

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan pendidikan dapat ditentukan oleh proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa komponen seperti guru, siswa, teknik pembelajaran, materi pelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif bahkan psikomotorik (Fathurrohman dan Sulistyorini, 2012: 143). Inti dari pembelajaran adalah adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik, guna mencapai suatu tujuan.

Belajar memiliki dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan eksternal. Dalam faktor internal terdapat faktor-faktor psikologis. Kehadiran faktor-faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting bagi siswa, karena akan memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Menurut Thomas F. Staton dalam (Sardiman, 2014: 39) mengemukakan enam macam faktor psikologis dalam belajar yaitu: 1) motivasi; 2) konsentrasi; 3) reaksi; 4) organisasi; 5) pemahaman dan 6) ulangan.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru berpengaruh terhadap motivasi siswa. Menurut Sardiman (2014: 75) Motivasi belajar dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Seorang siswa akan berhasil dalam belajar jika didalam dirinya memiliki keinginan untuk belajar. Siswa yang termotivasi untuk belajar, maka akan berusaha belajar dengan baik dan tekun dengan harapan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Pada proses pembelajaran, Matematika merupakan pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa.

Matematika adalah suatu ilmu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Banyak aspek kehidupan ini yang dijalankan berdasarkan perhitungan Matematika. Misalnya mengukur jarak, menimbang berat benda, dan menghitung uang. Rumus

yang beragam menjadi alasan siswa kurang menyukai mata pelajaran Matematika. Pengalaman pertama dalam pelajaran Matematika hendaknya memiliki kesan yang menarik bagi siswa. Harapannya yaitu siswa merasa senang dan memiliki respon yang baik terhadap mata pelajaran Matematika. Siswa yang memiliki pengalaman belajar pertama kurang baik, maka ada kemungkinan bahwa siswa tidak menyukai mata pelajaran Matematika. Keberhasilan pembelajaran Matematika dinilai dari perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Hal ini dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna.

Mata pelajaran matematika bagi para siswa kelas tinggi khususnya kelas IV di SD N 2 Pucang dirasakan sebagai materi yang memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Hal ini menyebabkan siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Matematika, karena siswa sulit untuk memahami pelajaran matematika. Beberapa kali setelah guru melakukan tes evaluasi, nilai yang diperoleh cukup jauh dari KKM. Pada hakekatnya mata pelajaran matematika sebenarnya bukan pembelajaran yang sulit bagi siswa.

Hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SD N 2 Pucang khususnya kelas IV. Pada mata pelajaran Matematika, siswa kelas IV banyak mengalami kesulitan. Pada proses pembelajaran Matematika masih cenderung berpusat pada guru, siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru selama proses pembelajaran. Selain itu, guru tidak mampu merancang dan menyiapkan bahan ajar dan media yang menarik serta strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran Matematika kurang bervariasi. Sehingga siswa di kelas IV SD N 2 Pucang terlihat belum memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran, banyak siswa yang tidak memperhatikan guru dan bermain sendiri dengan temannya. Siswa kurang antusias dan kurang bersemangat, baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan hasil analisis rendahnya motivasi belajar Matematika siswa kelas IV SD N 2 Pucang, hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran yang masih konvensional. Proses pembelajaran cenderung *teacher centered* sehingga siswa menjadi pasif, guru masih menggunakan strategi dan media pembelajaran yang monoton dan tidak berkesan untuk siswa. Motivasi belajar dapat meningkat, maka

dibutuhkan suatu pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan strategi dan media pembelajaran inovatif. Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, seharusnya siswa diajak untuk aktif di dalam pembelajaran, mengeluarkan ide yang ada di otak siswa, mengalami suatu pengalaman, dan dengan hal itu siswa diharapkan akan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajarnya.

Penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memotivasi belajar Matematika. Menurut Hamalik (2007: 201) Strategi pembelajaran adalah prosedur yang dibuat oleh guru yang menitikberatkan pada kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan. Strategi pembelajaran *Team Quiz* merupakan alternatif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV di SD N 2 Pucang. Strategi pembelajaran tersebut merupakan strategi yang inovatif.

Penerapan strategi *Team Quiz* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan dengan metode pembelajaran *Team Quiz* siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, guru hanya berperan sebagai pembimbing dan pengarah bagi siswa dan memotivasi siswa agar siswa aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penerapan strategi pembelajaran *Team Quiz* dapat meningkatkan semangat dan kerjasama siswa dengan demikian siswa nantinya akan memiliki motivasi yang tinggi saat mengikuti pelajaran Matematika.

Selain menggunakan strategi yang bervariasi, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Guru senantiasa harus menciptakan media pembelajaran yang dapat berkesan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan keinginan dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media kardus merupakan salah satu media efektif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika, kardus dapat digunakan karena mudah untuk dibentuk, serta aman dalam penggunaannya. Media kardus dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas maka penulis berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengadakan penelitian yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Strategi *Team Quiz* dengan Media Kardus pada Siswa Kelas IV SD N 2 Pucang Klaten Tahun Pelajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran Matematika masih cenderung *student centered*.
2. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang berkesan bagi siswa.
4. Rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Rendahnya motivasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan paparan identifikasi masalah diatas, maka dapat disimpulkan bahwa batasan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah:

1. Strategi dan media yang akan diterapkan dalam pembelajaran adalah menggunakan strategi *Team Quiz* dan media kardus.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.
3. Penelitian dibatasi hanya pada kelas IV yang berjumlah 21 siswa dan guru kelas IV SD N 2 Pucang Klaten tahun pelajaran 2015/2016.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu “Apakah penerapan strategi *Team Quiz* dengan media kardus dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa kelas IV SD N 2 Pucang Klaten tahun pelajaran 2015/2016?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika melalui penerapan strategi *Team Quiz* dengan media kardus pada siswa kelas IV SD N 2 Pucang Klaten tahun pelajaran 2015/2016”.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Matematika di kelas IV SD N 2 Pucang. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan mengenai strategi dan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - b. Pembelajaran di kelas lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.
 - c. Meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar.
2. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika.
 - b. Menambah rasa percaya diri siswa dalam belajar.
 - c. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, kreatif dan menyenangkan.
3. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan masukan atau saran dalam rangka memperbaiki pembelajaran serta upaya mengembangkan suatu proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar Matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Quiz* dan media kardus pada siswa kelas IV SD N 2 Pucang.

4. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini akan memberikan gambaran penelitian yang relevan dan menjadi bahan refleksi untuk melakukan PTK lebih lanjut pada *setting* kelas, lokasi, waktu dan subjek yang berbeda sehingga keajegan strategi *Team Quiz* dan media kardus dapat dibuktikan secara empiris.