

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan dari proses belajar di kelas ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran serta prestasi belajar yang optimal (Fatwal, 2016). Hal ini berarti bahwa untuk memulai proses belajar, peserta didik harus siap dan mau untuk belajar. Peserta didik tidak berada dalam tekanan, tetapi dalam keadaan senang, gembira dan tertarik untuk memulai pelajaran. Dengan kata lain diperlukan minat belajar yang tinggi pada peserta didik untuk memulai proses pembelajaran. Seorang guru harus mampu membangkitkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran yang diajarkannya. Terutama untuk mata pelajaran matematika yang biasanya memiliki tingkat minat belajar peserta didik yang rendah.

Minat belajar adalah salah satu faktor psikologis yang akan mempengaruhi belajar, minat yang dapat menunjang belajar adalah minat kepada bahan atau matapelajaran dan kepada guru yang mengajarnya Fahmy (2016). Apabila peserta didik tidak berminat kepada matapelajaran matematika maka peserta didik tidak mau belajar. Oleh karena itu guru harus memberi motivasi belajar peserta didik agar peserta didik mau belajar dan memperhatikan pelajaran

Penelitian yang dilakukan oleh Fatwal, Ahmad, dan Andi (2017) menyatakan bahwa “salah satu penyebab rendahnya minat belajar peserta didik

pada mata pelajaran matematika adalah proses pembelajaran matematika yang membosankan, monoton, dan begitu-begitu saja tanpa adanya inovasi, sehingga pembelajaran terasa kurang menyenangkan bagi peserta didik". Pelajaran matematika dianggap sebagai pelajaran yang mengerikan sekaligus membosankan, guru sebagai pendidik harus menciptakan suasana yang menarik untuk menarik minat peserta didik terhadap matematika. Menumbuhkan minat belajar peserta didik bisa menggunakan apersepsi pada tahap pendahuluan pembelajaran. Apersepsi membuat dorongan khusus pada awal belajar yang bertujuan meraih perhatian dari para peserta didik, jadi apersepsi itu membangkitkan minat dan perhatian.

Magic additional prediction number adalah memprediksi jawaban dari angka orang lain, trik yang tampak mustahil sebenarnya membutuhkan ikatan angka berjumlah 9 (Poskitt, 2014). Salah satu trik sulap yang mudah dikuasai oleh semua orang melakukan sebuah pertunjukan *Magic Additional Prediction Number* akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat peserta didik tidak merasa jenuh terhadap pelajaran matematika.

Berdasarkan pengalaman waktu Magang 3 peneliti melihat bahwa minat peserta didik kepada pelajaran sangat buruk apa lagi saat jam pelajaran terakhir. Oleh karena itu peneliti berniat melakukan *magic additional prediction number* pada pembelajaran matematika untuk menumbuhkan minat peserta didik terhadap pelajaran matematika. Kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran matematika yang katanya membosankan dan membuat jenuh peserta

didik di kelas dan kualitas guru yang kurang inovasi dalam pembelajaran di kelas dan berdampak negatif bagi minat belajar peserta didik terhadap matematika. *magic additional prediction number* adalah salah satu permainan sulap yang mudah dikuasai oleh guru sekaligus membuat peserta didik kagum sekaligus senang dan menarik minat peserta didik terhadap pelajaran matematika. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik meneliti tentang “Efektivitas pembelajaran matematika menggunakan *magic additional prediction number* terhadap minat belajar siswa”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas pembelajaran matematika menggunakan *magic additional prediction number* terhadap minat belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran matematika menggunakan *magic additional prediction number* terhadap minat belajar siswa.

D. Definisi Operasional

Untuk memberikan arah penelitian yang jelas beberapa istilah yang digunakan, didefinisikan sebagai berikut:

1. Efektivitas adalah) efektivitas dapat diartikan sebagai keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh pengetahuan tentang pelajaran matematika yang di pelajari.
3. *Magic additional prediction number* adalah trik memprediksi jawaban dari angka orang lain, trik yang tampak mustahil sebenarnya membutuhkan ikatan angka berjumlah 9.
4. Minat belajar siswa adalah keinginan untuk menunjukkan ekspresi terhadap pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan *magic additional prediction number* bisa menjadi bahan referensi untuk ice breaking untuk menarik minat belajar siswa.

2. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukkan dalam pengembangan pembelajaran bagi peneliti lain.