

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan adanya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena motivasi yang tepat akan memunculkan hasil belajar yang optimal. Semakin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin berhasil pula pembelajaran yang dilaksanakan. Prestasi dan motivasi belajar mempunyai hubungan yang sangat erat, keduanya mempunyai hubungan kesebandingan dalam peningkatan mutu pendidikan. Untuk meningkatkan prestasi belajar maka diperlukan motivasi yang besar dalam kegiatan pembelajaran, karena seorang yang prestasinya tinggi dapat dikatakan bahwa seorang itu telah berhasil dalam belajar.

Motivasi belajar mempunyai peranan yang penting bagi proses pembelajaran, sebab motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku maupun mau melaksanakan suatu hal. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ditekankan pada faktor intern yang mencakup faktor psikologis yang salah satunya yaitu motivasi. Faktor psikologis dalam belajar penting karena akan senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Sebaliknya, tanpa adanya faktor psikologis akan memperlambat dan menghambat proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya di dalam proses pembelajaran khususnya matematika ditemui beberapa masalah, masalah tersebut antara lain motivasi dan prestasi belajar siswa yang masih rendah, hal ini dapat dilihat dari keadaan saat proses pembelajaran berlangsung. Banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat membosankan, sulit, dan menjadi momok bagi siswa. Sebagian besar siswa malas untuk mengikuti pembelajaran matematika, hal ini menyebabkan siswa tidak mampu memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga nilai siswa untuk pelajaran matematika rendah bahkan di bawah KKM.

Hasil Observasi Pendahuluan yang dilakukan Peneliti di SMP Negeri 2 Juwangi Boyolali ditemukan permasalahan motivasi dan prestasi belajar yang masih rendah dalam pembelajaran matematika antara lain: 1) Siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran sebesar 29,03%. 2) Siswa yang antusias mengerjakan soal diskusi sebesar 12,9%. 3) Siswa yang antusias mempresentasikan hasil pekerjaan sebesar 9,68%. 4) Siswa yang berani memberi tanggapan dari guru atau siswa lain sebesar 6,45%. 5) Siswa yang menanyakan hal belum jelas sebesar 9,68%. 6) Siswa yang nilai tes mencapai lebih dari sama dengan 65 sebesar 54,84%. Permasalahan tersebut menggambarkan bahwa motivasi dan prestasi belajar siswa di sekolah ini masih rendah.

Faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi dan prestasi belajar matematika di SMP Negeri 2 Juwangi Boyolali adalah pembelajaran yang terpusat pada guru. Guru masih menggunakan metode pembelajaran

konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan cara menerangkan materi yang monoton menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan tidak bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Guru dominan dalam proses pembelajaran, dalam menyelesaikan soal-soal dari guru kurang adanya diskusi antar siswa, hal ini mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa, antar siswa dengan siswa sehingga siswa menjadi pasif, hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, guru yang suka marah, jarang tersenyum, galak membuat siswa takut untuk bertanya, mengeluarkan pendapat dan tidak senang pada pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, sebaiknya guru matematika dapat memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai, serta memperbaiki hubungan guru dengan siswa. Melalui strategi *discovery inquiry type pictorial riddle* pada pembelajaran matematika akan lebih berkesan dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, selain itu suasana belajar akan lebih hidup, komunikasi antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik, antar siswa juga dapat bekerjasama menyelesaikan permasalahan, sehingga akan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Strategi pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle* adalah strategi pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan, menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan, selain itu strategi ini juga

menggunakan *riddle* atau gambar, poster sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis termotivasi untuk melakukan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat setelah menggunakan strategi *discovery inquiry type pictorial riddle* ?
2. Apakah prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika dapat meningkat setelah menggunakan strategi *discovery inquiry type pictorial riddle* ?

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi *discovery inquiry type pictorial riddle*.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi *discovery inquiry type pictorial riddle*.

- b. Untuk mendeskripsikan peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi *discovery inquiry type pictorial riddle*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada pembelajaran matematika utamanya dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran matematika yang ada.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi siswa

Memberikan masukan bagi siswa bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

###### b. Bagi guru

Memberikan masukan bagi guru matematika dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penerapan strategi pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle*.

###### c. Bagi sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah dalam rangka memperbaiki kegiatan pembelajaran, motivasi belajar, dan prestasi belajar matematika di sekolah.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini untuk mengetahui keefektifan strategi pembelajaran *discovery inquiry type pictorial riddle* sehingga mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pembanding atau sebagai referensi untuk penelitian yang relevan dengan permasalahan yang sejenis.

## **E. Definisi Istilah**

### **1. Motivasi Belajar Matematika**

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar (Mudjiono, 2006: 80).

Unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi adalah : 1) cita-cita atau aspirasi siswa, 2) kemampuan siswa, 3) kondisi siswa, 4) kondisi lingkungan siswa, 5) unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, 6) upaya guru dalam membelajarkan siswa.

## 2. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan, keterampilan, kemampuan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan sesuatu hal yang umumnya dikembangkan oleh mata pelajaran dan lazimnya ditunjukkan oleh nilai tes atau angka yang diberi oleh guru.

## 3. Strategi Pembelajaran *Discovery Inquiry type Pictorial Riddle*

Strategi *Discovery Inquiry* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Hanafiah, 2009: 77). Strategi *Discovery Inquiry Type Pictorial Riddle* adalah strategi *Discovery Inquiry* yang menggunakan *pictorial riddle* yaitu salah satu teknik atau strategi untuk mengembangkan motivasi dan minat belajar siswa di dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. *Riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* itu.