

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Minat belajar siswa merupakan salah satu hal yang menjadi faktor penentu keberhasilan tujuan dalam proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat dalam belajar maka siswa tersebut akan merasa senang dan tekun dalam belajar sehingga prestasi yang dicapai akan memuaskan. Menurut Setiani dan Doni (2015: 60), “minat secara sederhana dapat dipahami sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal”. Sedangkan menurut Slameto (2013: 180), “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru SMP Negeri 5 Ponorogo, sebagian besar siswa masih memiliki minat yang kurang dalam mata pelajaran matematika. Hal ini dapat diketahui dari sebagian besar siswa yang masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan tidak menarik untuk dipelajari. Mereka juga enggan untuk berusaha mempelajari lagi materi yang belum dipahami dan cenderung untuk mengandalkan temannya dalam mengerjakan tugas. Selain itu, ketika guru sedang menjelaskan materi mereka lebih memilih mengobrol atau sibuk dengan hal lainnya. Salah satu kemungkinan yang menjadi penyebabnya adalah belum diterapkan strategi pembelajaran yang bervariasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran matematika. Strategi yang mungkin dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan memberikan variasi dalam pembelajaran, misalnya dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan.

Pembelajaran berbasis permainan adalah penerapan pembelajaran dengan menggunakan media permainan untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran dan untuk membuat suasana pembelajaran lebih menarik. Hal ini diharapkan mampu merubah suasana belajar matematika menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, dengan adanya pembelajaran berbasis permainan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Syahsiyah (2008: 49), pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dalam observasi yang dilakukan dalam penelitian Syahsiyah, sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang menggunakan media permainan pada pokok bahasan bangun datar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Serta para siswa juga terlihat lebih bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam bagaimana pengaruh dan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran matematika dengan menggunakan media permainan terhadap minat belajar siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah

1. Apa saja faktor dominan yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan pembelajaran dengan media permainan?
3. Bagaimana minat belajar siswa pada penerapan pembelajaran dengan media permainan?

1.3. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui faktor dominan yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan pembelajaran dengan media permainan.
3. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada penerapan pembelajaran dengan media permainan.

1.4. Manfaat Penelitian

Setelah peneliti selesai melakukan penelitian, diharapkan hasil penelitian tersebut dapat mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa akan mempunyai persepsi positif terhadap mata pelajaran matematika.
 - b. Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat meningkat.
2. Bagi Peneliti
Memperkaya khasanah pengetahuan keterampilan peneliti dalam bidang pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika di SMP.
3. Bagi Guru
 - a. Dapat dijadikan sebagai tambahan referensi strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar matematika.
 - b. Guru dapat mengembangkan kemampuan mengajarnya dan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui pembelajaran yang menyenangkan.
4. Bagi Sekolah
Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran matematika.