

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Dalam konteks pendidikan formal, sekolah memegang peran strategis dalam menggali dan mengembangkan potensi peserta didik. Salah satu bentuk peran tersebut diwujudkan melalui upaya peningkatan motivasi belajar, terutama dalam pelajaran matematika yang sering kali menghadirkan persepsi negatif dan tantangan yang kompleks. Fenomena bahwa matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan tidak hanya muncul di kalangan siswa, tetapi juga pada calon guru. Hal ini terungkap dalam kajian tentang persepsi matematis, di mana kurangnya minat dan kepercayaan diri terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan belajar matematika (Tran & Nguyen, 2021).

Hasil literasi matematika internasional, sebagaimana dilaporkan dalam studi PISA 2018, kemampuan siswa dapat dibedakan menjadi kompetensi tingkat minimum atau lebih dan di bawahnya. Secara persentase, kurang lebih hanya 25% siswa Indonesia yang memiliki kompetensi membaca tingkat minimum atau lebih, hanya 24% yang memiliki kompetensi matematika tingkat minimum atau lebih, dan sekitar 34% siswa Indonesia yang memiliki kompetensi sains tingkat minimum atau lebih, turut menegaskan bahwa rendahnya motivasi belajar menjadi salah satu belum optimal. Motivasi belajar sebagai salah satu faktor afektif berperan penting dalam keterlibatan siswa selama proses pembelajaran Berlangsung (Pendidikan, 2021). Lebih lanjut, persepsi negatif terhadap matematika sering dikaitkan dengan munculnya kecemasan matematika (*math anxiety*). Kecemasan ini terbukti dapat menurunkan motivasi intrinsik siswa dan menghambat proses pembelajaran yang seharusnya berjalan optimal (Wang et al., 2015).

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar matematika sangatlah kompleks. Tidak hanya berasal dari dalam diri siswa, tetapi juga mencakup pengaruh lingkungan belajar, pendekatan pembelajaran, media yang digunakan, dukungan sosial, dan keterlibatan emosional siswa (Rusmini, Ariawan, & Tatminingsih, 2024). Peran guru dalam konteks ini menjadi sangat penting, karena

guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai motivator yang dapat membentuk persepsi positif siswa terhadap pelajaran matematika. Dukungan guru yang bersifat otonomi dan interaktif terbukti mampu memicu motivasi intrinsik siswa (Tambunan, 2018). Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada peningkatan motivasi belajar menjadi strategi yang sangat relevan untuk menciptakan pembelajaran yang optimal. Motivasi belajar sendiri merupakan dorongan internal yang menentukan apakah siswa akan terlibat secara aktif atau sebaliknya menjadi pasif dalam pembelajaran (Emda, 2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi tersebut saling berkaitan erat, seperti metode pembelajaran, suasana kelas, media pembelajaran, dan kondisi emosional siswa (Pramana & Wilani, 2018). Dukungan dari lingkungan keluarga dan peran guru juga sangat penting dalam membangun minat dan semangat belajar siswa (Pramana & Wilani, 2018). Salah satu pendekatan yang dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar adalah pembelajaran berbasis aktivitas kolaboratif dan kompetitif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu bentuk strategi yang mengintegrasikan kerja sama tim dengan kompetisi sehat di dalam kelas (Noviani dkk., 2023).

Model ini mendorong siswa untuk terlibat aktif melalui diskusi kelompok, berbagi ide, dan mengikuti turnamen yang terstruktur. Aktivitas ini secara psikologis dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Noviani dkk., 2023). Dalam penerapannya, peran guru sangat menentukan. Guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif melalui pujian, reward, dan umpan balik yang konstruktif dapat meningkatkan motivasi siswa (Suharni, 2021). Lebih jauh lagi, penerapan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi emosional dan kebutuhan siswa mampu membentuk sikap proaktif dalam belajar (Suhardi dkk., 2022). Pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan berpotensi membentuk motivasi intrinsik yang kuat dan menghasilkan perilaku belajar yang lebih positif (Suhardi dkk., 2022).

Model TGT yang dilaksanakan secara kolaboratif dan kompetitif juga dapat menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, kedisiplinan, dan tanggung jawab. Nilai-nilai ini diperoleh melalui interaksi intensif antaranggota kelompok selama proses pembelajaran berlangsung (Noviani dkk., 2023). Lingkungan belajar

yang suportif dan kompetitif secara sehat diyakini dapat membangkitkan semangat belajar yang tinggi dan menumbuhkan ketahanan akademik siswa (Noviani et al., 2023). Implementasi TGT yang didukung oleh media pembelajaran interaktif seperti *Question Card* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar matematika secara signifikan. Integrasi media ini memungkinkan siswa terlibat aktif secara kognitif maupun afektif (Zulherman dkk., 2021).

Media *Question Card* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu evaluasi, tetapi juga sebagai permainan edukatif yang mendorong diskusi, kolaborasi, dan kompetisi sehat antar kelompok (Zulherman et al., 2021). Penggunaan media ini juga dapat mengurangi kejenuhan siswa, sekaligus meningkatkan keterlibatan emosional dan sosial mereka dalam pembelajaran (Puspita Dewi & Arini, 2020). Lebih dari itu, media *Question Card* terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik minat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika (Afidah dkk., 2024).

Pendekatan ini juga berdampak pada penurunan kecemasan siswa terhadap matematika, yang merupakan faktor penting dalam membangun motivasi belajar yang berkelanjutan (Mahfudhoh et al., 2019). Kehadiran unsur gamifikasi dalam media pembelajaran mendorong peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa, sekaligus memperkuat motivasi intrinsik mereka dalam belajar (Puspita Dewi & Arini, 2020). Dengan demikian, model pembelajaran TGT yang didukung oleh media *Question Card* dapat dianggap sebagai inovasi yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang produktif, interaktif, dan menyenangkan. Pendekatan ini merangsang keaktifan siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang menantang, serta memungkinkan terbentuknya motivasi belajar matematika yang lebih kuat dan berkelanjutan (Sugiharti et al., 2024).

1. 2. Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang terjadi, maka dapat diidentifikasi masalah pokok dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya motivasi belajar Berdasarkan hasil survei PISA tahun 2018, capaian literasi matematika siswa Indonesia berada di bawah rata-rata negara-negara OECD, yang mencerminkan rendahnya antusiasme dan motivasi siswa dalam mempelajari Matematika.
2. Pendekatan pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah dan minim aktivitas kolaboratif menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Kurangnya strategi pembelajaran yang mampu menghidupkan suasana kelas dan melibatkan interaksi antar siswa turut memperlemah motivasi belajar mereka.
3. Terbatasnya penerapan model pembelajaran inovatif yang mengakomodasi aspek afektif siswa.

1.2.2. Batasan masalah

Batasan masalah dibuat agar pembahasan dalam penelitian tidak meluas dari tujuan yang ingin dicapai. Pada penelitian ini diberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Subjek Penelitian ini adalah peserta didik Kelas X SMA
2. Penelitian ini hanya mengkaji penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika.
3. Media yang digunakan dalam model TGT dibatasi pada penggunaan *Question Card* sebagai alat bantu untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.
4. Fokus penelitian ini adalah pada peningkatan motivasi belajar, tidak mencakup aspek lain seperti keterampilan sosial atau kreativitas siswa
5. Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu tertentu di lingkungan sekolah yang telah ditentukan.

1.2.3. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas maka didapat masalah pokok yang harus diselesaikan yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* ?

2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar matematika siswa pada model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* ?
3. Bagaimana perbedaan peningkatan motivasi belajar matematika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1. 3. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.
2. Mengetahui peningkatan proses motivasi belajar Matematika pada model pembelajaran TGT berbantuan media *Question Card*.

1. 4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Bagi peneliti

1. Memberikan pemahaman mendalam mengenai implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Question Card* dalam konteks peningkatan motivasi belajar matematika siswa.
2. Menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan dalam merancang dan melaksanakan penelitian tindakan pendidikan berbasis pendekatan inovatif siswa
3. Menambah pemahaman peneliti terkait dinamika motivasi belajar siswa dan bagaimana model pembelajaran tertentu dapat memberikan pengaruh terhadap aspek tersebut

1.4.2. Bagi instansi

1. Menyediakan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa.
2. Menjadi bahan pertimbangan dalam peningkatan mutu proses pembelajaran melalui penerapan metode yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa secara berkelanjutan.

1.4.3. Bagi guru

1. Memberikan gambaran konkret mengenai tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model TGT dengan media *Question Card*.
2. Menjadi referensi dalam pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
3. Membantu guru dalam memprofilkan motivasi belajar siswa secara sistematis sebagai dasar dalam menyusun strategi pembelajaran yang sesuai.

1.4.4. Bagi siswa

1. Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika melalui kegiatan belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.
2. Membangun rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran melalui suasana kompetisi yang positif.

Mendorong sikap positif terhadap matematika dengan menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna secara emosional.