

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Matematika merupakan salah satu bidang yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran yang lebih banyak bila dibandingkan dengan pelajaran lain. Matematika mampu meningkatkan kemampuan untuk berfikir dengan jelas, logis, teratur dan sistematis. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang banyak dimanfaatkan orang dalam kehidupan sehari-hari menunjukkan bahwa matematika dibutuhkan manusia. Wajar saja apabila matematika dimasukkan kedalam kurikulum formal disetiap jenjang pendidikan dasar yang akan mereka gunakan sebagai bekal untuk menghadapi kehidupan sehari-hari, dunia kerja dan studi lanjut.

Tujuan belajar matematika itu sendiri sesuai dengan yang dicapai setelah proses belajar mengajar matematika berlangsung dengan baik untuk jangka pendek dan jangka panjang. Tujuan belajar matematika jangka pendek yaitu dikuasainya sejumlah materi yang telah dipelajarinya, sedangkan tujuan belajar matematika jangka panjang adalah berkenaan dengan penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan penggunaan matematika itu sendiri sebagai ilmu struktur yang abstrak. Kata abstrak sering diartikan sebagai sesuatu yang tidak dapat dijangkau, sesuatu yang sukar dipahami, sesuatu yang tidak dapat dibayangkan. Ini dapat memunculkan salah pengertian di kalangan masyarakat bahwa matematika sering dihubungkan dengan sesuatu yang sulit atau susah.

Matematika hanyalah sumber masalah yang membosankan dan menyusahkan. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa ada siswa yang merasa tegang jika waktunya tiba untuk belajar matematika di sekolah. Tidak jarang pula siswa takut ke sekolah karena tidak mengerjakan tugas apabila tidak dapat mengerjakan PR. Pandangan seperti inilah yang menyebabkan rendahnya minat siswa untuk belajar Matematika.

Minat sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat belajar yang tinggi maka hasil belajar yang dicapai akan optimal. Namun pada kenyataannya dapat dilihat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa sangat memprihatinkan. Terutama pada pembelajaran matematika, hasil belajar yang dicapai siswa sangat rendah. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan karena rendahnya minat belajar siswa.

Minat adalah rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas (Slameto, 2003: 57). Ketertarikan itu timbul dari adanya rasa ingin tahu yang didasari dengan semangat yang tinggi. Minat adalah gejala psikis yang menunjukkan pemusatan perhatian terhadap suatu objek. Dalam belajar diperlukan suatu pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami. Ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar adalah mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan sesuatu yang dipelajari terus-menerus, ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati, ada rasa keterikatan pada aktivitas-aktivitas yang diminati, dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan. Dengan minat belajar yang tinggi diharapkan hasil yang dicapai akan optimal sehingga akan memperoleh prestasi yang baik.

Dari hasil observasi awal pada pembelajaran Matematika dikelas pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa mempunyai minat belajar rendah bahkan ada yang rendah sekali. Hasil ini menunjukkan dari 15 siswa yang ada hanya terdapat 2 siswa (13,3%) yang mempunyai minat belajar tinggi. Rendahnya minat belajar siswa ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar yang dicapai. Observasi awal ini menunjukkan bahwa perhatian siswa terhadap pelajaran Matematika sangat kurang, karena sebelumnya siswa merasa tidak senang dengan pelajaran Matematika. Siswa juga kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat saat guru memberikan penjelasan materi banyak siswa yang meletakkan kepalanya di atas meja dan setelah guru melontarkan pertanyaan siswa kurang merespon. Ketika guru menanyakan apakah ada yang sulit atau belum jelas, siswa enggan menjawab. Dalam proses pembelajaran tersebut guru terlihat lebih aktif dari pada siswa.

Dari permasalahan diatas, disinilah kreatifitas guru perlu ditingkatkan. Bagaimana guru memberi inovasi dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika yang selama ini sering diartikan matematika adalah pelajaran yang sulit dan menyusahkan. Media dan tehnik yang digunakan guru sebaiknya menimbulkan rasa senang dan menarik serta melibatkan siswa dalam sebuah permainan sehingga siswa akan lebih semangat dan berminat dalam mempelajari matematika. Maka dari itu perlu

adanya tindakan untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan menerapkan proses pembelajaran melalui permainan *point card*.

Permainan *Point Card* merupakan aktivitas permainan yang dapat dijadikan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara menyenangkan. Dengan proses belajar yang menyenangkan dan kondusif diharapkan tujuan pembelajaran dapat mudah tercapai. Keberadaan alat atau media permainan dapat menarik perhatian siswa dan membantu dalam meningkatkan imajinasi anak. Media *point card* dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak. Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat menunjang lancarnya komunikasi antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa. Melalui permainan *point card* dalam proses belajar khususnya pada pelajaran matematika siswa akan terlibat langsung dalam penggunaan media, sehingga meningkatkan keaktifan siswa, menambah semangat belajar siswa, mendorong siswa berkompetisi secara sehat, melatih siswa mengembangkan sikap kerja sama dengan kelompok, serta mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik dan memandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul ” Upaya meningkatkan minat belajar Matematika melalui permainan *Point Card* pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”.

## **B. Perumusan Masalah**

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu apakah permainan *point card* dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan, Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012 / 2013?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti serta langkah dalam pemecahan masalah. Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tujuan Umum

- a. Meningkatkan pemahaman materi pembelajaran matematika.
- b. Meningkatkan semangat belajar siswa.
- c. Meningkatkan prestasi belajar Siswa.

### 2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui apakah permainan *point card* dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kacangan Kecamatan Andong Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012 / 2013 atau tidak.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Kacangan ini menurut peneliti memiliki beberapa manfaat, yaitu :

##### 1. Manfaat teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang upaya meningkatkan minat belajar matematika melalui permainan *point card* dalam proses pembelajaran dikelas.
- b. Sebagai dasar untuk penelitian yang sejenis dalam penelitian berikutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Memberikan proses pembelajaran yang menarik.
- 3) Menambah semangat belajar siswa.
- 4) Meningkatkan prestasi belajar siswa.

###### b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menerapkan tehnik pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sesuai tahap perkembangan dan karakteristik anak.
- 2) Sebagai usaha memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran.

###### c. Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
- 2) Mengembangkan profesionalisme guru dalam sekolah.