

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu perkembangan teknologi maupun sains, karena pelajaran matematika merupakan sarana yang digunakan untuk dapat membentuk siswa berpikir secara alamiah. Dengan belajar matematika, secara tidak langsung akan meningkatkan pola pikir manusia. Melihat besarnya peran ilmu matematika, maka sangat penting untuk menguasai matematika itu sendiri.

BSNP (2006: 2) menyatakan bahwa :

Mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, peningkatan hasil belajar sangat diharapkan, agar diperoleh ketuntasan belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam belajar dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu maupun dari luar diri individu. Faktor dari dalam diri individu, meliputi faktor fisik dan psikis, diantaranya adalah motivasi. Berhasilnya suatu pembelajaran salah satunya ditentukan oleh motivasi belajar terhadap pembelajaran tersebut.

Siswa yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai kemauan untuk melakukan kegiatan belajar. Koeswara, 1989; Siagian, 1989; Schein, 1991; Biggs & Telfer, 1987 (dalam Dimiyati dan Mudjiono: 2009) menyatakan bahwa “kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar”. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 80) mengatakan bahwa “ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu (1) kebutuhan, (2) dorongan, dan (3) tujuan. Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan yang ia harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi. Tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh seorang individu. Tujuan tersebut mengarahkan perilaku dalam hal ini perilaku belajar.”

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa seorang guru memiliki andil dalam memberikan suatu arahan untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar yaitu dengan memberikan motivasi belajar kepada siswa, dengan adanya motivasi belajar yang diberikan kepada siswa, diharapkan dapat meningkatkan prestasi mereka di sekolah. Bentuk motivasi belajar yang diberikan berupa informasi yang dapat memberikan suatu nilai positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik, bagi peserta didik yang sudah termotivasi maka prestasi belajar akan tumbuh dengan sendirinya sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif.

UU No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

“Sistem pendidikan di Riau sudah mulai di pandang oleh daerah-daerah lain yang ada di Indonesia, sistem pendidikan di Riau di nilai positif kondisinya, dan itu merupakan cambuk untuk menjadikan sistem pendidikan di Riau menjadi lebih baik lagi”, ujar Kepala Disdik Provinsi Riau Dwi Agus Sumarno, saat menerima kunjungan DPRD Sawah Lunto, Jumat (17/8/2015). *Sumber : datariau.com*

Berdasarkan penjelasan tentang pendidikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan yang dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan cara melibatkan semua komponen yang mencakup tujuan, metode, media, teknik dan sumber pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah tergantung pada proses belajar yang dilakukan oleh siswa sebagai peserta didik. Oleh sebab itu, siswa sebagai peserta didik harus aktif dalam proses pembelajaran.

John Bishop (dalam Nurkolis, 2003: 78-79) menyatakan bahwa “kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui beberapa cara, seperti (1) meningkatkan ukuran prestasi akademik melalui ujian nasional atau ujian daerah yang menyangkut kompetensi dan pengetahuan, memperbaiki tes bakat (Scholastic Aptitude Test), sertifikasi kompetensi dan profil portofolio (portofolio profile), (2) membentuk kelompok sebaya untuk meningkatkan gairah pembelajaran melalui belajar secara kooperatif (cooperative learning), (3) menciptakan kesempatan belajar baru di sekolah dengan mengubah jam sekolah menjadi pusat belajar sepanjang hari dan tetap membuka sekolah pada jam-jam libur, (4) meningkatkan pemahaman dan penghargaan belajar melalui penguasaan materi (mastery learning) dan penghargaan atas pencapaian prestasi akademik, (5) membantu siswa memperoleh pekerjaan

dengan menawarkan kursus-kursus yang berkaitan dengan keterampilan memperoleh pekerjaan, bertindak sebagai sumber kontak informal tenaga kerja, membimbing siswa menilai pekerjaan-pekerjaan, membimbing siswa membuat daftar riwayat hidupnya dan mengembangkan portofolio pencarian pekerjaan.”

Berdasarkan dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru matematika kelas V_C SD An- Namiroh Pusat Pekanbaru pada tanggal 11 Maret 2018, peneliti menemukan kelemahan-kelemahan tersebut sebagai berikut :

1. Kurangnya keinginan / hasrat siswa untuk belajar matematika
2. Kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar matematika
3. Kompetensi dalam belajar yang masih sangat rendah
4. Kurangnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi.

Dari beberapa kelemahan yang telah di paparkan di atas maka peneliti menyimpulkan bahwasanya siswa-siswa tersebut memiliki motivasi dalam belajar matematika yang rendah. Karena belum menunjukkan tanda-tanda adanya motivasi belajar dalam diri mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan 8 Maret 2018 di kelas V_C SD An- Namiroh Pusat Pekanbaru, peneliti memperhatikan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sesuai dengan hasil wawancara sebelumnya peneliti menemukan masalah sesuai dengan apa yang disampaikan guru tersebut. Ketika belajar, siswa banyak yang kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, acuh tak acuh ketika belajar dan suasana belajarnya pun kurang kondusif di akibatkan banyak siswa yang bermain dengan teman disamping mereka, proses belajar mengajarnya semakin rendah hanya sebagian anak saja yang memperhatikan ataupun mengerjakan soal yang telah diberikan guru, yang lainnya menunggu jawaban dari siswa yang mengerjakannya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan juga di dapatkan usaha dari guru tersebut adalah menggunakan metode ceramah dan games. Pada metode ceramah, siswa masih ada yang tidak memperhatikan gurunya pada saat menjelaskan materi. Lain hal nya dengan menggunakan games, siswa lebih antusias untuk memperhatikan gurunya. Dan juga kurangnya penguasaan kelas oleh guru mengakibatkan siswa ribut

dan lebih asyik berbicara sesama teman sejawatnya. Sehingga motivasi belajar siswa kurang muncul saat guru menggunakan metode ceramah tersebut.

Dengan memperhatikan kondisi di atas, maka peneliti ingin melakukan perbaikan kualitas pengajaran guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada proses pembelajaran matematika, guru harus memahami karakter yang ada pada masing-masing anak didiknya. Selain itu, guru juga harus mempunyai kemampuan untuk memilih, menggunakan metode, teknik dan media sebagai alat bantu mengajar. Guru sebagai pengajar yang memberikan pengetahuan dan keterampilan pada siswa mempunyai peranan sebagai fasilitator, motivator, dan sebagai pembimbing untuk mencapai kemajuan dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran salah satu poin penting yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah menerapkan teknik pembelajaran. Seorang guru yang mampu mengolah teknik pembelajaran akan dapat membuat suasana dalam proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan monoton. Agar pembelajaran tidak menjadi monoton, seorang guru harus mampu mengkombinasikan teknik-teknik pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian siswa, meningkatkan semangat belajar siswa sehingga akan meningkatkan motivasi belajarnya, salah satunya dengan teknik *icebreaker*. Teknik *icebreaker* ini mengutamakan suasana belajar mengajar yang ceria, semangat, dan tidak membosankan.

Teknik *icebreaker* ini dapat melatih kerjasama antar siswa, menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Sunarto (2012: 2) menyatakan, “*icebreaker* adalah permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebakuan dalam kelompok.” Karakteristik teknik *icebreaker* adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Salah satu caranya dengan *icebreaker* yang disisipkan dalam proses pembelajaran, yang dapat dilakukan dengan menyajikan lelucon, variasi tepuk tangan, yel-yel, bernyanyi, permainan dan

sebagainya pada saat membuka pelajaran, jeda pada saat pertengahan penyampaian materi pembelajaran dan pada kegiatan menutup pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Teknik *Icebreaker* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan teknik pembelajaran *Icebreaker* dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru?
2. Apakah penerapan teknik *Icebreaker* dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memperbaiki proses pembelajaran siswa kelas V SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis buat diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pokok bahasan sifat-sifat operasi hitung bilangan dengan penerapan teknik pembelajaran *Icebreaker* dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas V SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru.
2. Untuk memperbaiki proses pembelajaran siswa dengan penerapan teknik *Icebreaker* dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas V SD An-Namiroh Pusat Pekanbaru.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa dan juga bisa sebagai referensi.
- 2) Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika dan dapat meningkatkan kemampuan berfikir dalam bidang matematika karena adanya tujuan yang ingin dicapai dan bisa untuk pedoman acuan pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam rangka memperbaiki pembelajaran guna untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- 4) Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan serta wawasan yang luas dan dalam, serta bisa untuk acuan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan *Icebreaker*.