

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Brummelen (2006, hal. 97) dalam bukunya “Berjalan Bersama Tuhan di dalam Kelas” mengatakan bahwa setiap siswa adalah gambaran Allah yang diciptakan untuk menjawab panggilan Tuhan. Panggilan yang dimaksud di sini adalah sesuai dengan tujuan Allah menciptakan manusia yaitu mengenal dan memuliakan Allah lewat kehidupan manusia tersebut. Pada kenyataannya dalam siswa menjawab panggilan Tuhan Allah dalam dunia ini bukanlah suatu hal yang mudah. Ada banyak hal menarik yang ditawarkan dunia yang membuat siswa sulit mengenal kebenaran Allah bahkan membuat mereka melenceng dari panggilannya, misalnya pandangan hidup yang bermalas-malasan dan bersenang-senang dalam menikmati masa muda mereka.

Guru Kristen perlu menyikapi masalah yang telah dipaparkan di atas dengan menuntun siswanya sehingga mereka menemukan panggilan Allah dan menghargai hidupnya sebagai anugerah. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Brummelen lebih lanjut bahwa guru adalah sebagai penuntun untuk membawa siswa menjadi warganegara Kerajaan Allah, murid Yesus yang responsif (Brummelen, 2006, hal. 31). Aplikasinya, ketika mereka termotivasi lewat pendekatan mengajar dan tuntunan yang disampaikan guru, maka secara tidak langsung sikap responsif sedang ditanamkan kepada siswa.

Amsal 22:6 berkata, ”Didiklah orang muda menurut jalan yang patut baginya, maka pada masa tuanya pun ia tidak akan menyimpang dari pada jalan

itu.” Berdasarkan ayat ini, seorang guru Kristen perlu mendidik dan memotivasi siswa menemukan jalan yang benar yang membawa mereka kepada pengenalan akan Allah. Tindakan memotivasi siswa ini memang tidaklah mudah, namun di sinilah letak tugas guru yang juga sebagai arsitek jiwa bagi siswanya (Stephen Tong, 2008, hal. 51). Dalam pengajarannya, guru dapat memberi pengertian yang benar tentang ilmu pengetahuan yang diajarkan sehingga siswanya pun dapat memandang bahwa pelajaran yang disampaikan itu adalah suatu ilmu yang sangat berharga. Jadi dengan kata lain, siswa dapat belajar dengan paradigma baru bahwa pelajaran yang mereka terima bukanlah suatu beban, melainkan sebagai tanggung jawab mereka untuk menghargai anugerah Allah. Melalui pandangan tersebut, tergambarlah secara jelas bahwa guru bukanlah hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas.

Salah satu upaya guru dalam memotivasi siswa dapat dilakukan dengan memvariasikan model pengajaran selama di kelas sehingga siswa yang sedang mengikuti pembelajaran dapat menikmati pembelajaran yang disajikan dan tidak merasa bosan. Sebenarnya rasa bosan siswa timbul karena kurangnya frekuensi kegiatan belajar yang mengoptimalkan peran siswa. Secara biologis, manusia mempunyai kemampuan alami untuk belajar, asalkan sesuai atau tidak bertentangan dengan dengan prinsip bekerjanya struktur dan fungsi otak. Selain itu, otak juga ternyata tidak akan memberikan perhatian kepada segala informasi yang tidak menarik, membosankan, dan tidak menimbulkan emosi (Chatarinacatur, 2008). Oleh sebab itu guru perlu memahami benar tentang pemahaman ini sehingga ada usaha dari guru tersebut untuk membuat suasana belajar menjadi kondusif di mana semua siswa dilibatkan secara aktif namun tetap

dalam komunitas belajar yang harmonis. Komunitas belajar di kelas yang harmonis akan sangat berguna bagi siswa. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Brummelen (2006, hal. 63), bahwa dalam komunitas belajar, siswa dapat mengalami kelimpahan hidup dalam lingkungan yang saling mempedulikan. Dengan demikian baik guru maupun siswa semuanya akan merasa puas dalam proses belajar mengajar.

Sebagaimana yang telah diketahui bersama, salah satu mata pelajaran yang mengambil peranan penting dalam dunia pendidikan di sekolah adalah matematika. Oleh sebab itu pelajaran tentang ilmu pasti ini sudah ditanamkan sejak dini dalam dunia persekolahan. Mulai dari konsep dasar yang dipelajari di bangku SD kemudian berkembang lagi pada pemahaman yang lebih dalam dari konsep dasar tersebut di bangku SMP, SMA dan seterusnya. Bahkan tidak hanya sampai di situ saja, matematika juga dipakai sebagai bagian dasar untuk mempelajari ilmu lain, misalnya fisika, ekonomi dan kimia.

Kenyataan yang terjadi di lapangan, ternyata masih sangat jauh dari tindakan ideal yang seharusnya terjadi seperti yang telah dipaparkan pada paragraf sebelumnya. Penulis mengamati masih terdapat guru yang sudah mengetahui bahwa matematika penting, namun belum mengaplikasikan cara mengajar dan mendidik yang benar kepada siswanya. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis selama praktikum 5 bulan di salah satu SMP Kristen di kota Semarang, kebanyakan siswa kelas VIII yang penulis observasi beranggapan dan menyampaikan secara langsung bahwa pelajaran yang paling sulit dan tidak menyenangkan bagi mereka adalah pelajaran matematika. Salah satu faktor penyebabnya adalah cara mengajar guru yang monoton dalam menyampaikan

materi dan melakukan aktivitas belajar di dalam kelas, serta pendekatan yang kurang dengan siswa. Guru terkesan hanya bertugas menyampaikan materi dan selanjutnya siswa mengerjakan tugas sendiri. Guru juga tampak jarang melakukan latihan terbimbing secara langsung terhadap keseluruhan siswa. Begitupula dalam hal pembahasan soal, yang terlibat hanya siswa yang kemampuan matematikanya baik sedangkan siswa yang masih kurang pemahamannya tinggal mencatat saja pembahasan dari teman-temannya yang bisa dari papan tulis. Aktivitas belajar monoton seperti itu saja setiap pertemuan di kelas.

Berawal dari rasa ketidaknyamanan siswa dalam suasana belajar-mengajar di kelas, maka akan ada sikap-sikap lain lagi yang timbul. Hal ini seperti yang terjadi di lapangan yaitu ketika siswa bosan dengan pelajaran matematika, siswa menjadi malas memperhatikan dan mencari kesibukan lain ketika guru sedang menjelaskan akibatnya ketika disuruh mengerjakan soal di depan ataupun PR mereka tidak bisa dengan alasan tidak mengerti. Ketika hal seperti ini terjadi, guru bukannya mengambil tindakan untuk membimbing anak tersebut, namun segera menyuruh siswa lain yang telah menyelesaikan soal tersebut dan melanjutkannya. Tindakan ini tentunya sangat disayangkan karena sebenarnya itulah waktu yang tepat bagi guru tersebut untuk membimbing siswa yang masih belum paham tentang materi yang diajarkan. Hal ini menggugah penulis untuk semakin menganalisa akar dari permasalahan anggapan siswa tersebut yang sedikit banyak berpengaruh pada motivasi seluruh siswa dalam belajar matematika.

Kesenjangan antara kenyataan di lapangan dengan apa yang diharapkan tentang transformasi pendidikan, memang masih terlihat jelas. Bahkan di lembaga pendidikan Kristen juga. Sudah saatnya pendidik Kristen perlu mengubah

paradigma ini dan segera memikirkan hal-hal yang inovatif dalam pengajarannya demi mencapai tujuan pembelajaran yang tepat, menyenangkan serta membawa siswa ke pengenalan kepada Kristus. Salah satu metode pengajaran yang sesuai dengan pernyataan di atas adalah dengan menerapkan permainan berkelompok dalam pembelajaran matematika. Tentunya penerapan metode ini perlu ditelaah lebih lanjut dalam penelitian yang signifikan. Dalam skripsi ini penulis akan mengangkat pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan permainan berkelompok untuk memotivasi siswa dalam belajar. Adapun penelitian ini diterapkan kepada siswa-siswi kelas VIII, khususnya pada pokok bahasan Faktorisasi Bentuk Aljabar.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan di atas, muncul beberapa masalah dalam penelitian ini, yang dapat dirumuskan dalam beberapa pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan membantu memberikan arah dan menjadi patokan untuk menganalisa motivasi siswa terhadap belajar matematika. Pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah:

- 1) Mengapa matematika menjadi pelajaran yang membosankan?
- 2) Bagaimana pengaruh pendekatan belajar dengan permainan berkelompok pada motivasi siswa dalam belajar matematika?
- 3) Apa saja kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan permainan berkelompok dalam pembelajaran matematika?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penyebab rasa bosan dan ketidaksemangatan siswa dalam belajar matematika.
2. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan belajar dengan permainan pada motivasi siswa dalam belajar matematika.
- 3). Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi selama penerapan permainan berkelompok dalam pembelajaran matematika.

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis mempunyai harapan bahwa hasil penelitian pembelajaran dengan pendekatan permainan berkelompok ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pelajaran matematika dengan cara belajar yang menyenangkan.
2. Memberi masukan kepada guru untuk melakukan pendekatan-pendekatan belajar yang tepat sasaran.
3. Sebagai bahan pertimbangan guru dalam menyusun rencana pengajarannya.

1.5 Penjelasan Istilah

1. Belajar adalah suatu perubahan dalam tingkah laku, di mana perubahan itu dapat mengarah pada tingkah laku yang lebih baik, maupun tingkah laku yang lebih buruk. Perubahan tersebut dapat terjadi melalui latihan atau

pengalaman. Perubahan dapat diamati dalam masa suatu periode tertentu yang mungkin berlangsung sehari-hari, berbulan-bulan ataupun bertahun-tahun (Purwanto, 1995, hal. 85).

2. Motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong atau penggerak individu melakukan kegiatan mencapai sesuatu tujuan (Sukmadinata, 2005, hal. 61).
3. Matematika adalah ilmu menghitung dengan menggunakan bilangan-bilangan. (Badadu- Zain, 1994, hal. 875).
4. Permainan adalah hal atau perbuatan untuk menyenangkan hati. (KBBI, 2001, hal. 697)

