

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Brummelen (2009, hal.18), menyatakan bahwa “Tujuan keseluruhan pendidikan Kristen adalah untuk membantu dan membimbing para siswa menjadi murid Yesus Kristus yang bertanggung jawab”. Oleh karena itu, peneliti berkewajiban untuk menjadikan siswa-siswa menjadi murid Yesus yang bertanggung jawab melalui pendidikan. Dasar inilah yang menjadikan peneliti melakukan penelitian.

Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2010, hal.75). Hal serupa juga disampaikan oleh Suparman (2010, hal.56-57) yang menyatakan bahwa siswa yang termotivasi akan mengetahui betapa pentingnya materi yang sedang dipelajari sehingga sikap ingin tahu akan ada dalam diri mereka untuk memahami lebih lagi materi yang dipelajari. Brummelen yang mengutip pernyataan Caine (2006, hal.98) juga menyatakan dengan adanya motivasi, siswa dapat mengerti tujuan dan nilai-nilai untuk menghasilkan pembelajaran yang berarti.

Melihat betapa pentingnya motivasi belajar untuk siswa, maka motivasi harus ditanamkan oleh pendidik itu sendiri. Peneliti harus memberikan suatu dampak kepada siswa agar termotivasi ke pertumbuhan dan perkembangan diri yang lebih baik dalam belajar. Hal ini pun didukung oleh, Stephen Tong (2008,

hal.30) yang menyatakan bahwa kualifikasi tambahan seorang guru adalah membangkitkan niat juang siswa. Oleh karena itu, guru berkewajiban untuk membangun kekuatan, mendorong untuk melakukan yang dapat dijalankannya dengan baik, memperkuat rasa percaya diri dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Brummelen, 2009, hal.91).

Namun pada kenyataannya, untuk membuat siswa termotivasi tidaklah mudah. Selama peneliti mengajar di kelas XA SMA Kristen Bina Kasih Jambi menggunakan metode ceramah, tanya-jawab dan latihan soal, siswa terlihat kurang termotivasi dalam belajar. Hal ini terlihat dari beberapa kesenjangan yang terjadi di dalam kelas (lampiran F-1). Kesenjangan-kesenjangan itu antara lain, saat guru sudah masuk ke kelas, masih ada beberapa siswa yang belum siap untuk belajar, yang ditandai dengan siswa belum menyiapkan buku dan alat tulis yang digunakan untuk belajar, siswa masih banyak membicarakan hal-hal di luar pelajaran dan sibuk dengan keasikkan mereka sendiri. Selain itu, saat pelajaran berlangsung, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan pelajaran, terutama yang duduk di belakang, ada siswa yang tidur, ada siswa yang berdiskusi dengan temannya di luar materi pelajaran dan ada yang mengganggu temannya yang sedang belajar. Kemudian, jika pelajaran dimulai setelah istirahat usai, siswa sering datang tidak tepat waktu, tidak bersemangat, dan tidak fokus saat pembelajaran matematika berlangsung karena sudah terlihat lelah dan kusam karena banyak bermain. Di dalam kelas hampir semua siswa pasif dalam berpendapat, baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Ketika diberi tugas latihan soal secara individual siswa terlihat bermalas-malasan dalam mengerjakan. Hal ini membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi tidak

efektif. Oleh karena itu, peneliti berdiskusi dengan mentor mengenai masalah ini dan beliau menyatakan bahwa siswa mengalami masalah kurangnya motivasi. Hal ini pun disebabkan oleh guru yang terus menerus menggunakan metode ceramah di dalam pembelajaran, sehingga peneliti terlalu mendominasi saat kegiatan belajar mengajar berlangsung dan membuat siswa pasif, tidak dilibatkan secara aktif di dalam proses kegiatan belajar mengajar. Peneliti hanya terfokus pada penyampaian materi pelajaran tanpa memperhatikan motivasi belajar siswa. Kelas yang seperti ini tidak akan berfungsi sebagai komunitas belajar yang efisien, efektif, dan tentu akan membuat talenta / kemampuan yang dimiliki siswa tidak dapat berkembang (Brummelen, 2009, hal.62). Hal ini merupakan masalah yang cukup signifikan terlebih mengingat betapa pentingnya peranan motivasi di dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pengajaran, Tuhan Yesus, Sang Guru Agung menjadi teladan untuk memilih dan menggunakan metode pengajaran yang kreatif untuk membuat para pengikutnya termotivasi dalam proses pengajaran-Nya (Gangel & Hendricks, 2005, hal.166-167). Oleh karena itu, untuk menanggapi permasalahan di atas peneliti berkeinginan melakukan suatu usaha seperti yang telah Yesus ajarkan yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Matematika dengan cara memilih aktivitas belajar yang disebut dengan permainan *quick on the draw*. Peneliti memilih menggunakan permainan ini karena pada proses kegiatan belajar mengajar sebelumnya, siswa lebih banyak menerima pengajaran melalui metode ceramah, sehingga membatasi aktivitas siswa dan menyebabkan siswa menjadi pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa melakukan aktivitas apapun. Sedangkan Ginnis menyatakan bahwa suasana

permainan dapat membuat siswa merasa tertarik dalam belajar. Faizah (2013, hal.47) menyatakan bahwa “Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam strategi pembelajaran *Quick on the draw* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.”.

Penggunaan permainan ini membuat semua siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran tidak akan membosankan. Siswa dirancang untuk duduk dalam kelompok heterogen sejak pembelajaran dimulai, dengan tujuan agar siswa dapat berdiskusi mengenai materi yang tidak mereka mengerti. Kemudian saat latihan terbimbing, kompetisi antar kelompok dimulai, sehingga siswa berpartisipasi aktif dalam bertanya, menjawab, dan bekerjasama dalam mengerjakan tugas. Kegiatan yang melibatkan siswa seperti inilah yang dapat memotivasi siswa (Roy Killen, 2006, hal.198). Oleh karena itu, pemilihan permainan *quick on the draw* ini pun diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XA SMA Kristen Bina Kasih Jambi pada pelajaran matematika.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah penggunaan permainan *quick on the draw* dapat meningkatkan motivasi siswa kelas XA pada pelajaran matematika di SMA Kristen Bina Kasih Jambi.

2. Bagaimana langkah-langkah penggunaan permainan *quick on the draw* dapat meningkatkan motivasi siswa kelas XA pada pelajaran Matematika di SMA Kristen Bina Kasih Jambi.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan permainan *quick on the draw* dapat meningkatkan motivasi siswa kelas XA pada pelajaran Matematika di SMA Kristen Bina Kasih Jambi.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan permainan *quick on the draw* dapat meningkatkan motivasi siswa kelas XA pada pelajaran Matematika di SMA Kristen Bina Kasih Jambi.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian tindakan kelas diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan peneliti.

#### **1) Bagi Guru**

- a. Guru dapat memiliki alternatif metode di dalam mengajar terutama dalam mengajar matematika.
- b. Sebagai salah satu referensi dan gambaran besar bagi guru dalam penggunaan permainan *quick on the draw* pada pelajaran matematika.
- c. Sebagai salah satu sumber informasi bagi guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika.

## 2) **Bagi Peneliti**

- a. Peneliti akan mendapatkan pengalaman dalam menjalankan penelitian tindakan kelas terutama dalam penerapan permainan *quick on the draw* untuk meningkatkan motivasi siswa pada pelajaran Matematika dengan menambahkan kartu pengendalian diri bagi siswa.
- b. Peneliti dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengajar terutama dalam mengajar matematika.

### 1.5. **Penjelasan Istilah**

- 1) **Permainan *quick on the draw*** adalah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan sehingga dapat membuat siswa tertarik dalam belajar, dapat menumbuhkan rasa tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (Ginnis. 2008. Hal 163).
- 2) **Motivasi belajar** adalah suatu dorongan dalam diri seseorang yang mengacu pada perubahan perilaku dalam kegiatan belajar karena adanya tujuan yang ingin dicapai.