

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan era yang dialami manusia mempengaruhi cara hidup, interaksi antar satu sama lain, maupun cara bekerjanya. Perubahan tersebut diawali dari kemunculan kinerja mesin uap yang dikenal sebagai era revolusi industri 1.0, era munculnya motor penggerak diikuti dengan perubahan perkembangan energi listrik yang disebut revolusi industri 2.0, berkembangnya teknologi informasi pada bidang industri yang menaungi revolusi industri 3.0. Dilanjutkan revolusi industri 4.0 yang terlihat dengan berkembangnya teknologi baru dalam data sains, robotik, kecerdasan buatan, teknologi nano, maupun internet (Ghufron,2018). Lase (2019) menegaskan bahwa revolusi industri 4.0 adanya perkembangan sistem digital, virtual dan kecerdasan artifisial. Kehadiran era baru menyebabkan perubahan kehidupan manusia diberbagai bidang termasuk bidang ekonomi maupun pendidikan.

Manusia tidak dapat menghindari perubahan era ini, sehingga persiapan yang matang diperlukan. Persaingan antar negara di berbagai sektor tidak dapat dielakkan. Keberhasilan negara menghadapi revolusi industri 4.0 dipengaruhi oleh tingkat kualitas SDM masyarakatnya. Negara – negara berkembang turut

beradaptasi pada era revolusi 4.0 salah satunya negara Indonesia. Berdasarkan laporan *Human Capital Index* Bank Dunia (World Bank, 2020) Indonesia memiliki indeks sumber daya manusia sebesar 0,54 . Angka tersebut terlihat masih rendah dibandingkan dengan negara seperti Singapura (0,88), Vietnam (0,69), Malaysia (0,61), Brunei Darusallam (0,63), maupun Thailand (0,61) yang termasuk di wilayah Asia Tenggara. Pemerintah perlu melakukan upaya peningkatan SDM demi daya saing ekonomi Indonesia di kanca dunia mendatang dengan memperbaiki secara maksimal bidang pendidikan dan bidang kesehatan dibandingkan bidang- bidang lain.

Terkait permasalahan di bidang pendidikan, perlunya upaya dari pemerintah Indonesia guna meningkatkan kualitas SDM. Terlihat penguasaan matematika siswa yang rendah. Hasil survei yang ditunjukkan pada tahun 2018 dalam *Programme for International Student Assesment (PISA)* (dalam Tohir, 2019) memaparkan rata – rata skornya yaitu 379 dengan peringkat 73 dari 79 negara. Sedangkan hasil PISA tahun 2015 terlihat lebih tinggi dengan skor kemampuan matematika yaitu 386. Fakta lainnya mengenai Ujian Nasional (UN) tahun ajaran 2018/2019 pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri dengan capaian rata- rata nilai sebesar 46.8 pada mata pelajaran matematika, sedangkan capaian rata-rata nilai UN bahasa Indonesia adalah 66.16, bahasa inggris dengan capaian nilai 49.85, dan IPA dengan nilai capaian rata- rata 49.19 (Puspendik, 2019). Hal tersebut membuktikan bahwa dalam kurun waktu tertentu Indonesia belum mengalami perkembangan yang maksimal terkhusus pelajaran matematika.

Kendala dalam pembelajaran matematika yang masih dirasakan siswa, seperti susah memahami maupun menurunnya minat siswa belajar. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pengetahuan siswa, kurang kreatifnya guru dan keadaan yang sering berubah. Siswa yang ingin belajar dan pandai, terlihat lebih aktif ketika pembelajaran dan menjadikan sebagian siswa merasa enggan bertanya, menunggu penyelesaian dari siswa lain yang aktif dan akhirnya tidak ada semangat mengikuti pembelajaran. Disisi lain guru sebagai pengajar harus beradaptasi dengan sebuah perubahan keadaan selain era revolusi 4.0 seperti wabah COVID-19 yang menyebar diberbagai negara termasuk Indonesia dan menyebabkan pembelajaran jarak jauh sebagai solusi utama. Hal – hal terkait pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19) tertera pada Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020

Permasalahan pembelajaran yang terjadi tidak bisa diabaikan. Upaya menumbuhkan motivasi siswa belajar matematika dengan keadaan saat ini diperlukan sehingga merubah pandangan negatif siswa tentang matematika. Menyinggung masalah motivasi, Mc. Donald menjelaskan motivasi yaitu sebuah respon berupa energi dari dalam diri individu terhadap tujuan yang disertai dengan munculnya “*feeling*”. (Sardiman : 2011:73). Motivasi menjadikan manusia memiliki energi untuk tergerak dengan dorongan berupa tujuan, keinginan maupun kebutuhan. Proses pembelajaran dilakukan untuk menumbuhkan motivasi siswa dengan pemberian rangsangan pada dirinya terhadap tujuan yang ingin dicapai secara eksternal maupun internal.

Proses pembelajaran yang dimaksud, berkaitan dengan Standart Nasional Pendidikan yang dipaparkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013

yaitu “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Peran aktif dari kedua pihak baik guru maupun siswa dibutuhkan. Kreatifitas yang lebih dari guru dengan berusaha menciptakan pembelajaran yang inovatif menyesuaikan keadaan penyebaran wabah COVID - 19 maupun revolusi 4.0 dalam hal ilmu teknologi, seperti menciptakan pembelajaran menarik dan menyenangkan dengan konten pembelajaran yang memotivasi siswa. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pemilihan pendekatan, strategi, ataupun metode yang tepat diperlukan. Slameto (2003:76) juga menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran matematika dipengaruhi oleh penggunaan pendekatan atau strateginya. Salah satu metode yang tengah berkembang pada era ini yaitu Metode *Hypnoteaching*. Metode ini dapat memberikan kesan terhadap kesenangan ketika pembelajaran berlangsung dikarenakan lingkungan belajar siswa diciptakan dengan nyaman mungkin yang berdampak pada tumbuhkembangnya motivasi siswa untuk belajar.

Hal tersebut telah dilakukan oleh Hasbullah dan Rahmawati (2015) dari penelitiannya berjudul “*Pengaruh Penerapan Metode Hypnoteaching Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI* ” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode belajar *hypnoteacing* terhadap motivasi belajar mahasiswa. Hal tersebut memberikan arti bahwa mahasiswa setelah proses pembelajaran yang diterapkan dengan Metode *Hypnoteaching*, adanya peningkatan terkait motivasi belajarnya. Kemudian penelitian yang

dilakukan oleh Hadi Kasmaja (2016) melakukan penelitian yang berjudul “*Efektivitas Implementasi Metode Hypnoteaching Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SMP Negeri 41 Bulukumba*” mendapatkan hasil bahwa pembelajaran Metode *Hypnoteaching* yang diterapkan pada materi bangun datar segiempat mengalami peningkatan terhadap hasil belajar matematika dan dikatakan cukup efektif. Hasil belajar meningkat dikarenakan terdapat motivasi belajar yang terus berkembang. Hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat memperkuat landasan teoritis mengenai metode *hypnoteaching* yang diterapkan memberikan peningkatan kepada motivasi belajar dalam diri siswa.

Metode *Hypnoteching* merupakan metode pembelajaran dengan guru mencoba mendorong fungsi pikiran bawah sadar siswa. Pikiran bawah sadar terletak pada otak kanan manusia yang memiliki sifat mempunyai daya ingat yang tinggi, menerima hal yang disampaikan sebagai sebuah kebenaran, respon yang diberikan dengan jujur, dan gudang penyimpanan. Sehingga siswa perlu diberikan kata- kata positif atau sugesti pada pikiran sadarnya seperti halnya “kamu pintar, kamu pasti bisa” dan kata- kata lain yang membuat mereka termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran matematika.

Dalam pembelajarannya, metode *hypnoteaching* memiliki langkah berupa niat dan motivasi dari guru sebelum kegiatan belajar mengajar, *pacing*, *leading*, menggunakan kata - kata positif dalam proses pembelajaran, memberikan pujian dan *modeling*. Niat dan motivasi guru diperlukan sebelum proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan menciptakan keadaan siap untuk belajar. Dilanjutkan dengan *pacing* yaitu memberikan beberapa kegiatan yang ditujukan agar interaksi

antara siswa dan guru menjadi dekat. Langkah inilah yang mengakibatkan kenyamanan karena kegiatannya seperti menyamakan berbagai aspek individu satu dengan individu yang lainnya mulai dari gelombang otak, bahasa, posisi maupun gerak tubuh. *Leading* yaitu langkah seperti memimpin proses pembelajaran. Setelah mendapatkan *pacing*, siswa akan merasa nyaman dan menjadikan ucapan atau tugas yang akan diberikan guru dengan suka rela diterima. Sehingga mengkaitkan dengan pembelajaran matematika menyebabkan siswa tidak akan muncul perasaan cemas terlebih tertekan terhadap pemberian masalah matematika dikarenakan telah diringankan oleh guru dengan berbagai sugesti positif yang membangun. Dengan menggunakan metode ini, secara tidak langsung guru telah menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sejalan dengan konsep Kurikulum 2013. Karena fokus utama Kurikulum 2013 yaitu menanamkan dan mengembangkan 3 kompetensi dari psikomotorik (keterampilan), kognitif (pengetahuan) dan afektif (sikap). Hasilnya berdampak dalam pembelajaran, siswa dapat termotivasi dan melahirkan kompetensi tersebut dan guru menjadi kreatif.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk memperoleh bukti bahwa metode pembelajaran tersebut berpengaruh bagi siswa dalam memotivasi belajar terkait matematika, sehingga peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Hypnoteaching* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Muncar.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terbentuk didasarkan dari pemaparan latar belakang penelitian ini yaitu “Apakah motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Muncar dengan pembelajaran menggunakan Metode *Hypnoteaching* lebih tinggi daripada motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional ? ”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dapat dirumuskan berdasarkan atas latar belakang dan rumusan masalah yang dipaparkan sebagai berikut: Untuk mengetahui apakah motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Muncar dengan pembelajaran menggunakan Metode *Hypnoteaching* lebih tinggi daripada motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan pengembangan teori pembelajaran dengan manfaat yang dirasakan dalam jangka panjang. Peneliti mengharapkan beberapa manfaat secara teoritis dari penelitian berupa motivasi belajar siswa terkhusus mata pelajaran matematika, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan menambah referensi penelitian maupun kasanah ilmu pengetahuan pada umumnya terlebih keilmuan terkait matematika serta memperkaya bahan bacaan.

2. Manfaat Praktis

Terdapat manfaat penelitian secara praktis yang ditujukan bagi siswa, guru, sekolah, peneliti maupun pembaca sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan implementasi Metode *Hypnoteaching* ini siswa akan mengalami proses pembelajaran bermakna dan siswa tidak merasa tertekan, cemas atau takut akan permasalahan yang diberikan terkait materi ajar yang diringankan dengan sebuah sugesti positif sehingga siswa merasakan kenyamanan dalam mengikuti pembelajaran dan dapat dengan mudah membantu memotivasi siswa untuk mendalami matematika.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan pengetahuan bagi guru terkait metode pembelajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang dirasa tidak membosankan maupun monoton yang berdampak pada keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung yaitu metode *hypnoteaching* itu sendiri.

c. Bagi Sekolah

Penelitian yang dilakukan dapat menjadi bahan dasar dalam kiat – kiat peningkatan kualitas pendidikan melalui pengambilan kebijakan yang dipertimbangkan kembali terkhusus di sekolah yang dituju. Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadikan sebuah alternatif pengembangan model pembelajaran matematika yang kemudian dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan menjadikan peneliti secara langsung mengetahui problematika yang sering terjadi dalam pembelajaran dan secara tidak langsung peneliti memikirkan metode atau model yang cocok terlebih dalam hal memunculkan motivasi belajar dalam diri siswa pada mata pelajaran matematika yang berdampak terhadap pengetahuan dan pengalaman lapangan peneliti yang semakin luas.

e. Bagi Pembaca

Penelitian ini termasuk suatu bahan yang dapat dijadikan pertimbangan kembali, perbandingan, maupun referensi bagi peneliti selanjutnya yang mempunyai niatan akan mengambil, sedang mengambil maupun tidak terlintas atau tidak berniat mengambil topik terkait metode *hypnoteaching*.

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan

Beberapa asumsi dan keterbatasan terdapat pada skripsi ini diantaranya.

a. Asumsi Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa asumsi dalam mengetahui motivasi siswa pada pelajaran matematika, yaitu:

1. Setiap kelas VIII di SMP Negeri 1 Muncar dengan siswa yang telah didistribusikan secara setara sehingga tidak terdapat kelas yang dikategorikan unggulan dalam sekolah tersebut.

2. Ada pula variabel yang terkait berupa kondisi siswa saat mengisi angket yang diberikan, sumber belajar siswa serta masyarakat di lingkungan belajar dengan pandangan memiliki berpengaruh yang sama terhadap motivasi belajar matematika siswa sehingga variable tidak diteliti.

b. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang dimiliki penelitian ini dikarenakan biaya, waktu, dan tenaga, dan materi pembelajaran di sekolah sebagai berikut:

1. Keterbatasan populasi penelitian yang hanya berfokus pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Muncar.
2. Penelitian berfokus pada pengaruh metode *hypnoteaching* terhadap motivasi belajar matematika siswa yang dilihat melalui pembagian angket motivasi belajar siswa.
3. Pelaksanaan penelitian diseleksi terbatas pada pembelajaran daring yang digunakan di SMP Negeri 1 Muncar.

1.6 Definisi Operasional

Perbedaan persepsi terkait istilah dalam penelitian ini dapat terjadi sehingga untuk menghindari hal tersebut perlunya pemberian paparan sebagian istilah, yaitu :

1. Metode *Hypnoteaching* adalah metode guru mengajar dengan mengkolaborasikan penggunaan pikiran bawah sadar dan sadar siswa melalui sugesti positif yang berdampak pada ter kendalinya kondisi tubuh dan pikiran. Adapun langkah Metode *Hypnoteaching* dalam pembelajaran Moda Daring, yaitu: 1) niat dan motivasi guru sebelum mengajar dengan

mempersiapkan materi dan konten pembelajaran dalam platform schology ; 2) *pacing* terlihat pada konten pembelajaran yang mengajak siswa melakukan salah satu kegiatan seperti yel- yel bersama , memberikan teka-teki , senam otak, maupun melihat video animasi 2D mengenai materi yang akan diajarkan; 3) *leading* melalui konten pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran; 4) menggunakan kata – kata positif melalui konten pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar; 5) memberikan pujian kepada siswa dan 6) *modeling* dengan memberikan ucapan afirmasi positif.

2. Motivasi Belajar dikatakan sebagai munculnya daya pendorong dalam diri dengan tujuan suatu pencapaian tertentu melalui aktivitas – aktivitas yang selaras. Motivasi belajar terlihat dari pembagian angket kepada siswa terkait motivasi belajar mereka. Terdapat 2 macam dimensi dari motivasi dalam kegiatan belajar mengajar yaitu motivasi intristik yang indikatornya seperti dorongan untuk lebih terampil, dorongan untuk ingin tahu, mengembangkan sikap dengan tujuan untuk berhasil, sangat senang akan kehidupan, dorongan untuk diakui oleh orang lain dan motivasi ekstrinsik yang indikatornya seperti dorongan untuk belajar dikarenakan mengetahui akan diadakan ujian tengah semester di pagi harinya, dorongan memperoleh nilai yang diinginkan, dorongan mendapatkan pujian dari teman, guru , maupun sekelilingnya.
3. Metode Pembelajaran Konvensional dalam penelitian ini memiliki maksud berupa pembelajaran yang biasa atau sering diterapkan guru bidang matematika di dalam KBM yang tertuju pada kelas sampel. Dalam

penerapannya, guru membelajarkan dengan Metode Diskusi Kelompok atau Metode Diskusi Kelas dalam pembelajaran Moda Daring. Adapun langkah – langkahnya 1) Guru memberikan tugas melalui platform *schoolology* ; 2) Memberikan sebuah permasalahan dan materi selama 10-15 menit melalui platform *schoolology*; 3) Moderator mencoba memberikan kesempatan bagi siswa menanggapi permasalahan melalui ikon diskusi pada platform *schoolology*; 4) Guru atau siswa yang memberikan permasalahan, mencoba memberikan tanggapan melalui platform *schoolology*; 5) Hasil diskusi disimpulkan oleh moderator pada proses pembelajaran melalui platform *schoolology*.

