

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
PENDEKATAN *COOPERATIVE* DENGAN STRATEGI *MAKE A MATCH*
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA POKOK BAHASAN SEGITIGA**

(PTK Pembelajaran Matematika Kelas VII Semester 2 SMP Muhammadiyah 7 Surakarta)

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat S – 1
Pendidikan Matematika**



Disusun Oleh:

NOVITASARI

A 410 060 068

**PROGRAM STUDI MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Dengan perkembangan teknologi ini mengakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan yang memiliki dampak positif maupun negatif. Perkembangan teknologi ini dimulai dari negara maju, sehingga sebagai negara berkembang perlu mensejajarkan diri.

Dengan perkembangan teknologi ini pemerintah perlu meningkatkan pembangunan di bidang pendidikan yang dilihat dari segi kualitas maupun kuantitas. Peningkatan kualitas ini dilakukan dengan peningkatan sarana dan prasarana, peningkatan tenaga professional, tenaga pendidik.

Matematika merupakan salah satu dari bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan, karena dapat dilihat dari waktu jam pelajaran di sekolah lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya. Belajar matematika sebenarnya suatu hal yang menyenangkan dan mengasyikkan tetapi hal ini ada kalanya akan terbalik menjadi suatu yang tidak menyenangkan, menjenuhkan bahkan membosankan bila ternyata yang menjadi tujuan pembelajaran tidak tercapai. Apabila terjadi fobia atau ketakutan terhadap mata pelajaran matematika akan mengakibatkan menurunnya prestasi belajar. Untuk itu perlu adanya penanganan antara lain dengan peningkatan keaktifan dan peningkatan motivasi belajar siswa.

Peningkatan keaktifan belajar siswa sangat diperlukan, karena dengan meningkatkan keaktifan belajar, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Keaktifan itu sendiri adalah suatu kegiatan yang menghasilkan hasil belajar yang langgeng.

Peningkatan motivasi belajar siswa sangat diperlukan mengingat bahwa prestasi belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah. Motivasi itu sendiri adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai

indikator sebagai berikut: adanya kesiapan dalam menyiapkan buku pelajaran sebelum pelajaran dimulai, mendengarkan penjelasan guru, mengerjakan tugas / PR.

Keaktifan untuk belajar matematika biasanya rendah. Salah satu penyebabnya adalah siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Kuat lemahnya keaktifan belajar seseorang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Motivasi untuk belajar matematika biasanya rendah. Salah satu penyebabnya tidak ada dorongan dari dalam diri siswa. Kuat lemahnya motivasi seseorang turut mempengaruhi keberhasilan belajar, maka motivasi perlu diusahakan terutama yang berasal dari dalam diri dengan senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita dan dorongan dari luar dengan cara memberi hadiah, penghargaan, pujian dan lain-lain.

Kesulitan atau kegagalan yang dialami siswa tidak hanya bersumber dari kemampuan siswa tetapi faktor dari luar diri siswa, salah satunya strategi pembelajaran yang dipakai. Kesalahan dalam pemilihan strategi pembelajaran dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Dari strategi pembelajaran yang ada, strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu pembelajaran melalui pendekatan *cooperative (cooperative learning)* dengan strategi *make a match*. Strategi ini dirancang untuk menciptakan ketertarikan belajar siswa dengan strategi yang menyenangkan.

Cooperative merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Sering kali peserta didik tidak hanya terpaku di tempat duduk mereka, berpindah-pindah dan berpikir keras. Untuk mempelajari sesuatu yang baik, belajar aktif membantu untuk mendengarkannya, melihatnya, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu dan mendiskusikan dengan yang lain.

Strategi *make a match* merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.

Namun demikian, materi baru pun dapat diajarkan dengan strategi ini dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar mengajar diperlukan adanya kesiapan belajar yang didukung adanya motivasi belajar siswa dan keaktifan siswa sehingga akan berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah tersebut di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika masih kurang.
2. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah.
3. Dalam proses pembelajaran, sebagian guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa pasif selama proses pembelajaran.
4. Siswa cenderung bersifat individu dan sikap negatif terhadap pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Usaha dalam penelitian agar efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih dalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun langkah-langkah yang membatasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan pembelajaran matematika yang akan diterapkan dengan strategi *make a match*.
2. Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada kesiapan siswa dalam menyiapkan buku pelajaran sebelum pelajaran dimulai, siswa mendengarkan penjelasan guru, dan siswa mengerjakan tugas / PR.

3. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada siswa mau mengajukan pertanyaan, siswa mau mengerjakan soal latihan di depan kelas, siswa mau menjawab pertanyaan, dan siswa mau mengemukakan pendapat / ide.
4. Pembelajaran matematika siswa dalam menguasai materi dibatasi pada pokok bahasan segitiga.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan secara umum penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui pendekatan *cooperative* dengan strategi *make a match* dalam pembelajaran matematika ?
2. Adakah peningkatan motivasi belajar siswa dan keaktifan belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran melalui pendekatan *cooperative* dengan strategi *make a match*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Mendiskripsikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan pendekatan *cooperative* dengan strategi *make a match* dalam pembelajaran matematika.
2. Mendiskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa pada pokok bahasan segitiga setelah dilakukan pembelajaran menggunakan pendekatan *cooperative* dengan strategi *make a match*.
3. Mendiskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa pada pokok bahasan segitiga setelah dilakukan Pembelajaran menggunakan pendekatan *cooperative* dengan strategi *make a match*.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap semoga hasil penelitian dapat memberi manfaat konseptual utamanya kepada pembelajaran matematika, di samping itu kepada penelitian peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran matematika.

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberi sumbangan kepada pembelajarn matematika. Utamanya pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui pendekatan *cooperative* dengan strategi *make a match*. Penelitian ini juga dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme guru untuk mengarahkan dan membimbing siswa dalam belajar matematika.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk guru, siswa dan sekolah.

- a. Bagi siswa : sebagai pemicu keaktifan dan motivasi belajar sehingga siswa dapat belajar matematika dengan giat.
- b. Bagi guru : sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk mengambil alternatif pemilihan strategi pembelajaran yang dirasa tepat (cukup baik).
- c. Bagi sekolah : memberikan sumbang baik dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika.