

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dunia pendidikan merupakan wadah yang didalamnya terdapat proses pembelajaran antara seorang guru dan siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap manusia agar dapat menyesuaikan dengan lingkungan yang sangat berkaitan erat dengan pendidikan. Oleh sebab itu setiap manusia membutuhkan pendidikan, wawasan dan pengetahuan untuk mengembangkan dirinya dan lingkungan sekitarnya. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan suatu negara, tak terkecuali bagi negara Indonesia.

Dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri yaitu terwujudnya efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran siswa harus aktif membangun pengetahuannya oleh sebab itu agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik maka guru harus membangun lingkungan belajar yang memadai dan sesuai dengan karakter siswa tersebut. Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru untuk memilih strategi pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran. Guru dituntut untuk menggunakan strategi pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, tak terkecuali dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari hal-hal seperti besaran, struktur, ruang dan perubahan. Matematika merupakan ilmu yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Baik secara umum maupun secara khusus. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang dominan dengan perhitungan.

Matematika selalu berkembang seiring berjalannya waktu. Kini matematika digunakan di seluruh dunia sebagai alat penting di berbagai bidang, termasuk ilmu alam, teknik, kedokteran/medis, dan ilmu sosial seperti ekonomi, hampir disetiap aspek kehidupan ilmu matematika dapat diterapkan. Hal ini disebabkan karena cara berpikir matematika itu sistematis, dimana kita dilatih untuk memecahkan suatu masalah dengan cara yang terstruktur, sehingga kita dapat menarik kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum bukan dari hal-hal yang bersifat khusus sehingga kita terhindar dari cara berfikir menarik kesimpulan secara kebetulan. Oleh sebab itu matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari di bangku sekolah maupun di tingkat perguruan tinggi.

Dunia pendidikan Indonesia tidak luput dari matematika. Belajar matematika melatih siswa untuk lebih teliti, cermat dan tidak ceroboh dalam bertindak untuk menyelesaikan suatu masalah dan menarik kesimpulan. Pada umumnya banyak peserta didik cenderung tidak menyukai mata pelajaran matematika ini, karena mereka berpendapat bahwa jika pada pelajaran ini mereka harus menghafal rumus agar dapat menyelesaikan suatu masalah. Sebenarnya permasalahan ini disebabkan karena siswa belum bisa menghubungkan antara apa

yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan itu mereka gunakan. Permasalahan ini sangat sering ditemui pada setiap cabang Matematika.

Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pemberian motivasi agar siswa lebih semangat dalam memecahkan masalah matematika. Pemberian motivasi merupakan suatu yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Motivasi dapat mendorong siswa untuk menafsirkan informasi dalam bahan ajar, jika siswa tidak termotivasi maka tidak akan terjadi peristiwa belajar karena siswa tidak mampu untuk menafsirkan informasi sebgus apapun bahan ajar tersebut. Pembelajaran matematika seharusnya dilakukan dengan melibatkan peserta didik belajar aktif agar pembelajaran berjalan dua arah dan memberikan motivasi lebih kepada peserta didik.

**Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Matematika siswa kelas VII**

Data hasil ulangan harian Matematika siswa kelas VII pada semester ganjil

<b>Kelas</b>	<b>Jumlah siswa</b>	<b>Jumlah siswa yang lulus</b>	<b>Rata-rata</b>
VII 3	29	7	24,1%
VII 4	29	6	20,6%

Kemampuan peserta didik dalam menyampaikan sebuah konsep, rumus atau strategi juga masih sangat rendah. Banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep dan menyampaikan ide-ide yang dimiliki dalam

pembelajaran matematika, hal ini ditandai dengan banyaknya peserta didik yang masih dalam menerjemahkan soal sehingga berpengaruh pada minimnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan masalah tersebut guru memerlukan adanya pegangan dalam proses mengajar yang bisa mengatasi masalah tersebut. Oleh sebab itu untuk mengatasi hal tersebut, peneliti tertarik untuk membantu guru untuk mempermudah proses pembelajaran dengan merancang rancangan pembelajaran menggunakan strategi ARCS yang merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi belajar. Rancangan pembelajaran matematika yang berbasis strategi ARCS bertujuan untuk menghidupkan suasana kelas saat proses pembelajaran matematika berlangsung serta bertujuan untuk memberikan motivasi belajar terhadap siswa agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta siswa tidak bingung lagi mengerjakan atau menerjemahkan soal matematika dan dapat membuat siswa merasa puas terhadap hasil dari pembelajaran matematika yang telah siswa tersebut dapatkan. Strategi ARCS yang memiliki aspek untuk meningkatkan motivasi. Strategi pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) merupakan suatu bentuk pendekatan pemecahan masalah untuk merancang aspek motivasi serta lingkungan belajar dalam mendorong dan mempertahankan motivasi siswa untuk belajar (Keller, 1987).

Strategi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) merupakan salah satu pemecahan masalah yang dipilih dalam memperbaiki rendahnya motivasi peserta didik. Strategi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) adalah suatu bentuk pembelajaran yang mengutamakan

perhatian peserta didik, menyesuaikan materi pembelajaran dengan pengalaman belajar peserta didik, menciptakan rasa percaya diri dalam diri peserta didik, dan menimbulkan rasa puas dalam diri peserta didik tersebut. Strategi ini dikembangkan berdasarkan *review* tentang motivasi dengan tujuan mengaktifkan siswa belajar. Selama proses pembelajaran berlangsung aspek motivasi sangat mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam dan merancang suatu rancangan pembelajaran yang berjudul **“Strategi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dalam pembelajaran matematika”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana rancangan skenario pembelajaran matematika menggunakan strategi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*)?

## **1.3 Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

Merancang skenario pembelajaran matematika menggunakan strategi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*).

## **1.4 Manfaat penelitian**

Manfaat penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

- a. Secara teoritis, memberikan masukan dalam rangka penyusunan teori dan konsep-konsep baru terutama untuk mengembangkan bidang ilmu

pendidikan khususnya Matematika kepada siswa dan tenaga pendidik pada umumnya.

b. Secara praktis, dapat menginspirasi pembaca untuk menggunakan strategi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.