

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika adalah salah satu bidang ilmu pengetahuan yang dibutuhkan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Substansi pembelajaran Matematika meliputi persamaan dan perbedaan, pengaturan, informasi/data, angka, jumlah, pola, ruang, bentuk, perkiraan dan perbandingan (Lestari, 2011, hal. 7). Matematika akan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kegiatan pokok bahkan ketika anak bermain sekalipun. Brummelen menuliskan tujuan dalam belajar Matematika meliputi: 1) mengenal Allah yang setia melalui pola Matematika, hukum, dan susunan yang teratur dalam ciptaanNya; 2) mengerti konsep angka, ruang dan hubungannya; 3) menyadari bahwa Matematika adalah alat dalam memecahkan masalah sehari-hari; 4) mengalami langsung Matematika sebagai ilmu yang berkembang (Brummelen, 2008, hal. 248). Oleh karena itu, aktivitas sehari-hari tidak akan terlepas dari Matematika, maka sangat diharapkan adanya minat belajar untuk memahami konsep Matematika.

Dalam belajar Matematika diperlukan minat karena menurut Race ada lima faktor penyokong kesuksesan belajar yaitu: 1) keinginan untuk belajar; 2) kebutuhan untuk belajar; 3) belajar dengan melakukannya; 4) belajar dari umpan balik; 5) membuat rangkuman mengenai apa yang telah dipelajari (Race, 2003, hal. 18). Oleh karena itu keinginan atau minat untuk belajar merupakan tahapan awal mengenal sesuatu. Tanpa adanya keinginan atau minat maka mustahil individu dapat memahami konsep penting dan terlibat dalam sesuatu hal (Slameto,

2010). Brummelen mengatakan bahwa “guru harus membantu para siswa mengembangkan komitmen yang sehat dan dapat dijalankan” dalam hal meminati pembelajaran Matematika (Brummelen, 2008, hal. 71). Pengembangan minat yang dilakukan guru akan membuat pembelajaran dapat efektif dan bertahan lama.

Sebagai insan yang paling mulia dari semua ciptaan, manusia diberi keunikan yaitu mampu memberdayakan bumi yang telah diciptakan Allah. Namun manusia jatuh ke dalam dosa sehingga merusak sistem dan arah hidup manusia (Sirait, 2014, hal. 4-5). Kerusakan ini juga mengakibatkan rusaknya hati manusia sebagai motor yang menjadikan eksistensi manusia itu sendiri. Manusia tidak lagi seutuhnya menjadi makhluk yang berpikir, berbuat dan menyambut perbuatan orang lain, membuat rencana dan mengambil keputusan. Dosa mengakibatkan kerusakan manusia dalam mengendalikan setiap perbuatannya (Hardiwijono, 2007). Oleh karena itu semua yang dilakukan manusia termasuk minat manusia tidak lagi untuk menyenangkan Allah melainkan untuk dirinya sendiri. Manusia tidak lagi memikirkan dampak realisasi minat tersebut untuk kepentingan bersama (Hoekema, 2008). Namun karya Roh Kudus memampukan orang percaya untuk mengarahkan keinginannya termasuk minat ke arah untuk menyenangkan hati Allah (Hoekema, 2006).

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis menemukan siswa kurang meminati pembelajaran sehingga mempengaruhi keterlibatan dan pemahaman murid pada pelajaran Matematika. Banyak murid yang kurang fokus ketika guru menjelaskan, sebagian besar murid tidak mengerjakan tugas hingga selesai, hanya beberapa murid yang mau mengutarakan pendapat, serta hampir semua murid

mengeluh ketika memulai pelajaran dan ketika diberi tugas (Lampiran B1). Agar memastikan diagnosa ini, penulis menanyakan langsung kepada peserta didik alasan mengeluh setiap kali belajar Matematika. Hampir semua murid menjawab tidak menyenangi Matematika dan Matematika sulit untuk dipelajari karena tidak berhubungan dengan cita-cita mereka (Lampiran 1). Oleh karena itu penulis melihat bahwa masalah utama kelas VI SLH Gunung Agung adalah kurangnya minat belajar terhadap Matematika sehingga siswa kurang terlibat di dalam pelajaran Matematika dan hanya sebagian kecil yang lolos dalam hasil belajar.

Kurangnya minat murid dalam belajar Matematika dapat diatasi dengan menggunakan metode kooperatif (Slameto, 2010). Salah satu tipe metode kooperatif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah *Course Review Horay*. Sholeh dalam Parahita (2014, hal. 7) menyatakan model pembelajaran *Course Review Horay* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa bermain sambil belajar untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan guru secara menarik sehingga metode ini terkesan menyenangkan. Metode ini digunakan karena dapat menarik minat siswa dengan menggunakan yel-yel dalam pembelajaran (Huda, 2014). Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas VI yang aktif dalam melakukan aktivitas. Selain itu, siswa juga akan menerima *reward* di akhir pembelajaran (Fatmawati, Ariesta, Susanti, Darmaji, & Putra, 2015). Melalui pemberian *reward*, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, hendak dilakukan penelitian tentang penerapan metode *Course Review Horay* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ditemukan rumusan masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah metode *Course Review Horay* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas VI SD Lentera Harapan Gunung Agung?
2. Bagaimana metode *Course Review Horay* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas VI SD Lentera Harapan Gunung Agung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Mengetahui ada tidaknya peningkatan minat belajar Matematika kelas VI di SD Lentera Harapan Gunung Agung melalui penerapan metode *Course Review Horay*.
2. Mengetahui prosedur penerapan metode *Course Review Horay* dalam meningkatkan minat belajar Matematika kelas VI di SD Lentera Harapan Gunung Agung.

1.4 Penjelasan Istilah

1.4.1 Minat Belajar

Minat belajar merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya minat belajar maka siswa akan belajar sebaik-baiknya dengan rasa

senang, penuh perhatian dan antusias sehingga meningkatkan prestasi belajar (Sitolong, 2016, hal. 4).

Adapun indikator minat belajar yang digunakan adalah menyenangi pembelajaran, tertarik dengan kegiatan pembelajaran (Kartini, 2007), penuh perhatian Slameto dalam Nurhasanah & Sobandi (2016), bertanya, berpartisipasi (Safitri, 2016) dan merasa puas (Kartini, 2007).

1.4.2 Metode *Course Review Horay*

Metode belajar *Course Review Horay* adalah metode belajar yang menyenangkan karena setiap siswa yang menjawab dengan benar akan berteriak hore atau yel-yel kelompok sendiri sehingga suasana kelas menjadi meriah (Huda, 2014).

Indikator atau langkah-langkah metode *Course Review Horay* yang digunakan adalah: 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran (Fatmawati, Ariesta, Susanti, Darmaji, & Putra, 2015); 2) Guru menyajikan materi (Suprijono, 2012); 3) Guru memberi kesempatan kepada murid untuk bertanya mengenai materi yang kurang dipahami (Suprijono, 2012); 4) Guru membagikan satu lembar kertas kepada masing-masing kelompok. Lembar yang dibagikan guru berisi kotak-kotak 3x3 (Suprijono, 2012); 5) Guru meminta setiap kelompok untuk menomori kotak-kotak tersebut (nomor 1-9) sesuai dengan keinginan mereka (Fatmawati, Ariesta, Susanti, Darmaji, & Putra, 2015); 6) Guru menyampaikan cara permainan; 7) Guru membacakan pertanyaan dan murid menuliskan pembahasan dan jawaban pada kotak dengan nomor yang diminta guru (Huda, 2014); 8) Setelah waktu yang ditentukan guru habis, murid harus mengangkat tangan dan menyudahi pekerjaan; 9) Guru bersama murid membahas

jawaban (Huda, 2014); 10) Murid yang jawabannya benar akan berteriak “horay” dan menandai kotak dengan tanda v (Suprijono, 2012); 11) Murid yang paling banyak mendapatkan tanda v secara horizontal, vertikal maupun diagonal; diberi *reward* (Huda, 2014); 12) Guru membimbing murid untuk membuat kesimpulan pembelajaran (Fatmawati, Ariesta, Susanti, Darmaji, & Putra, 2015).

