

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan sebagai ilmu dasar yang harus dikuasai. Permendiknas No. 22 tahun 2006 menjelaskan bahwa “mata pelajaran matematika perlu diajarkan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerjasama”. Oleh karena itu matematika menjadi mata pelajaran wajib yang diberikan kepada siswa sejak dari sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi.

Keberhasilan pembelajaran matematika sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam memilih model atau metode pembelajaran yang digunakan. Namun demikian, faktor psikologis siswa perlu dipertimbangkan dalam kegiatan belajar mengajar karena berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Salah satu faktor psikologis tersebut yaitu kecemasan. “Kecemasan adalah perasaan ketidaknyamanan dan ketakutan tentang suatu peristiwa, perasaan ini dapat disertai dengan berbagai macam simtom psikologis, termasuk detak jantung yang cepat, peningkatan pernafasan, dan tegangan syaraf” (Jeanne, 2008: 82). Kecemasan merupakan keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi kondisi fisik seperti: gemetar, banyak keringat, mual, sakit kepala, sering buang air kecil, dan lain-lain.

Kecemasan terhadap matematika adalah bentuk perasaan seseorang yang berupa perasaan takut, tegang atau gelisah dalam menghadapi persoalan matematika ataupun dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan berbagai bentuk gejala yang ditimbulkan. Gejala tersebut dapat meliputi aspek psikologis, kognitif, afektif, dan perilaku. Siswa yang memiliki kecemasan matematika cenderung menganggap matematika sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan atau menakutkan. Anggapan negatif itulah yang menjadikan siswa tidak akan menyukai pelajaran matematika bahkan menghindari kelas saat pembelajaran matematika.

Dari hasil pengamatan proses pembelajaran matematika yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII G SMP Negeri 1 Kecamatan Bungkal, terlihat kecemasan siswa dalam pembelajaran matematika antara lain :

1. Siswa takut untuk bertanya walaupun tidak faham dengan penjelasan guru saat pemberian materi pembelajaran.
2. Siswa takut mendapatkan tugas dari guru.
3. Siswa tidak berani mengerjakan soal di depan kelas.
4. Siswa takut untuk mengemukakan pendapat atau ide.
5. Siswa yang aktif hanya 3 dari 26 siswa yang ada di kelas.
6. Siswa sering izin keluar kelas untuk menghindari pelajaran matematika.

Dari hasil wawancara dengan siswa, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pelajaran matematika merupakan materi yang sulit, tidak menarik serta membuat pusing dan mereka ingin jam pelajaran matematika segera berganti dengan pelajaran lain karena dirasa membosankan dan menegangkan. Mereka yang tidak mau maju ke depan kelas untuk menjawab soal dikarenakan merasa gemetar, takut salah, dan takut disoraki teman temannya. Siswa juga menyatakan sering lupa rumus saat mengerjakan soal sehingga membuat gelisah dan kurang percaya diri.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika, strategi atau metode dalam pembelajaran matematika yang digunakan adalah ceramah, diskusi, pemberian

tugas mengisi LKS, dan pemberian PR sebagai latihan di rumah. Jika masih ada siswa yang belum memahami materi guru memberi jam belajar tambahan ketika istirahat atau sepulang sekolah namun tidak pernah ada siswa yang menemuinya. Kecemasan pada siswa adalah hal yang tidak bisa dipungkiri, dikarenakan latar belakang keluarga siswa yang berbeda-beda, dan untuk mengatasi kecemasan siswa, guru melakukan pendekatan pada siswa dengan memberikan motivasi agar lebih semangat dan siap untuk belajar matematika.

Kecemasan telah menjadi masalah penting yang harus segera diatasi, karena memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar siswa. Jika keadaan tersebut bertahan terus menerus dalam waktu yang panjang, maka tentu saja akan sangat mempengaruhi sikap siswa terhadap pelajaran matematika. Dengan kecemasan tersebut maka proses pembelajaran akan menjadi terhambat dan merugikan siswa dalam memperoleh hasil belajar yang optimal. Menurut Darmansyah (2011: 81) Pelajaran yang memiliki abstraksi tinggi seperti matematika sering menimbulkan kejenuhan pada siswa, oleh karena itu mengurangi stress dalam pembelajaran sangat diperlukan agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan efektif.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya metode pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktifitas menyenangkan siswa di dalam kelas. Salah satu metode tersebut adalah bermain peran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dwi Laksana S. (2017: 77) mata pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang ditakuti oleh peserta didik ternyata sangat menyenangkan jika diajarkan dengan berbagai bentuk permainan seperti metode pembelajaran bermain peran. Metode bermain peran merupakan salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi. Menurut Hamdani (2016: 87) “metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa”. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dapat dilakukan siswa dengan cara memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang mereka peragakan dan berinteraksi dengan temannya. Permainan pada metode ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan. Metode pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan ketertarikan belajar siswa yang diharapkan dapat menurunkan kecemasan siswa terhadap matematika.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tersebut maka dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Siswa takut untuk bertanya walaupun tidak faham dengan penjelasan guru saat pemberian materi pembelajaran.
2. Siswa takut mendapatkan tugas dari guru.
3. Siswa tidak berani untuk mengerjakan soal di depan kelas.
4. Siswa takut untuk mengemukakan pendapat atau ide.
5. Siswa yang aktif hanya 3 dari 26 siswa yang ada di kelas.
6. Siswa sering izin keluar kelas untuk menghindari pelajaran matematika.
7. Berdasarkan wawancara siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika merupakan materi yang sulit, tidak menarik serta membuat pusing.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran bermain peran dapat menurunkan kecemasan siswa terhadap matematika pada materi aritmatika sosial kelas VII G SMP Negeri 1 Kecamatan Bungkal?
2. Bagaimana penurunan kecemasan siswa terhadap matematika setelah diterapkan metode pembelajaran bermain peran pada materi aritmatika sosial kelas VII G SMP Negeri 1 Kecamatan Bungkal?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan metode pembelajaran bermain peran dapat menurunkan kecemasan siswa terhadap matematika pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP G Negeri 1 Kecamatan Bungkal.
2. Mengetahui penurunan kecemasan siswa terhadap matematika setelah diterapkan metode pembelajaran bermain peran pada materi aritmatika sosial kelas VII G SMP Negeri 1 Kecamatan Bungkal.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
Metode pembelajaran bermain peran yang dikembangkan ini diharapkan dapat menurunkan kecemasan siswa terhadap matematika dan meningkatkan kerjasama antar siswa dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru dalam upaya menyusun pembelajaran untuk menurunkan kecemasan siswa terhadap matematika melalui penerapan metode pembelajaran bermain peran.
3. Bagi Sekolah
sebagai masukan akan pentingnya menurunkan kecemasan dalam pembelajaran matematika.
4. Bagi Peneliti
Dengan penelitian ini diharapkan peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai implementasi metode-metode pembelajaran yang inovatif, serta mampu memberikan pembelajarn yang berkualitas.

1.6 Batasan Penelitian

Penelitian ini fokus pada upaya menurunkan kecemasan siswa terhadap matematika kelas VII G SMP Negeri 1 Kecamatan Bungkal Ponorogo.

1.7 Definisi Operasional

1. kecemasan terhadap matematika (*Math Anxiety*) adalah bentuk perasaan seseorang baik berupa perasaan takut, tegang ataupun cemas dalam menghadapi persoalan matematika atau dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan berbagai bentuk gejala yang ditimbulkan.
2. metode permain peran adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik atau guru mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.