

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kedudukan dan fungsi guru dalam kegiatan belajar mengajar saat ini cenderung masih dominan. Hal ini terjadi karena ketidaktahuan guru memilih model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar. Bahkan ada sebagian guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas masih senang dengan suasana kelas hening, siswa duduk manis, diam, dan tidak boleh berpindah-pindah, sehingga suasana kelas menjadi tegang, mengantuk, apa yang dijelaskan guru tidak dimengerti oleh siswa. Guru dalam menerapkan pembelajaran di kelas hendaknya memahami bahwa siswa itu adalah seorang individu yang berkembang dan perlu dikembangkan sesuai dengan potensinya.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Pada prakteknya mentransfer pengetahuan, pengalaman, dan gagasan/ide guru ke siswa atau dari siswa ke siswa lain tidaklah mudah. Kegiatan ini sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswanya. Ketidak lancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru. Salah satu strategi pembelajaran yang bisa dilakukan adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan.

Metode permainan adalah suatu cara penyajian dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian atau konsep tertentu. Sebagaimana kita ketahui bahwa metode permainan dalam pembelajaran matematika adalah cara untuk menyampaikan pelajaran matematika dengan sarana bermain. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap matematika.

Kondisi belajar mengajar yang efektif adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Keterlibatan siswa dalam belajar erat kaitannya dengan sifat-sifat murid, baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat afektif seperti motivasi, rasa percaya diri, dan minatnya.

Minat dari setiap anak berbeda-beda namun bila terus berusaha untuk mengetahuinya maka dapat membantu anak dalam setiap permasalahan yang dihadapinya. Yang menjadi permasalahan adalah bagaimana memahami, mengenal karakteristik yang dimiliki para siswa, sehingga guru dapat dengan mudah untuk mempengaruhi siswa tersebut.

Jika minat siswa dapat dibangkitkan dan seluruh perhatian dapat dipusatkan pada bahan pelajaran yang diberikan oleh guru, maka keadaan kelas menjadi tenang sebab siswa tidak mempunyai kesempatan melakukan hal-hal

yang melanggar ketertiban kelas. Pelajaran dapat berlangsung dengan baik, mudah diterima dan dimengerti oleh siswa yang selanjutnya disimpan, diingat dan pada waktunya mudah pula disimak untuk ditimbulkan kembali. Minat yang tinggi terhadap suatu pelajaran memungkinkan siswa memberikan perhatian terhadap mata pelajaran itu, sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi sebagai akibat dari ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran.

Dalam pertumbuhannya anak-anak tidak dapat terlepas dari benda-benda di sekitarnya sejak kecil mereka sudah bergaul dengan benda-benda seperti piring, gelas, lemari, bola atau benda lainnya, yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan bermainnya. Untuk itu anak-anak perlu memahami benda-benda yang ada di sekitarnya. Seperti topik-topik matematika yang lain, topik geometri termasuk topik yang sulit dipahami oleh anak. Hal ini terjadi karena anak masih pada tahap operasi konkret. Oleh karena itu diperlukan pendekatan yang tepat untuk membelajarkan topik-topik tersebut. Kegiatan anak berinteraksi dengan benda-benda konkret dan ukuran yang relevan dengan topik geometri yang sesuai sangat membantu anak untuk memahami topik tersebut. Jika benda-benda tersebut dikemas dalam permainan, anak akan senang dalam belajar, sehingga pembelajarannya dapat menyenangkan dan efektif.

Salah satu hal yang menyenangkan bagi anak-anak adalah permainan, karena dunia anak tidak dapat lepas dari permainan. Menurut Monks dalam Depdiknas, anak dan permainan merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Hal itu berarti bahwa anak-anak tidak dapat dipisahkan dari permainan. Bagi anak, bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan. Suatu tindakan yang tidak adil jika ada orang tua yang membebani anaknya dengan berbagai kegiatan belajar, les, atau kursus sampai anak kehilangan waktu bermainnya, meskipun dengan alasan untuk mempersiapkan masa depan anak. Padahal kenyataannya tidak anak saja yang suka bermain, remaja bahkan orang dewasa pun masih suka bermain. Karena itu sangat tidak bijaksana jika seorang anak dijauhkan dari permainan atau dilarang untuk bermain. Menurut Safitr Dkk (2014) Permainan merupakan hal yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia, terutama anak-anak.

Komunikasi matematis merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki setiap peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Menurut Nurlaili Sariningsih, dan Maya (2018) dengan kemampuan berkomunikasi siswa dapat dengan mudah menguasai konsep-konsep dalam matematika. Menurut Hadiyanto (2017) kemampuan komunikasi matematis terdiri atas, komunikasi

lisan dan komunikasi tulisan seperti: mengungkapkan ide matematika melalui gambar/grafik, tabel atau dengan bahasa siswa sendiri. Salah satu focus pembelajaran dalam matematika adalah pengembangan kemampuan komunikasi matematis.

National Council of Teachers of Mathematics (NCTM, 2000) menyatakan bahwa komunikasi merupakan bagian penting dari matematika dan pendidikan matematika. Komunikasi memainkan peranan yang penting agar siswa dapat menguasai konsep-konsep matematika dan dapat mengungkapkan ide matematika secara lisan ataupun tulisan. Komunikasi membuka ruang kepada siswa untuk berbincang dan berdiskusi tentang matematika. Jadi jika siswa memiliki kemampuan komunikasi yang baik kemungkinan besar hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pun akan baik pula (Astuti & Leonard, 2012).

Menurut Darkasyi, dkk. (2014) rendahnya kemampuan komunikasi matematis di sekolah SD disebabkan guru masih cenderung aktif, menyampaikan materi kepada para peserta didik dengan pendekatan ceramah sehingga komunikasi matematis siswa masih sangat kurang. Sama halnya dengan pendapat Wijayanto (2018) menurutnya kemampuan komunikasi dalam pembelajaran matematika di sekolah SD kurang mendapat perhatian dari para guru. Disebabkan guru cenderung aktif, dengan cara penyampaian

materi pada para peserta didik sehingga kemampuan komunikasi matematis siswa lemah. Siswa kurang dapat mengkomunikasikan ide-ide matematisnya secara jelas dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, adapun menurut Ariawan dan Nufus (2017) fakta dilapangan menunjukan bahwa kemampuan komunikasi siswa masih tergolong rendah. Salah satu penyebab dari rendahnya kemampuan komunikasi matematis siswa adalah dikarenakan siswa kurang bisa mengkomunikasikan ide-ide matematis dalam pembelajaran matematika.

Hamalik dan Oemar (2019) Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut. Dengan demikian, jika seorang anak melakukan kegiatan dengan asyik, bebas (tidak merasa dipaksa), dan mendapat kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut, maka anak itu merasa sedang bermain-main. Jika pendapat ini diterapkan pada pembelajaran matematika, maka pembelajaran itu merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak .

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD N 104 Betungan Bengkulu, terdapat beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran antara lain : (1) guru selalu mendominasi dalam pembelajaran, siswa hanya mendengarkan dan

mencatat apa yang di jelaskan oleh guru; (2) Pola pembelajaran yang diterapkan di kelas masih berpusat pada guru (teacher-centered) dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa diberi materi secara penuh, akibatnya siswa tidak kreatif dan kurang mendapat pengalaman belajar. Asikin dan Iwan (2013) Akhirnya proses pembelajaran tidak menarik dan membosankan sehingga siswa merasa jenuh dan kurang berminat dengan mata pelajaran matematika. Di sisi lain proses pembelajaran kurang melibatkan siswa dalam dunia nyata serta kurang mewujudkan interaksi antar siswa.

Dari di atas terlihat bahwa minat belajar dan penggunaan metode permainan uraian memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang masih rendah khususnya mata pelajaran matematika.

Bertolak dari uraian-uraian di atas maka penulis mengajukan skripsi penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Permainan Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh metode permainan

terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa di SD N 104 Kota Bengkulu ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode permainan terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian di bagi menjadi dua:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan nilai positif untuk memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengaruh metode permainan terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Untuk bisa dijadikan bahan referensi untuk penelitian lanjutan serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan untuk bekal mengajar dan mengembangkan pembelajaran di bidang pendidikan khususnya matematika.
- 2) Untuk bisa melihat hasil penelitian dapat digunakan untuk mengembangkan atau

memperkuat teori-teori yang sudah ada tentang pembelajaran berbasis permainan dan hubungannya dengan peningkatan kemampuan komunikasi siswa.

b. Bagi siswa

- 1) Sebagai sumber informasi siswa untuk mengetahui pengaruh metode permainan terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa
- 2) Meningkatkan pemahaman matematis dengan menggunakan metode permainan dalam pembelajaran matematika, siswa akan terlibat secara aktif dan bermakna
- 3) Mengembangkan kemampuan komunikasi matematis metode permainan dapat mendorong siswa untuk menyampaikan ide, strategi, dan pemikirannya secara lisan maupun tulisan.

c. Bagi guru

- 1) Sebagai sarana untuk mengetahui kemampuan komunikasi matematis siswa
- 2) Membantu guru memahami kebutuhan dan karakteristik siswa yang lebih baik

- 3) Permainan matematika dapat meningkatkan antusias dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

