

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi merupakan dorongan yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan tindakan. Motivasi dalam belajar sangatlah penting dan berpengaruh bagi siswa. Pentingnya motivasi bagi siswa antara lain: 1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir; 2) menginformasikan kekuatan usaha belajar; 3) mengarahkan kegiatan belajar; 4) membesarkan semangat belajar; 5) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 85).

Kemampuan pemahaman konsep diperlukan untuk memahami tiap-tiap topik dalam matematika yang tersusun secara logis dan sistematis oleh subtopik yang membangunnya. Dalam matematika, kesalahan mempelajari suatu konsep terdahulu akan berpengaruh terhadap penguasaan konsep selanjutnya, karena matematika merupakan pelajaran yang terstruktur. Berdasarkan hal tersebut, penguasaan konsep materi dalam matematika haruslah menjadi prioritas utama. Apabila siswa dapat menguasai suatu konsep dengan baik, maka berbagai macam variasi soal dan permasalahannya akan mudah diatasi.

Berdasarkan data awal dari kelas VIII E SMP Negeri 1 Teras bahwa motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika siswa masih rendah. Setelah peneliti melakukan observasi pada 30 siswa ditemukan permasalahan

rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika, meliputi:

- 1) memperhatikan penjelasan guru 9 siswa (30%),
- 2) aktif dalam pembelajaran 5 siswa (16,67%),
- 3) memiliki semangat berkompetisi dalam prestasi 4 siswa (13,34%).

Sedangkan pemahaman konsep matematika meliputi:

- 1) mengklasifikasikan objek menurut dengan konsepnya 4 siswa (13,33%),
- 2) mendefinisikan konsep atau menyatakan ulang konsep 5 siswa (16,67%),
- 3) membedakan contoh dan bukan contoh dari konsep yang dipelajari 8 siswa (26,67%),
- 4) mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah 11 siswa (36,33%).

Dengan demikian siswa harus diberi rangsangan melalui penggunaan strategi pembelajaran yang tepat, yaitu dengan suatu strategi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dan memahami konsep matematika setiap materi yang dijelaskan.

Banyak faktor yang dapat menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar dan belum optimalnya pemahaman konsep matematika yaitu ketidaktepatan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional yakni ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, siswa mencatat materi yang dipelajari dan siswa mengerjakan soal-soal latihan.

Dalam proses pembelajaran, hal yang paling berperan adalah cara guru mengajar atau menyampaikan pelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan dapat memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi dan pemahaman konsep pada materi dapat dipahami siswa untuk belajar pelajaran matematika.

Kesulitan maupun kegagalan yang dialami siswa tidak bersumber kemampuan siswa melainkan faktor luar dari siswa yakni kurang jelasnya dalam menerangkan dan motivasi guru terhadap siswa dalam pembelajaran.

Pentingnya motivasi dan pemahaman konsep matematika siswa dapat ditingkatkan dalam proses pembelajaran melalui strategi *Somatis*, *Auditori*, *Visual* dan *Intelektual* yang berfokus pada siswa. Sangat disayangkan jika guru masih menganut pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran dengan strategi tersebut mengakibatkan siswa pasif dan tidak mempunyai pengalaman belajar.

Gambaran permasalahan-permasalahan diatas perlu diperbaiki guna meningkatkan motivasi, perhatian, pemahaman dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu guru mampu menawarkan metode dalam mengajar yang lebih efektif agar siswa dapat memahami konsep pada materi yang dijelaskan dan termotivasi untuk belajar, serta harus diimbangi dengan kemampuan guru dalam menguasai metode tersebut. Salah satunya adalah melalui Strategi *Somatis*, *Auditori*, *Visual*, dan *Intelektual*. Unsur-unsur Strategi *Somatis*, *Auditori*, *Visual*, dan *Intelektual* adalah:

1. Somatis (S) : Belajar dengan bergerak dan berbuat.
2. Auditori (A) : Belajar dengan berbicara dan mendengar.
3. Visual (V) : Belajar dengan mengamati dan menggambarkan.
4. Intelektual (I) : belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.

Pembelajaran matematika dengan Strategi *Somatis*, *Auditori*, *Visual*, dan *Intelektual* bisa optimal jika keempat unsur *Somatis*, *Auditori*, *Visual*, dan

Intelektual ada dalam satu peristiwa pembelajaran matematika. Misalnya, siswa akan belajar sedikit tentang matematika dengan menyaksikan presentasi (V), tetapi mereka dapat belajar lebih banyak jika mereka dapat melakukan sesuatu (S), membicarakan atau mendiskusikan apa yang mereka pelajari (A), serta memikirkan dan mengambil kesimpulan atau informasi yang mereka peroleh untuk diterapkan dalam menyelesaikan soal-soal (I), atau siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengemukakan ide (I), jika mereka secara simultan menggerakkan sesuatu (S) untuk menghasilkan pictogram, diagram, grafik dan lain sebagainya (V) sambil mendiskusikan atau membicarakan apa yang sedang mereka kerjakan (A) (Meier, 2005: 100).

Berdasarkan latar belakang di atas, timbullah keinginan untuk mengadakan penelitian mengenai pembelajaran dengan menggunakan strategi *Somatis, Auditori, Visual* dan *Intelektual* dalam upaya meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Teras.

B. Rumusan Masalah

Penelitian difokuskan pada peningkatan motivasi dan pemahaman konsep matematika setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *Somatis, Auditori, Visual* dan *Intelektual*.

1. Adakah peningkatan motivasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *Somatis, Auditori, Visual* dan *Intelektual* ?
2. Adakah peningkatan pemahaman konsep matematika setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi *Somatis, Auditori, Visual* dan *Intelektual* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika.

2. Tujuan Khusus

a. Meningkatkan motivasi belajar matematika siswa, dengan indikator:

1) mengerjakan tugas yang diberikan guru, 2) aktif dalam pembelajaran, 3) memiliki semangat berkompetisi dalam prestasi melalui strategi pembelajaran *Somatis*, *Auditori*, *Visual* dan *Intelektual*.

b. Meningkatkan pemahaman konsep matematika melalui strategi

pembelajaran *Somatis*, *Auditori*, *Visual* dan *Intelektual*, dengan indikator: 1) mengklasifikasi objek menurut dengan konsepnya, 2) mendefinisikan konsep atau menyatakan ulang sebuah konsep, 3) membedakan contoh dan bukan contoh dari konsep yang dipelajari, 4) mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, terutama pada peningkatan motivasi dan pemahaman konsep matematika melalui strategi pembelajaran *Somatis*, *Auditori*, *Visual* dan *Intelektual*.

Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada penggunaan strategi pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan motivasi dan pemahaman konsep matematika.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika.
- c. Bagi guru, dapat memanfaatkan strategi pembelajaran *Somatis*, *Auditori*, *Visual* dan Intelektual, sehingga motivasi dan pemahaman konsep matematika siswa dapat meningkat.
- b. Bagi sekolah, sebagai tindakan pemberdayaan pedagogik guru.