

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.LATAR BELAKANG

Matematika adalah konsep ilmu tentang logika mengenai bilangan, bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang memiliki struktur besar yang berhubungan satu dengan yang lainnya yang terbagi dalam banyak cabang. Mengingat pentingnya matematika dalam pendidikan, sehingga mata pelajaran matematika telah diperkenalkan kepada siswa sejak sekolah dasar sampai kejenjang yang lebih tinggi, kegunaan matematika bukan hanya memberi kemampuan dalam perhitungan-perhitungan kuantitatif tetapi juga dalam penataan cara berpikir, terutama dalam pembentukan kemampuan menganalisis, membuat sintesis, melakukan evaluasi hingga kemampuan pemecahan masalah. Kenyataannya bahwa matematika mempunyai potensi yang sangat besar dalam hal memacu terjadinya perkembangan secara cermat maupun dalam mempersiapkan masyarakat yang mampu mengantisipasi perkembangan dengan cara berpikir dan bersikap.

Berbagai upaya telah ditempuh oleh pemerintah guna meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan, baik dari segi tenaga pendidik, pengembangan buku paket dan pengembangan kurikulum. Dalam sebuah pendidikan, guru adalah sumber yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan. Sebagai tenaga pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru harus mampu menyelenggarakan proses pembelajaran dengan baik, upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan berbagai

macam strategi, model atau metode pembelajaran, diharapkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa akan lebih termotivasi dan aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan lebih baik. Selain strategi, model atau metode pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran, suasana kelas yang baik sangat mendukung siswa memperoleh hasil belajar yang optimal. Salah satu cara metode menyenangkan yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan permainan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Ginnis (2008: 214) bahwa permainan adalah latihan yang menyenangkan untuk memancing pendapat atau keterampilan siswa dan bisa dijadikan landasan yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Seperti halnya yang terjadi di SMA Negeri 1 Tibawa yaitu salah satu sekolah menengah atas yang berada di daerah Kabupaten Gorontalo. Menurut hasil pengamatan pada saat PPL 2, terdapat masalah yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Khususnya saat belajar matematika, guru sering mengalami kesulitan dalam mengajar dikarenakan siswa yang kurang tenang dan selalu bermain dengan siswa yang lain saat menerima pelajaran, mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan dibawah KKM 70 (hasil observasi), yang telah ditentukan oleh sekolah.

Ini disebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang diberikan oleh guru. Didalam proses belajar mengajar guru menggunakan metode ceramah bervariasi yaitu proses pembelajaran di sekolah masih cenderung berpusat pada guru dan siswa hanya diminta untuk mengerjakan soal tanpa memperhatikan keaktifan siswa didalam kelas, hal ini menyebabkan

siswa menjadi bosan dalam menerima pelajaran. Guru menyampaikan materi-materi pelajaran dan siswa dituntut untuk menghafal semua pengetahuannya. Pelajaran lebih berorientasi kepada penguasaan materi. Pembelajaran seperti ini memang berhasil dalam kompetisi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan masalah dalam kehidupan jangka panjang. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas, diperlukannya metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa.

Faktor lain yang berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar matematika siswa, yaitu kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar matematika. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dan menganggap matematika sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan. Padahal matematika dapat diajarkan dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti akan mengimplementasikan sebuah metode pembelajaran yang menyenangkan yaitu metode Permainan Sepak Bola Verbal. Menurut Ginnis (2008:186), metode Permainan Sepak Bola Verbal adalah metode yang digunakan untuk mendorong kerjasama kelompok atau tim. Dengan metode ini siswa bisa melatih keterampilan mental dalam permainan yang penuh aksi. Penerapan metode permainan Sepak Bola Verbal ini membentuk siswa dalam dua kelompok atau tim. Pengelompokan yang dilakukan adalah pengelompokan secara heterogen yang dibentuk berdasarkan tingkat kemampuan akademisnya. Setiap kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademis tinggi, sedang dan rendah. Keunggulan dari metode permainan Sepak Bola Verbal adalah kegiatan ini menyenangkan dan menambah variasi belajar mengajar. Siswa hampir tidak mengetahui bahwa mereka sedang diuji. Metode ini

juga dapat melatih kemampuan berbicara dalam memberikan pendapat, setiap siswa mempunyai kesempatan untuk menjawab satu pertanyaan yang diberikan.

Dengan memperhatikan hal tersebut penulis tertarik mengadakan Penelitian dengan judul “**Pengaruh Metode Permainan Sepak Bola Verbal terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tibawa**”.

1.2.IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kurang mampu memahami konsep-konsep matematika yang diberikan oleh guru.
3. Metode ceramah bervariasi yang membuat siswa menjadi bosan dalam pembelajaran matematika dan siswa di tuntut hanya untuk mengerjakan soal tanpa memperhatikan keaktifan siswa didalam kelas.
4. Kurang bervariasinya metode belajar mengajar.

1.3. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak meluas dan menjadi terarah maka peneliti membatasi permasalahan pada hasil belajar matematika siswa. Sub Materi yang diberikan dalam penelitian ini adalah Persamaan Kuadrat untuk kelas X SMA Negeri 1 Tibawa, Sedangkan pembelajaran yang digunakan adalah Metode Permainan Sepak Bola Verbal.

1.4. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan : “Apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan metode permainan sepak bola verbal lebih baik daripada yang dibelajarkan dengan metode ceramah bervariasi pada materi persamaan kuadrat?”

1.5. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan metode permainan sepak bola verbal lebih baik daripada yang dibelajarkan dengan metode ceramah bervariasi pada materi persamaan kuadrat.

1.6. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

- a. Dapat menambah wawasan baru kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika.
- b. Dapat menjadi sumber pustaka bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar matematika siswa
- 2) Melatih kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran.
- 3) Menumbuhkan kreatifitas dan keaktifan siswa

4) Menumbuhkan sikap bertanggung jawab dalam suatu tim.

b. Bagi Guru

1) Memotivasi para guru agar dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat saat mengajar demi terwujudnya proses pembelajaran yang efektif.

2) Menambah variasi belajar mengajar didalam kelas.

c. Bagi Sekolah

1) Meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada pendidikan matematika.

2) Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika.

3) Meningkatkan citra sekolah dimata masyarakat.