

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prestasi belajar sangat penting dalam setiap pembelajaran, tingkat prestasi yang baik akan memberikan nilai tersendiri sehingga akan meningkatkan motivasi belajar bagi siswa. Prestasi belajar merupakan hasil aktivitas belajar yang mengakibatkan perubahan dalam diri siswa. Tetapi tingkat prestasi belajar matematika di Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta saat ini mengalami penurunan yang sebelumnya rata-rata tingkat prestasi belajar matematika termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil observasi data awal bahwa tingkat prestasi belajar matematika siswa dengan KKM 70 belum memenuhi harapan. Sebanyak 35% siswa masih memiliki nilai kurang dari KKM.

Kesenjangan tersebut dikarenakan oleh faktor internal bahwa minat siswa mengikuti pembelajaran matematika mulai menurun. Begitu juga guru kurang inovatif untuk menggunakan media IT dalam mendukung proses pembelajaran matematika. Minat siswa Kelas VII dapat diamati dari perhatian, kesadaran, kemauan, perasaan senang serta konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Sedangkan penggunaan media IT dapat diketahui dari kelengkapan perangkat media IT, kondisi media IT yang baik, intensitas penggunaan fasilitas IT serta perawatan media IT. Berdasarkan analisis dokumen pada hari senin tanggal 11 Januari 2015 diperoleh bahwa penurunan tingkat prestasi siswa SMP Muhammadiyah 1 Surakarta disebabkan berkurangnya minat dalam pelajaran matematika terlihat dari nilai tugas yang diberikan siswa belum mencapai harapan. Berkurangnya penggunaan media IT sehingga perhatian siswa juga mengalami penurunan.

Tingkat kemampuan siswa negara Indonesia dalam matematika masih mendapatkan peringkat rendah. Hasil *Trends in Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2011 untuk bidang Matematika, Indonesia berada di urutan ke-38 dari 42 negara dengan skor 386 dari rata-rata skor 500. Skor Indonesia turun 11 poin dari penilaian tahun 2007 (Ester Lince, 2012). Hasil survei *Program for*

International Student Assessment (PISA) tahun 2012 tentang pendidikan dan kemampuan siswa sekolah dari 65 negara, Indonesia berada posisi 64 dari 65 negara dengan nilai 375 untuk matematika (Ali, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto (2003) tentang minat belajar siswa menyimpulkan bahwa minat peserta didik dapat bertambah apabila dalam pembelajaran matematika digunakan alat peraga atau media IT yang sesuai. Jika pelajaran matematika disajikan dengan baik dan menarik peserta didik akan lebih tertarik dengan matematika. Hasil penelitian Henny Ekana Chrisnawati (2007) tentang minat belajar siswa memberikan kesimpulan bahwa tingginya minat belajar matematika siswa maka kemampuan *problem solving* siswa lebih baik daripada siswa dengan minat belajar sedang dan rendah. Penelitian Sunandar (2008) tentang pengaruh model pembelajaran terhadap minat belajar menyimpulkan bahwa minat belajar matematika dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)*. Penelitian tersebut belum menjawab secara optimal terhadap permasalahan kondisi saat ini.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa minat siswa sangat dibutuhkan selama mengikuti pembelajaran matematika, karena berhubungan erat dengan perhatian dan konsentrasi. Tanpa adanya minat dari siswa, proses *transfer knowledge* oleh guru akan sia-sia. Sehingga guru harus lebih inovatif untuk meningkatkan minat siswa selama mengikuti pembelajaran khususnya dalam belajar matematika. Selain itu media pendukung juga diperlukan untuk mengurangi kesan monoton dan menambah perhatian siswa ketika proses belajar berlangsung. Oleh karena itu minat dan penggunaan media IT sangat besar peranannya dalam keberhasilan proses belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tentang tingkat prestasi belajar matematika ditinjau dari minat dan penggunaan media IT kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta. Tingkat prestasi belajar sebagai variabel terikat kemudian minat dan penggunaan media IT sebagai variabel bebasnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah-masalah terkait tingkat prestasi belajar matematika.

1. Berkurangnya minat siswa untuk mengikuti proses belajar matematika
2. Kurangnya perhatian siswa selama mengikuti pelajaran
3. Siswa cenderung meremehkan tugas yang diberikan guru
4. Banyak siswa kurang disiplin dalam mengikuti pelajaran
5. Lingkungan belajar masih gaduh
6. Kepribadian guru yang otoriter menjadikan siswa kurang nyaman
7. Guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar
8. Penggunaan media IT masih kurang
9. Kurang lengkapnya perangkat IT yang dimiliki
10. Perangkat IT yang kurang terawat
11. Ruang kelas yang kurang bersih dan rapi

C. Pembatasan Masalah

Fokus penelitian ini yaitu tingkat prestasi belajar matematika. Faktor-faktor yang mempengaruhi fokus penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Minat

Minat yaitu rasa ketertarikan siswa khususnya dalam penelitian ini terhadap bidang studi matematika.

2. Penggunaan media IT

Pada penelitian ini penggunaan media IT adalah penggunaan media IT untuk mendukung proses pembelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

1. Adakah perbedaan tingkat prestasi belajar matematika ditinjau dari minat belajar siswa?
2. Adakah perbedaan tingkat prestasi belajar matematika ditinjau dari penggunaan media IT?
3. Adakah interaksi antara minat dan penggunaan media IT terhadap tingkat prestasi belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah

1. Menguji perbedaan tingkat prestasi belajar matematika ditinjau dari minat belajar siswa
2. Menguji perbedaan tingkat prestasi belajar matematika ditinjau dari penggunaan media IT
3. Menguji interaksi antara minat dan penggunaan media IT terhadap prestasi belajar matematika

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini bermanfaat dalam menambah pengetahuan baru. Memberikan sumbangan terhadap bidang pendidikan matematika terutama pada layanan pembelajaran matematika. Kemudian secara khusus untuk mengetahui metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan bagaimana penggunaan media IT yang benar sehingga dapat tercapai keberhasilan proses belajar mengajar matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Memberikan pengalaman kepada siswa bahwa dengan minat belajar dan penggunaan media IT dapat meningkatkan prestasi belajar matematika

b. Bagi guru

Membantu guru dalam usaha menumbuhkan minat belajar siswa dan mengetahui penggunaan media IT secara benar untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar matematika

c. Bagi SMP Muhammadiyah 1 Surakarta

Memberikan sumbangan materi bagi Kepala Sekolah dalam rangka pembinaan guru bidang studi guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika