

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Allah menciptakan manusia sama, termasuk guru dan murid, menurut gambar dan rupa Allah (**Kej 1:26;Yak 3:9**) (Van Brummelen, 1998/2006, hal.90). Setiap murid adalah pribadi yang unik di mata Tuhan dan merupakan *Image of God*. Sindhunata (2000, hal.198) di dalam bukunya *Menggagas Paradigma Baru Pendidikan* menjelaskan bahwa peserta didik adalah makhluk yang terkomposisi atas jiwa, raga, yang pada hakikatnya tiada terpisahkan, maka saling berhubungan dan saling menunjang. Kedua komponen ini mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan irama yang terpolakan, tetapi setiap individu mempunyai keunikannya masing-masing. Harro Van Brummelen (1998/2006, hal. 93) menegaskan lagi bahwa setiap orang adalah unik. Semua orang dapat memberikan kontribusi pada kehidupan masyarakat secara khusus, menggunakan karunia istimewa mereka (**Rom 12:4-8**). Berdasarkan penjelasan di atas maka guru Kristen perlu mempunyai perspektif Kristen di dalam melihat muridnya yaitu memandang para murid sebagai pribadi yang unik dan serupa dengan Allah (*Imago Dei*).

Seorang guru Kristen dituntut untuk membawa perubahan bagi para murid. Guru juga harus mampu memotivasi anak didik di dalam belajar sehingga materi yang diberikan kepada siswa tidak terbuang begitu saja tanpa ada yang terserap sedikitpun. Untuk dapat melaksanakan hal tersebut, seorang guru harus hidup di dalam Kristus. Ketika seorang guru hidup di dalam Kristus maka usaha

mengembangkan pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan anak-anak yang menjadi serupa dengan Kristus akan berjalan sesuai dengan tujuan utama pendidikan yaitu untuk mentransformasi para siswa. Transformasi pendidikan Kristen tidak akan terjadi jika seorang guru tidak memiliki kesadaran akan ketergantungan di dalam Kristus. Bergantung kepada Kristus merupakan kunci utama di dalam mengajar. Ketika seorang guru bergantung kepada Kristus, maka guru tersebut akan peka terhadap kondisi siswa. Apakah mereka memiliki motivasi untuk belajar ataukah tidak? Apakah mereka belajar hanya untuk memenuhi tuntutan guru dan orang tua serta sekolah tanpa menyadari pentingnya proses belajar tersebut?

Proses pembelajaran merupakan salah satu cara para murid bertumbuh dalam pengetahuan dan kedewasaan serta pengenalan diri. Ketika para murid tidak memiliki keinginan untuk belajar, mereka tidak dapat bertumbuh dalam pengetahuan. Motivasi yang kurang di dalam belajar akan menghambat proses tersebut. Kurangnya motivasi belajar merupakan permasalahan yang sering terjadi di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru Kristen perlu tanggap dan aktif di dalam memainkan perannya untuk membimbing dan menolong para murid untuk meningkatkan motivasi belajar di dalam setiap bidang pelajaran yang dipelajari. Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang ditakuti dan kurang diminati oleh para murid. Sehingga sebagai seorang pengajar matematika hal ini merupakan suatu tantangan yang perlu dihadapi dan dicari jalan keluar agar murid termotivasi di dalam belajar matematika. Salah satu cara yang mungkin dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika adalah dengan membuat permainan di dalam proses pembelajaran.

Ketika melakukan praktikum selama lima bulan di sebuah sekolah swasta, peneliti menemukan kecenderungan dari beberapa siswa yang tidak memiliki motivasi di dalam belajar. Beberapa anak merasa bosan untuk belajar, terutama pelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti mencoba suatu strategi dalam belajar yaitu menggunakan permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Strategi ini merupakan terobosan dari peneliti untuk mengembangkan metode pembelajaran Matematika yang menyenangkan dengan menggunakan permainan. Seorang guru diharapkan bisa memiliki metode yang bervariasi ketika mengajar matematika sehingga para murid tidak merasa bosan ketika melakukan proses pembelajaran matematika. Melalui permainan siswa diharapkan siswa menjadi lebih aktif dari yang sebelumnya kurang terlihat aktif di dalam belajar.

Guru Kristen dituntut untuk kreatif di dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dapat memacu motivasi siswa di dalam belajar termasuk belajar Matematika. Stephen Tong (2008, hal. 51) menjelaskan bahwa “guru adalah arsitek jiwa. Guru bukan sekedar tukang batu yang sedang membangun rumah, lebih jauh lagi adalah seorang perancang total yang meliputi segala aspek”. Pengajar menciptakan persyaratan-persyaratan, meletakkan dasar-dasar, dan menyediakan kesempatan-kesempatan demi interaksi terus menerus antara pengalaman, refleksi, dan kegiatan pelajar (Drost, 1999, hal. 43). Akhirnya tujuan seorang guru untuk memotivasi para siswa untuk belajar dengan baik akan tercapai jika setiap guru selalu berdiri dan bersandar serta berserah kepada Tuhan Yesus yang merupakan contoh seorang Guru yang Agung. Tanpa adanya kesadaran akan kebergantungan dengan Kristus maka pencapaian pendidikan untuk merubah setiap anak tidak akan tercapai.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di dalam latar belakang maka rumusan masalah yang dapat peneliti rumuskan untuk diteliti adalah sebagai berikut:

“Apakah penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi siswa di dalam belajar matematika?”

1.3. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Untuk mengetahui dan melihat apakah penggunaan permainan dapat meningkatkan motivasi siswa di dalam belajar matematika”

1.4. Manfaat

Manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti diharapkan dapat mengembangkan metode mengajar matematika dengan ide-ide yang kreatif sehingga dapat membawa perubahan di dalam pendidikan, terlebih lagi peneliti merupakan seorang guru Kristen.

2. Bagi guru

Guru dapat memiliki kreatifitas di dalam mengajar matematika sehingga dapat menciptakan kelas yang kondusif. Metode-metode yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung hendaknya tidak berjalan monoton melainkan penuh dengan suasana keceriaan, diskusi, permainan, dan lain-lain.

3. Bagi siswa

Siswa mempunyai jiwa “*belong to me*” terhadap mata pelajaran matematika sehingga mereka tidak akan merasa bosan untuk belajar matematika. Para siswa juga dituntun bagaimana cara belajar matematika yang baik dan benar dengan menggunakan kreatifitas sendiri sesuai dengan kapasitas dan kemampuan masing-masing.

4. Bagi Sekolah

Melalui metode permainan dalam pembelajaran sekolah dapat menerapkan bahkan menciptakan sebuah kurikulum yang dapat membuat sebuah pelajaran matematika menjadi menarik bagi para siswa. Sekolah dapat menyiapkan anak didik untuk menjadi para pembelajar yang handal di dalam matematika serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bagi masyarakat

Melalui permainan, pikiran masyarakat dibuka untuk menilai matematika sebagai pelajaran yang sangat penting dan dapat diaplikasikan di dalam kehidupan sehari-hari.

1.5. Penjelasan Istilah

Permainan

Permainan berkaitan erat dengan bermain. Melakukan kegiatan dengan bermain. Permainan sangat baik diterapkan di dalam belajar matematika. Tujuannya adalah agar siswa tidak merasa bosan untuk belajar matematika. Melalui sebuah permainan, siswa diharapkan bisa melakukan kerja sama dan

saling terlibat di dalam proses pembelajaran. Tentunya permainan ini selalu menciptakan sebuah ketertarikan bagi para siswa untuk belajar matematika.

Permainan adalah segala sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan. Bermain dilakukan secara sukarela dengan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar (Puraningsih, 2006, hal.67). Hetherington & Parke (1979) seperti yang dikutip oleh Desmita mendefenisikan permainan sebagai “*A nonserious and self-contained activity engaged in for the sheer satisfaction it brings*”. Bagi anak-anak permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, dan bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut (Desmita, 2005, hal.141).

Motivasi

Motivasi adalah daya pendorong bagi para siswa untuk belajar. Jika motivasi siswa minim, maka proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat membawa siswa termotivasi di dalam belajar. Dengan adanya motivasi siswa dapat memahami pelajaran dengan baik. Motivasi merupakan motor penggerak pertama dan utama dalam proses belajar (Hakim, 2008, hal.32). Motivasi mempunyai intensitas dan arah atau *direction* (Djiwandono, 2002, hal. 329).

Senada dengan hal tersebut, Zainal Aqib menjelaskan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Aqib, 2002, hal.50).

Belajar Matematika

Belajar adalah kegiatan untuk memperoleh pengetahuan baik secara individu maupun dari orang lain. Proses belajar tersebut bertujuan untuk membawa seseorang berubah ke arah yang lebih baik. Dari yang tidak tahu menjadi tahu. Dari yang tidak bisa menjadi bisa. Setiap kita adalah pembelajar. Belajar merupakan suatu usaha sadar individu untuk mencapai tujuan peningkatan diri atau perubahan diri melalui latihan-latihan dan pengulangan-pengulangan dan perubahan yang terjadi bukan karena peristiwa kebetulan (Mulyati, 2005, hal.5). Sukardjono (2008, hal. 3) menjelaskan bahwa matematika adalah cara atau metode berpikir dan bernalar. Dia menekankan bahwa matematika dapat digunakan untuk membuat keputusan apakah suatu ide itu benar atau salah atau paling tidak mendekati ada kemungkinan benar. Beberapa siswa cenderung takut terhadap pelajaran tersebut, sehingga mereka kadang kala memilih untuk menolak belajar matematika. Tugas seorang guru adalah melakukan transformasional untuk membangkitkan motivasi mereka yang memiliki pola pikir yang demikian.