

PENERAPAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN

ELVI MAILANI

Dosen Jurusan PPSD Prodi PGSD FIP UNIMED

ABSTRAK

Matematika sering kali dianggap “momok” yang menakutkan oleh sebagian besar siswa. Selama ini matematika cenderung dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Sulit atau tidak sebenarnya tergantung cara pandang dan penilaian kita. Hanya masalahnya, selama ini matematika terlanjur dicap sebagai mata pelajaran yang sulit karena pengalaman tidak menyenangkan banyak orang ketika belajar matematika. Dan kadangkala pengalaman tidak menyenangkan tersebut ditularkan pada orang lain, sehingga orang yang akan belajar matematika turut mempersepsikan matematika sebagai bidang studi yang sulit. Hal ini secara tidak langsung akan mempengaruhi minat orang tersebut terhadap matematika, diharapkan sebagai guru matematika agar dapat menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan sehingga paradigma yang demikian hilang dari pemikiran setiap orang.

Kata Kunci : Matematika, menyenangkan

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu dasar yang selalu digunakan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Matematika selalu digunakan oleh bidang ilmu lain seperti fisika, biologi, geografi, sejarah, olah raga, pertanian, kedokteran, arsitektur, arkeologi, listrik atau elektronika, astronomi dan lain-lain. Jadi cukup sulit untuk menemukan suatu profesi atau pekerjaan yang tidak menggunakan matematika

Menurut Shelly Dole and R.. J. Wright (2004) pembelajaran matematika memiliki lima tujuan, yaitu: pertama, belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*); kedua, belajar untuk bernalar (*mathematical reasoning*); ketiga, belajar untuk memecahkan masalah (*mathematical problem solving*); keempat, belajar untuk mengaitkan ide (*mathematical connections*); dan kelima, pembentukan sikap positif terhadap matematika (*positive attitudes toward mathematics*). Semua itu lazim disebut *mathematical power* (daya matematika). Proses pengembangan *mathematical power* merupakan sebuah proses yang

kompleks. Dalam arti, peserta didik belajar matematika tidak hanya bergantung pada "apa" yang diajarkan, tapi juga bergantung pada "bagaimana" matematika itu diajarkan, atau bagaimana peserta didik belajar. Pada dasarnya atmosfer pembelajaran merupakan hasil sinergi dari tiga komponen pembelajaran utama, yakni siswa, kompetensi guru, dan fasilitas pembelajaran. Ketiga prasyarat dimaksud pada akhirnya bermuara pada area proses dan model pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran matematika antara lain memiliki nilai relevansi dengan pencapaian daya matematika dan memberi peluang untuk bangkitnya kreativitas guru. Kemudian berpotensi mengembangkan suasana belajar mandiri selain dapat menarik perhatian siswa.

Menciptakan suasana dan merancang model pembelajaran matematika yang menyenangkan, sangatlah diharapkan agar proses belajar mengajar matematika menjadi lebih menarik, sehingga anggapan bahwa pelajaran matematika itu sangat

menakutkan dan membosankan, bisa sedikit demi sedikit hilang dari pemikiran, sehingga pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang di senangi oleh semua orang.

PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran tersebut tercipta suasana dimana siswa tidak takut untuk salah, tidak takut ditertawakan, tidak dianggap sepele, berani mencoba dan berani berbuat, berani bertanya dan berani mengemukakan pendapat serta yang paling utama adalah berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Pembelajaran yang menyenangkan akan dapat membuat siswa senang dan termotivasi untuk mengikutinya, sehingga dengan suasana pembelajaran yang seperti demikian sangat penting untuk menciptakan siswa yang unggul. Dalam proses pembelajaran yang menyenangkan tersebut, guru dan siswa dituntut sama-sama aktif dengan bahan ajar yang beragam. Sehingga mendorong suasana kelas dan metode pengajaran yang lebih demokratis. Siswa diberi kesempatan mengembangkan strategi belajarnya dengan berinteraksi dan bernegosiasi dengan teman atau guru. Secara perlahan siswa dibimbing pada konsep penyelesaian masalah, dengan menekankan pada proses. Sementara guru berperan sebagai fasilitator. Dengan mempraktekkan pembelajaran di atas diharapkan matematika tidak lagi menjadi salah satu mata pelajaran yang menakutkan. Sehingga siswa senang dan tertarik untuk belajar matematika yang akan berdampak pada penguasaan dan pemahaman materi matematika yang

merupakan ilmu dasar untuk pengembangan sains dan teknologi.

PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN

Pada saat mendengarkan kata matematika kebanyakan orang akan merasakan sesuatu yang tak menyenangkan. Mereka akan membayangkan angka-angka yang rumit dan susah dipecahkan, terbayang rumus-rumus yang sulit dihapal dan dimengerti. Matematika juga sering dipahami sebagai sesuatu yang mutlak sehingga seolah-olah tidak ada kemungkinan cara menjawab yang berbeda terhadap suatu masalah. Matematika dipahami sebagai sesuatu yang serba pasti. Siswa yang belajar di sekolah pun menerima pelajaran matematika sebagai sesuatu yang mesti tepat dan sedikitpun tak boleh salah. Sehingga matematika menjadi beban dan bahkan menjadi sesuatu yang menakutkan.

Banyak mitos menyesatkan mengenai matematika. Mitos-mitos salah ini memberi andil besar dalam membuat sebagian masyarakat merasa alergi bahkan tidak menyukai matematika. Akibatnya, mayoritas siswa kita mendapat nilai buruk untuk bidang studi ini, bukan lantaran tidak mampu, melainkan karena sejak awal sudah merasa alergi dan takut sehingga tidak pernah atau malas untuk mempelajari matematika. Meski banyak, namun ada lima mitos sesat yang sudah mengakar dan menciptakan persepsi negatif terhadap matematika.

Mitos pertama, matematika adalah ilmu yang sangat sukar sehingga hanya sedikit orang yang atau siswa dengan IQ minimal tertentu yang mampu memahaminya. Ini jelas menyesatkan. Meski bukan ilmu yang termudah, matematika sebenarnya

merupakan ilmu yang relatif mudah jika dibandingkan dengan ilmu lainnya. Mitos kedua, matematika adalah ilmu hafalan dari sekian banyak rumus. Mitos ini membuat siswa malas mempelajari matematika dan akhirnya tidak mengerti apa-apa tentang matematika. Padahal, sejatinya matematika bukanlah ilmu menghafal rumus, karena tanpa memahami konsep, rumus yang sudah dihafal tidak akan bermanfaat. Mitos ketiga, matematika selalu berhubungan dengan kecepatan menghitung. Memang, berhitung adalah bagian tak terpisahkan dari matematika, terutama pada tingkat SD. Tetapi, kemampuan menghitung secara cepat bukanlah hal terpenting dalam matematika. Yang terpenting adalah pemahaman konsep. Melalui pemahaman konsep, kita akan mampu melakukan analisis (penalaran) terhadap permasalahan (soal) untuk kemudian mentransformasikan ke dalam model dan bentuk persamaan matematika. Mitos keempat, matematika adalah ilmu abstrak dan tidak berhubungan dengan realita. Mitos ini jelas-jelas salah kaprah, sebab fakta menunjukkan bahwa matematika sangat realistik. Dalam arti, matematika merupakan bentuk analogi dari realita sehari-hari. Sedangkan mitos kelima menyebutkan, matematika adalah ilmu yang membosankan, kaku, dan tidak rekreatif

Sehubungan dengan apriori berlebihan terhadap matematika, terdapat beberapa penyebab fobia tersebut diantaranya adalah adanya penekanan yang berlebihan pada penghafalan rumus, kecepatan menghitung, metode pengajaran yang otoriter (kurang bervariasi) dalam proses belajar dan mengajar matematika. Untuk mengatasi hal ini, yang sangat berperan penting adalah guru matematika, yang

harus bisa mengubah metode pengajarannya untuk siswa dalam proses belajar mengajar tanpa mengesampingkan tujuan jangka pendek dan jangka panjang pembelajaran matematika tersebut.

Secara umum tugas seorang guru matematika diantaranya adalah bagaimana agar materi pelajaran yang diberikan kepada siswa sesuai dengan standar kurikulum dan supaya proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan peran siswa secara penuh dan aktif (dapat berlangsung dengan menyenangkan). Guru ditantang untuk dapat berfikir dan bertindak kreatif untuk menhidupkan suasana (menimbulkan suasana yang menyenangkan) selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk menetapkan model pembelajaran yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran matematika tercapai dengan maksimal, maka harus diupayakan agar siswa lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan dibandingkan harus mengejar target kurikulum tanpa dibarengi pemahaman materi. Pembelajaran yang berorientasi pada siswa ini diantaranya dapat dilakukan dengan cara pendampingan siswa satu per satu atau berkelompok. Penjelasan materi dan contoh penyelesaian soal diberikan di depan kelas secara klasikan, kemudian pada saat siswa mengerjakan latihan guru berkeliling untuk memperhatikan siswa secara personal. Dengan cara seperti ini, siswa yang memiliki kemampuan yang kurang akan mendapatkan perhatian lebih dibandingkan dengan siswa yang pintar.

Selain itu proses pembelajaran matematika juga diharapkan menggunakan berbagai media pendukung, sehingga anak akan lebih

mudah memahami konsep yang dituntut dalam proses pembelajaran tersebut. Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar juga sangat diharapkan agar siswa merasa lebih senang dan dengan rasa senang dan nyaman tersebut, maka pembelajaran matematika akan di sukai dan diminati oleh seluruh siswa.

RUJUKAN

GE MOZAIK, 2007, *Bagaimana mengajar matematika yang benar.*

Java Post Group, 2007, *Kemas matematika dengan perkembangan sosial*, Indo.Pos online.

Laksmi Widowati K. S.Si dan Syarifuddin, S.T, 2007, *Inti Sari Matematika Untuk SD*, Scientific Press, Tangerang

Robin Zeverberger, Shelly Dole and R.. J. Wright, 2004, *Teaching Mathematics in Primary School*, (New Jersey: ALLEN & UNWIN)