

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai perkembangan ilmu teknologi diperlukan adanya penguasaan matematika sejak dini.

Melihat pentingnya pengaruh matematika terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka pengajaran matematika harus mengalami perubahan agar siswa berminat untuk mempelajarinya dan kelak dapat ikut andil dalam memajukan teknologi. Pembelajaran matematika harus dibuat semenarik mungkin agar siswa beminat untuk mempelajarinya. Minat mendorong seseorang untuk melakukan hal yang terarah.

Sampai saat ini pelajaran matematika masih dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Rasa takut sering kali masih menghinggapi perasaan siswa. Hal ini antara lain disebabkan oleh penekanan berlebihan pada penghafalan semata, penekanan pada kecepatan berhitung, pengajaran otoriter, kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar, dan

masih banyak siswa yang menemukan kesulitan saat menyelesaikan soal matematika yang menyebabkan siswa kurang berminat dalam belajar matematika. Oleh karena itu untuk mengubah agar siswa tidak merasa takut terhadap pelajaran matematika yang perlu dilakukan adalah mengubah metode pembelajaran agar pembelajaran dapat menyenangkan dan mengakibatkan siswa tertarik untuk mempelajarinya.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru-guru matematika di SMP N 2 Bayat menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa rendah. Hal ini ditunjukkan dengan 1) banyaknya siswa bertanya kepada guru jika kurang jelas sebanyak 2 siswa (8,69%), 2) siswa yang mengerjakan tugas rumah atau PR sebanyak 15 siswa (65,21%), 3) siswa mengerjakan soal-soal di depan kelas sebanyak 3 siswa (13,04%).

Melihat permasalahan tersebut metode pembelajaran sangatlah penting dalam proses belajar matematika. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *laboratorium*. Metode *laboratorium* merupakan salah satu metode belajar yang menggunakan media matematika. Dengan penggunaan media matematika siswa merasa lebih senang untuk belajar matematika.

B. Rumusan masalah

Rumusan dalam penelitian ini adalah adakah peningkatan minat belajar matematika siswa melalui pembelajaran matematika menggunakan metode *laboratorium* di SMP N 2 Bayat?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar matematika siswa melalui pembelajaran matematika menggunakan metode *laboratorium* di SMP N 2 Bayat.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan minat belajar matematika siswa menggunakan metode *laboratorium*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat memberikan masukan untuk menggunakan metode *laboratorium* dalam proses belajar matematika.
- b. Bagi siswa penerapan metode *laboratorium* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa.
- c. Bagi sekolah dapat memberikan masukan dalam peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika.
- d. Bagi peneliti berikutnya dapat menjadi suatu referensi ilmiah untuk meneliti yang sejenis dan dalam studi yang lain.