

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Upaya meningkatkan kualitas SDM merupakan tugas besar dan memerlukan waktu panjang karena suatu pendidikan harus dimulai dengan proses yang baik dan terarah, dimana suatu iklim belajar dan mengajar yang dapat membutuhkan rasa percaya diri dan budi daya belajar dikalangan masyarakat terus dikembangkan agar tumbuh sikap dan perilaku yang kreatif, inovatif dan keinginan untuk maju". ([http:// wirmanvalkinz.blogspot.com/2012/ 12/ skripsi-ppkn-lengkap-pengaruh-penerapan.html](http://wirmanvalkinz.blogspot.com/2012/12/skripsi-ppkn-lengkap-pengaruh-penerapan.html))

Pendidikan bagi bangsa yang sedang membangun seperti bangsa Indonesia saat ini merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan pembangunan secara tahap demi tahap. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif dan efisien akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarkan pada Undang–Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan juga merupakan media yang sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam arti yang seluas-luasnya, melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar (Ihsan, 1995: 23)

Dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya pendidikan, guru merupakan SDM yang harus dibina dan dikembangkan untuk meningkatkan

kemampuan guru dalam proses belajar-mengajar. Mengajar tidak sekedar mengkomunikasikan pengetahuan agar dapat belajar, tetapi mengajar juga berarti usaha menolong para pelajar agar mampu memahami konsep-konsep dan dapat menerapkan konsep yang dipahami. sebelum melaksanakan proses belajar mengajar, guru dituntut untuk merancang tujuan pembelajaran secara jelas.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas, karena matematika merupakan suatu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Hasil tes diagnostik yang dilakukan oleh Suryanto dan Somerset di 16 sekolah menengah beberapa provinsi di Indonesia menginformasikan bahwa hasil tes pada mata pelajaran matematika sangat rendah. Hasil dari TIMSS-Third International Mathematics and Science Study menunjukkan Indonesia pada mata pelajaran matematika berada di peringkat 34 dari 38 negara (Ruseffendi,2006: 15).

Dengan melihat kenyataan yang ada, maka perlu adanya peningkatan mutu pendidikan matematika di tingkat satuan pendidikan di indonesia. Salah satu hal yang harus diperhatikan adalah peningkatan prestasi belajar matematika siswa di sekolah. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika diperlukan suatu metode mengajar yang bervariasi. Artinya dalam penggunaan metode mengajar tidak harus sama untuk semua pokok bahasan, sebab dapat terjadi bahwa suatu metode mengajar tertentu cocok untuk satu pokok bahasan tetapi tidak untuk pokok bahasan yang lain.

Kenyataan yang terjadi adalah penguasaan siswa terhadap materi matematika masih tergolong rendah jika dibanding dengan mata pelajaran lain. Rendahnya hasil belajar matematika siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru. pembelajaran matematika di sekolah masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional yakni suatu model pembelajaran yang banyak didominasi oleh guru, sementara siswa duduk secara pasif menerima informasi pengetahuan dan keterampilan. Hal ini diduga merupakan salah satu penyebab terhambatnya kreativitas dan kemandirian siswa sehingga menurunya prestasi belajar matematika siswa.

Melihat fenomena tersebut, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan prestasi belajar matematika. Salah satu pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah penerapan strategi permainan matematika atau menggabungkan belajar dan bermain. Strategi ini sangat cocok diterapkan pada pembelajaran matematika karena dalam mempelajari matematika tidak cukup hanya mengetahui dan menghafal konsep-konsep matematika tetapi juga dibutuhkan suatu pemahaman serta kemampuan menyelesaikan persoalan matematika dengan baik dan benar. Melalui pembelajaran ini siswa dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerja sama jika ada teman dalam kelompoknya yang mengalami kesulitan dan siswa pun tidak merasa jenuh. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengkaji dan menguasai materi pelajaran

matematika sehingga nantinya akan meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. *file.upi.edu/ direktori/ jurnal/ pendidikan_dasar/ nomor_14oktober_2010/pembelajaran_matematika_sebagai_aktivitas_yang_banyak_permainan_dan_penuh_kesenangan.pdf*

Berdasarkan pemikiran di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul. **“Perbedaan Prestasi Belajar Matematika dengan Menggunakan Strategi Permainan Matematika dan Pembelajaran Konvensional Sub Pokok Bahasan Operasi Hitung Bilangan Bulat pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Kupang Tahun Ajaran 2013/2014”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : “Apakah ada Perbedaan Prestasi Belajar Matematika dengan Menggunakan Strategi Permainan Matematika dan Pembelajaran Konvensional Sub Pokok Bahasan Operasi Hitung Bilangan Bulat pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Kupang?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Adanya Perbedaan Prestasi belajar Matematika dengan Menggunakan Strategi Permainan Matematika dan Pembelajaran Konvensional Sub Pokok Bahasan Operasi Hitung Bilangan Bulat terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Kupang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Menambah wawasan dan kreativitas mengenai suatu permainan dalam pembelajaran matematika yang lebih inovatif.

2. Manfaat praktis

Meningkatkan minat belajar dalam mempelajari matematika dan melatih diri untuk selalu peka terhadap permasalahan yang berkaitan dengan tugas pembelajaran.

E. Batasan Istilah

Agar dapat mempermudah pemahaman dan menghindari perbedaan penafsiran terhadap penulisan ini maka perlu adanya penjelasan terhadap istilah yang digunakan, yakni:

1. Strategi adalah cara atau langkah-langkah yang dilakukan secara sistematis
2. Permainan matematika adalah melakukan sesuatu untuk menyenangkan hati atau tertarik pada mata pelajaran matematika (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak)
3. Strategi permainan matematika yang peneliti maksudkan yaitu Cara yang sistematis dalam mengomunikasikan isi pelajaran kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran
4. Pembelajaran konvensional yang peneliti maksudkan yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah
5. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan



6. Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu
7. Prestasi belajar matematika yang peneliti maksudkan adalah hasil tes matematika yang diperoleh dari siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Kupang