

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Agar dapat menghadapi tantangan tersebut diperlukan sumber daya manusia yang memiliki pemikiran logis, kreatif, inovatif, dan kemampuan kerjasama yang efektif.

Kemajuan dunia pendidikan tidak mengubah pandangan siswa Indonesia terhadap pendidikan khususnya pendidikan matematika. Anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan masih saja tertanam dalam pikiran mereka. Banyak juga yang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan tidak menarik.

Ada tiga hal utama yang perlu dilakukan dalam pembaharuan pendidikan, yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektivitas metode pembelajaran. Strategi atau metode pembelajaran yang baik dalam proses belajar mengajar berguna agar siswa belajar secara efektif, efisien dan mengena pada tujuan yang diharapkan.

Belajar matematika sebenarnya suatu hal yang menyenangkan dan mengasikkan tetapi hal itu adakalanya akan berbalik menjadi suatu yang tidak menyenangkan dan membosankan. Salah satu yang menyebabkan ketidaksenangan dan kebosanan siswa dalam mempelajari matematika adalah

masih banyaknya guru yang menerapkan sistem pembelajaran yang monoton, baik dalam mengenal materi yang diajarkan maupun cara pembelajarannya serta kurangnya media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Ketidaksenangan dan kebosanan siswa akan mengakibatkan turunnya motivasi belajar siswa dan berujung pada menurunnya prestasi belajar siswa.

Berkaitan dengan masalah-masalah di atas, pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 2 Grobogan setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan permasalahan antara lain: 1) guru masih dominan dalam pembelajaran, 2) kurangnya media pembelajaran yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, 3) kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, 4) siswa tidak berani mengemukakan ide atau gagasannya, 5) siswa masih enggan bertanya meskipun guru sudah memberi kesempatan untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami, 6) Dalam mengerjakan soal latihan siswa masih cenderung malas dan pasif. Hal ini menggambarkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah.

Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa prestasi belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah. Suatu pendekatan mempunyai peranan penting karena pendekatan dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara yang teratur dan terpikir secara sempurna untuk mencapai suatu tujuan pengajaran. Pendekatan ini merupakan peran yang penting untuk menentukan berhasil dan tidaknya pembelajaran yang diinginkan.

Memandang situasi dan kondisi itu, maka seorang guru yang kreatif harus dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari ilmu matematika dengan mengusahakan suatu cara atau metode lain yang dapat membantu siswa agar lebih termotivasi dalam belajar matematika.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka membuat guru untuk terus berusaha menyusun dan menetapkan berbagai pendekatan yang bervariasi. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *Scramble*. Pendekatan *Scramble* adalah suatu strategi / pendekatan dengan menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis, sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. *Scramble* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat telah melahirkan komputer, yaitu seperangkat alat canggih yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan manusia. Dengan menggunakan komputer dapat dijalankan beberapa program untuk membuat media pembelajaran antara lain *macromedia flash*. *Macromedia flash* memiliki fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi dan menyajikan animasi yang dinamis dan komunikatif. Dengan *macromedia flash* dapat ditampilkan suatu animasi yang

dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu diharapkan dengan program ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu pokok bahasan materi.

Dengan melihat latar belakang masalah tersebut peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut diatas dengan mengambil judul : “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan *Scramble* Dengan Pemanfaatan *Macromedia Flash*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian dan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut: “Adakah peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika setelah diterapkan pendekatan *Scramble* dengan pemanfaatan *macromedia flash*?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah dari suatu kegiatan untuk mencapai hasil yang jelas dan diharapkan dapat terlaksana dengan baik dan teratur. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa setelah diterapkan pendekatan *Scramble* dengan pemanfaatan *macromedia flash*.

Motivasi belajar matematika diamati dari tiga indikator, yaitu :

- a. Kesiapan mengikuti pelajaran

- b. Memperhatikan penjelasan guru
- c. Mengerjakan soal latihan yang diberikan guru

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pengajaran matematika, utamanya sebagai upaya peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble*. Secara khusus, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis, serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan *scramble* dengan pemanfaatan *macromedia flash*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah.

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pentingnya motivasi dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang metode pembelajaran terutama

dalam rangka meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.