

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika ialah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, matematika juga merupakan mata pelajaran yang mengasah kemampuan berhitung anak. Hidayati (2012: 87) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan yang timbul dari pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Mata pelajaran ini sangat penting diajarkan sejak sekolah dasar dan menengah, karena matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari para siswa, serta matematika juga diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut.

Ada tiga ranah kemampuan dasar yang diajarkan di Sekolah Dasar yang tidak lain ialah kemampuan menulis, membaca dan berhitung. Apabila siswa tidak menguasai salah satu dari ketiga kemampuan, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam menempuh jenjang berikutnya. Untuk kemampuan berhitung, matematika memegang peran penting dalam mengasah kemampuan tersebut. Karena kemampuan berhitung berkaitan dengan perhitungan yang menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian serta pembagian. Di mana perhitungan dilakukan berdasarkan kerjasama beberapa keterampilan yang dimiliki oleh individu dalam mengamati, menyebutkan, memahami dan menulis lambang bilangan yang pasti dan sesuai dengan informasi. Seperti yang terdapat pada Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar isi (BSNP, 2006: 345), dimana pada Permendiknas tersebut menuliskan bahwa:

“Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.”

Maka dari itu diperlukan pembelajaran yang mampu mengasah kemampuan siswa dengan melaksanakan pembelajaran secara langsung, dimana siswa dapat

mengamati, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi sendiri dengan kekreativitasan masing-masing individu siswa. Hal ini tertuang didalam Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses (BSNP, 2016: 11-12), dalam Permendikbud tersebut dijelaskan mengenai pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Pada kegiatan inti, seorang pendidik harus menerapkan kegiatan yang mampu membuat siswa untuk melaksanakan langkah-langkah pembelajaran 5M (mengamati, memahami, menerapkan, menganalisis maupun mengevaluasi) pada setiap aspek, baik sikap, pengetahuan dan keterampilan. Karena pada ketiga aspek (kognitif, afektif dan psikomotorik) tersebut, memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan generasi bangsa yang cerdas dan berkarakter. Sehingga peningkatan ketiga aspek dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan. (Rusnilawati, 2016: 246)

Mengukur kemampuan kognitif (berhitung) matematika anak, dapat melalui tes hasil belajar anak. Dimana dari hasil belajar tersebut dapat dilihat seberapa besar kemampuan berhitung yang dimiliki oleh anak. Hasil belajar sendiri dapat diartikan sebagai sekumpulan kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah menerima pembelajaran atau pengalaman belajar itu sendiri (Lestari, 2017: 136). Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal maka diperlukan kerjasama dari semua pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar, baik guru maupun siswa.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk memaksimalkan hasil belajar peserta didik ialah dengan penggunaan metode mengajar yang tepat, karena metode mengajar merupakan suatu alat yang digunakan guru dalam menransfer ilmu yang telah disampaikan guru kepada siswanya, begitupun sebaliknya dari siswa kepada guru (Utami, 2013: 10). Terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD/MI) perlu menggunakan metode mengajar dimana memberikan pengalaman secara langsung kepada anak. Hal ini sesuai dengan teori belajar humanistik menurut Habermas, dimana ia menyatakan bahwa belajar baru akan terjadi jika ada interaksi antara individu dengan lingkungannya baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial, sebab antara keduanya tidak dapat dipisahkan.

Penyajian pembelajaran matematika yang menarik dan melakukan interaksi edukatif serta pemanfaatan lingkungan sekitar dalam suatu pembelajaran selain mampu memaksimalkan hasil belajar juga mampu membentuk minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan, metode pembelajaran yang tepat akan menimbulkan rasa senang pada diri siswa, ketika siswa senang atau ceria maka minat belajar siswa tinggi dan hasil belajar yang diperoleh siswa baik. Sesuai dengan pendapat Putri, dkk (2017 : 32) yang menyatakan bahwa minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seseorang dengan segenap kegiatan pikiran secara penuh perhatian untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pengetahuan yang dituntutnya karena minat belajar merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam kaitannya dengan belajar.

Dari hasil penelitian terdahulu dan observasi dapat dilihat bahwa pendidik menggunakan metode mengajar yang cukup bervariasi, namun masih terdapat guru yang menerapkan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, penugasan dan campuran semuanya dalam mengajarkan matematika. Sedangkan lingkungan sekitar mereka dapat dijadikan sebagai objek dalam menyampaikan matematika agar lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar. Selain itu, ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas yang disampaikan guru masih belum optimal hal ini dikarenakan kerativitas peserta didik dalam memecahkan permasalahan masih kurang, sehingga nilai yang diperoleh pun masih belum mampu melampaui batas KKM (sebesar 66) yang telah ditetapkan pihak sekolah. Serta minat belajar matematika anak yang rendah dikarenakan anak mempunyai persepsi bahwa matematika itu merupakan mata pelajaran yang sulit.

Tabel 1.1 Ketuntasan UTS Matematika

Kategori	Persentase (%)
Tuntas	20
Belum Tuntas	80

Tabel 1.2 Kategori Hasil UTS dan Minat Belajar Matematika

Hasil UTS (%)	Kategori	Minat Belajar (%)
5	Sangat Tinggi	10
15	Tinggi	23
33	Sedang	22
38	Rendah	45
8	Sangat Rendah	0

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil UTS matematika siswa mayoritas mendapatkan nilai dengan kategori rendah yaitu dengan persentasi sebesar 38%, rendah 33%, tinggi 15% dan sangat rendah 8%, untuk ketuntasannya sendiri sangat terlihat bahwa siswa mayoritas 80% belum tuntas dalam mata pelajaran matematika. Sedangkan untuk minat belajar matematika sendiri mayoritas termasuk kedalam kategori rendah yaitu sebesar 45%.

Metode yang dapat digunakan untuk memaksimalkan hasil belajar dan membentuk minat belajar matematika anak adalah metode permainan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar, misalnya dengan menggunakan bentuk bangunan sekolah untuk belajar akan sudut. Hal yang sama dijelaskan dalam penelitian Widyastuti (2013), dimana minat belajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan suatu permainan dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran permainan tersebut, anak akan merasa senang dan akhirnya akan menyukai pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan nantinya akan mengoptimalkan hasil belajar matematika anak. Dan diperkuat dengan adanya penelitian yang dilaksanakan Soegoeng, dkk (2013), dimana ia menyatakan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli telah mampu mencapai ketuntasan belajar, sehingga minat belajar siswa dalam pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini diperkuat dengan adanya pendapat Lamsai, dkk (2013:135) yang menyatakan bahwa lingkungan disekitar siswa misalnya lingkungan sekitar sekolah merupakan salah satu sumber yang digunakan untuk belajar yang dapat mengoptimalkan untuk mencapai proses dan hasil pendidikan yang berkualitas bagi peserta didik. Sehingga dapat diketahui

bahwa metode permainan yang memanfaatkan lingkungan sekitar mampu untuk mengoptimalkan hasil belajar maupun minat belajar siswa baik.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan, peneliti merasa bahwa metode permainan dengan media lingkungan sekitar dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika sangat penting untuk diteliti dan merupakan penelitian yang masih baru. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan merumuskan judul “Keefektifan Metode Permainan Berbasis Lingkungan Sekitar Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Matematika Kelas V Siswa SD Negeri 3 Candisari”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, untuk menjelaskan dan mempermudah dalam penelitian maka penulis melakukan identifikasi masalah, sebagai berikut:

1. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang diterapkan guru
2. Kurang optimalnya penggunaan lingkungan sekitar sebagai objek
3. Minat belajar siswa rendah
4. Hasil belajar siswa yang kurang maksimal
5. Ketekunan siswa dalam mengerjakan tugas ataupun belajar belum maksimal
6. Kreativitas siswa dalam memecahkan permasalahan masih kurang
7. Belum terlampauinya KKM
8. Persepsi siswa yang menyatakan matematika sulit

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka untuk mempermudah pengkajian dan fokus pada subjek dan objek yang diteliti serta mengarahkan agar jangkauannya tidak terlalu luas, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang diterapkan guru
2. Kurang optimalnya penggunaan lingkungan sekitar sebagai objek
3. Minat belajar siswa rendah
4. Hasil belajar siswa yang kurang maksimal

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah rata-rata hasil belajar matematika yang diajarkan dengan metode permainan berbasis lingkungan sekitar lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode konvensional (ceramah dan tugas) ?
2. Apakah minat belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode permainan berbasis lingkungan sekitar lebih baik daripada yang diajarkan dengan metode konvensional (ceramah dan tugas) ?
3. Apakah metode permainan berbasis lingkungan sekitar memiliki pengaruh lebih baik terhadap hasil dan minat belajar matematika daripada metode konvensional (ceramah dan tugas) ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar matematika yang diajarkan dengan metode permainan berbasis lingkungan sekitar lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan metode konvensional (ceramah dan tugas).
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode permainan berbasis lingkungan sekitar lebih baik daripada yang diajarkan dengan metode konvensional (ceramah dan tugas).
3. Untuk mengetahui metode permainan berbasis lingkungan sekitar memiliki pengaruh lebih baik terhadap hasil dan minat belajar matematika daripada metode konvensional (ceramah dan tugas).

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan ilmu pengetahuan khususnya penerapan metode permainan berbasis lingkungan sekitar pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti
 - 1) Sebagai dasar pengembangan penelitian di masa mendatang tentang metode permainan berbasis lingkungan sekitar terhadap hasil belajar matematika siswa.
 - 2) Sebagai dasar pengembangan penelitian di masa mendatang tentang metode permainan berbasis lingkungan sekitar terhadap minat belajar matematika siswa.
- b. Bagi guru
 - 1) Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih metode pengajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga mampu mengoptimalkan hasil belajar anak.
 - 2) Sebagai bahan masukan bagi guru dalam menentukan metode pengajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.
 - 3) Sebagai wawasan tambahan bagi guru dalam meningkatkan kompetensi profesional dalam memilih metode yang tepat bagi siswa.
- c. Bagi siswa
 - 1) Mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui metode permainan berbasis lingkungan sekitar.
 - 2) Mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui metode permainan berbasis lingkungan sekitar.
 - 3) Mampu memberikan waktu bermain bagi siswa sesuai dengan masanya untuk bermain tetapi tetap belajar.