan masing-masing strategi dalam meningkatkan motivasi belajar Matematika.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah, fokus pada subjek dan objek yang diteliti serta jangkauannya tidak terlalu luas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penerapan strategi pada pembelajaran Matematika dalam penelitian ini dibatasi hanya dua strategi, yaitu strategi pembelajaran *Cartoon Card* dan *Course Review Horay*.
2. Masalah pembelajaran yang diteliti terbatas pada motivasi belajar Matematika siswa kelas 3 SD Negeri Kleco 1 No.7 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat ditarik dari latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan motivasi belajar Matematika antara penerapan strategi pembelajaran *Cartoon Card* dengan *Course Review Horay* pada siswa kelas 3 SD Negeri Kleco 1 No.7 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014?
2. Manakah yang lebih besar pengaruhnya terhadap motivasi belajar Matematika antara penerapan strategi pembelajaran *Cartoon Card* dengan *Course Review Horay* pada siswa kelas 3 SD Negeri Kleco 1 No.7 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam eksperimen ini didasari atas latar belakang diatas, yaitu untuk mengetahui:

1. Perbedaan motivasi belajar Matematika antara penerapan strategi pembelajaran *Cartoon Card* dengan *Course Review Horay* pada siswa kelas 3 SD Negeri Kleco 1 No.7 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014.

2. Strategi yang lebih besar pengaruhnya terhadap motivasi belajar Matematika antara strategi pembelajaran *Cartoon Card* dengan *Course Review Horay* pada siswa kelas 3 SD Negeri Kleco 1 No.7 Surakarta tahun pelajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagi para pengembang pengetahuan, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut, khususnya dalam penggunaan strategi pembelajaran di SD.
- b. Meningkatkan mutu pendidikan dalam pembelajaran khususnya, dalam upaya peningkatan motivasi belajar Matematika siswa.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, terdapat pula manfaat praktis yang bisa diperoleh dari penelitian ini yaitu antara lain:

a. Bagi Siswa

- 1) Memberikan masukan kepada siswa dalam meningkatkan motivasi belajar Matematika melalui strategi pembelajaran *Cartoon Card* dan *Course Review Horay*.
- 2) Untuk meningkatkan motivasi belajar, efektifitas, dan produktifitas pembelajaran Matematika sehingga hasil belajar siswa meningkat.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai masukan untuk memvariasikan strategi pembelajaran dan pendekatan dalam pembelajaran.
- 2) Mengasah kemampuan guru dalam menerapkan efektivitas strategi pembelajaran *Cartoon Card* dengan *Course Review Horay*.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dengan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.