**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk kepribadian manusia seutuhnya dikarenakan seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan persaingan hidup semakin ketat. Untuk menghadapi persaingan tersebut setiap individu perlu dibekali kemampuan untuk bertahan hidup, menyesuaikan diri, mandiri, dan dapat menjawab tantangan global agar berhasil di masa yang akan datang.

Dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia mengalami perkembangan dan perubahan secara terus menerus sebagai respon terhadap pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni dan budaya. Perkembangan dan perubahan kehidupan tersebut mendorong setiap individu untuk senantiasa melengkapi dirinya dengan berbagai potensi. Sebagaiman ditegaskan dalam pasal 3 Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tercapainya tujuan pendidikan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain guru, siswa, media pembelajaran, proses pembelajaran dan sebagainya. Semua faktor berpengaruh demi tercapainya tujuan pendidikan. Pentingnya faktor guru dan siswa tersebut dapat dilihat melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan kebutuhan minatnya. Bahwa pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia kiranya merupakan hal yang tak dapat dibantah.

Adapun langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam upaya membantu mewujudkan tujuan diatas, diantaranya adalah dengan menggunakan media yang menarik dalam mengajarakan matematika kepada siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar dan menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menjenuhkan.

Kemampuan-kemampuan tersebut dapat diperoleh dan dikembangkan melalui pendidikan, karena pendidikan merupakan suatu upaya mempersiapkan individu melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal, sebagai berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dimana terjadi interaksi timbal balik antara guru dan siswa saat pengajaran berlangsung. Oleh karena itu sekolah harus senantiasa berusaha menciptakan suasana belajar sebaik-baiknya agar tujuan pendidikan bisa tercapai.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai setiap manusia, terutama oleh siswa sekolah (Fathani, 2009:75). Karena melalui matematika siswa dilatih berpikir secara logis, rasional dan kritis dalam bertindak sehingga mampu bertahan dan berhasil di arena persaingan. Matematika sebagai disiplin ilmu memiliki beberapa predikat dalam jajaran ilmu-ilmu yang lain. Dikalangan pelajaran matematika mendapat predikat tambahan yaitu sebagai suatu mata pelajaran yang tidak disukai.

Pada dasarnya setiap orang dapat menikmati matematika. Sebab matematika adalah ilmu pengetahuan yang dapat dipelajari. Kalaupun menemui kesulitan banyak faktor yang menjadi penyebabnya. Seperti faktor psikologis yang ada dalam benak bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Karena itu, sejak dini harus ditanamkan bahwa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan dan dapat dipelajari oleh setiap orang. Sehingga timbullah rasa cinta pada diri anak terhadap matematika itu sendiri. Mengajak anak memasuki dunia matematika, ternyata tidak terlalu sukar. Karena pada hakekatnya, seluruh alam ini mengajak dan mengajarkan anak-anak proses matematis secara alami.

Penggunaan permainan sebagai media pengajaran sangat efektif dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar matematika. Karena pada hakikatnya jiwa anak adalah jiwa bermain, untuk itu kita olah suatu permainan menjadi permainan edukatif atau permainan yang mendidik, yang bisa dimainkan anak-anak menjadi permainan yang bermuatan pelajaran matematika sehingga siswa dapat bermain sambil belajar matematika.

Problematika yang ada sekarang adalah rendahnya penguasaan siswa terhadap matematika yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh banyak factor, antara lain kemampuan siswa, metode penyampaian yang digunakan oleh guru, serta kondisi belajar yang kurang positif secara fisik, emosional dan social. Dari pihak siswa, banyak yang mengeluhkan matematika sebagai mata pelajaran yang sulit di mengerti, ditambah lagi dengan objek yang abstrak, dan algoritma (langkah-langkah) jawaban dan soal-soal yang terkadang kurang dipahami oleh siswa sehingga mengakibatkan banyak siswa yang pada akhirnya tidak meyukai pelajaran matematika.

Untuk menanggulangi problematika yang ada, seorang guru dituntut untuk dapat menjadikan pelajaran matematika lebih menarik dan disenangi oleh siswa. Berbagai metode telah diterapkan demi menunjang kegiatan belajar mengajar matematika di kelas untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam pembelajaran matematika. Inovasi-inovasi baru yang menyenangkan, rileks, dan menarik dalam pembelajaran mutlak diperlukan, bahkan yang abstrak pun dilakukan.

Untuk itu di perlukan metode pengajaran yang tepat, karena setiap metode dalam belajar mengajar mempunyai keunggulan dan kelemahan, bukan hanya dari segi tujuan tetapi juga terhadap kondisi dan situasi dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, suatu proses belajar mengajar merupakan suatu kondisi dimana interaksi antar siswa dan guru harus dapat berjalan dengan baik demi tercapainya tujuan pembelajaran. Interaksi yang baik akan mencapai tujuannya apabila suasana menyenangkan terjadi dalam proses pembelajaran dan bermakna bagi siswa dan guru sehingga tidak terdapat lagi siswa yang membenci pelajaran matematika, karena suasana belajar sudah menyenangkan bagi mereka. Agar siswa dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan maka harus membiasakan untuk berfikir kreatif. Berfikir kreatif, bukanlah masalah kerja lebih keras, tetapi berfikir dengan banyak alternative. Orang yang kreatif selalu mencoba, melakukan petualangan dan bermain-main dengan tantangan.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah tentunya tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya hasil belajar siswa, seperti yang di ungkapkan oleh guru wali kelas V SDN 39 Cakke Kabupaten Enrekang, bahwa sebagian besar siswa memiliki nilai rata-rata ulangan matematika yang kurang dari nilai ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 (data terlampir), hal ini merupakan masalah yang mendorong untuk dilakukannya penelitian ini.

Rendahnya hasil belajar matematika kelas V pada ulangan semester I yang hanya mencapai 72,08 di SDN 39 Cakke Kabupaten Enrekang disebabkan oleh suasana yang kurang mendukung, pengetahuan awal siswa yang kurang kuat, proses belajar mengajar yang dirasakan siswa kurang nyaman dan menyenangkan, serta persepsi siswa yang menganggap pelajaran matematika itu sangat sulit.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraiakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SDN 39 Cakke Kabupaten Enrekang”.**

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika di SDN 39 Cakke Kabupaten Enrekang
2. Bagaimana gambaran hasil belajar matematika di SDN 39 Cakke Kabupaten Enrekang
3. Bagaimana pengaruh penggunaan permainan dalam pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 39 Cakke Kabupaten Enrekang.
4. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui :

1. Gambaran penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika di SDN 39 Cakke.
2. Gambaran hasil belajar matematika di SDN 39 Cakke Kabupaten Enrekang.
3. Pengaruh penggunaan permainan dalam pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 39 Cakke Kabupaten Enrekang
4. **Manfaat Penelitian**

Manfaat dari adanya penelitian ini adalah :

1. Bagi Ilmu Pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan matematika, khususnya mengenai penggunaan permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa
2. Bagi Guru, diharapkan dengan penggunaan metode permainan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternative bagi guru dalam mengajar matematika di kelas
3. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan permainan sebagai sarana dalam proses belajar matematika di dalam kelas.