

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
MELALUI METODE *TEAM QUIZ* DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH PADA POKOK BAHASAN GARIS
SINGGUNG LINGKARAN PADA SISWA SMP
MUHAMMADIYAH 10 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2009/2010**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



ALFANIYA KHASANAH

A 410 060 106

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan pesat dalam peradaban manusia. Pekerjaan yang dilakukan manusia secara manual kini dapat digantikan dengan mesin. Hal tersebut menuntut manusia untuk lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Komputer sebagai salah satu bentuk dari kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan oleh manusia sebagai teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat mendorong manusia untuk lebih meningkatkan efisiensi dan efektifitasnya.

Dalam sektor pendidikan misalnya, pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang hanya dipergunakan untuk membantu urusan keadministrasian saja, melainkan juga sangat dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. sebagai contoh, dengan adanya komputer multimedia yang mampu menampilkan gambar maupun tulisan yang diam dan bergerak serta bersuara, sudah saatnya komputer dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Hal semacam ini perlu ditanggapi secara positif oleh para guru sekolah menengah, khususnya guru bidang studi matematika, sehingga komputer dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Matematika dari tahun ke tahun berkembang semakin meningkat sesuai dengan tuntutan zaman. Tuntutan zaman mendorong manusia untuk lebih kreatif dalam mengembangkan atau menerapkan matematika sebagai ilmu dasar. Matematika sebagai alat dalam pengembangan teknologi dan industri. dalam sains (fisika, kimia, ekonomi dan sebagainya) matematika digunakan sebagai bahasa dan alat bantu. Sains modern hampir seluruhnya bertumpu pada matematika. Industri dan teknologi maju pesat berkat sains modern. Hampir setiap segi kehidupan sekarang ini menggunakan matematika, langsung maupun tidak langsung.

Sudah menjadi gejala umum bahwa mata pelajaran matematika kurang disukai oleh kebanyakan siswa. Matematika merupakan mata pelajaran yang sukar dipahami, sehingga kurang diminati oleh sebagian siswa. Ketidaksenangan terhadap matematika ini dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar serta berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Motivasi belajar matematika siswa yang tinggi dapat menyebabkan semangat belajar siswa mengenai apa yang dipelajarinya meningkat dan menimbulkan sikap kreatif pada siswa. Motivasi merupakan keadaan dalam pribadi seseorang yang mendorong keinginan untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan. Pada kegiatan belajar mengajar siswa diarahkan pada pemahaman konsep materi matematika siswa sehingga dimungkinkan motivasi belajar matematika siswa akan mempengaruhi prestasi belajar matematika.

Peningkatan motivasi belajar matematika perlu diusahakan baik yang berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik) maupun yang berasal dari luar diri (motivasi ekstrinsik). Motivasi intrinsik ini sangat perlu untuk diusahakan karena motivasi ini perlu untuk diusahakan karena motivasi ini murni timbul dalam diri siswa sendiri, tanpa pengaruh dari luar. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang hidup dalam diri siswa dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional. Namun, diharapkan timbulnya motivasi ini tidak mudah, hal ini mungkin dikarenakan siswa didik tidak menyukai pelajaran matematika. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar seperti penggunaan metode dan media pembelajaran. Motivasi ekstrinsik ini juga diperlukan, sebab pengajaran di sekolah tidak semuanya menarik bagi siswa. Motivasi ekstrinsik ini juga dapat mengatasi masalah-masalah pada anak didik yang memang benar-benar kurang memiliki motivasi intrinsik.

Peningkatan motivasi belajar matematika ini dilakukan karena pada umumnya motivasi anak untuk belajar matematika tergolong rendah. Sehubungan dengan hal tersebut, ditemukan masalah-masalah yang berkaitan dengan motivasi belajar matematika di SMP Muhammadiyah 10 Surakarta, (1) Siswa kurang memberikan perhatian pada pelajaran matematika. (2) Siswa kurang siap untuk belajar dan kurang berminat. (3) Peran aktif siswa dalam mengerjakan soal matematika kurang, dan (4) Sikap siswa terhadap pelajaran matematika terkesan menyepelkan. Selain itu nilai matematika siswa yang

tergolong rendah mendentikasikan bahwa kurangnya motivasi mereka untuk lebih meningkatkan prestasi.

Upaya peningkatan motivasi dan kualitas pengetahuan matematika idealnya dimulai dari pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu dengan menawarkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Suatu model pembelajaran yang mampu mengubah pandangan negatif siswa terhadap matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran seperti ini tidak saja memunculkan kesyikan belajar, tetapi juga akan memberikan dampak positif bagi perkembangan aspek kognitif dan sosial.

Model pembelajaran yang memungkinkan siswa meningkatkan kemampuan pribadi melalui proses sosial ataupun kerjasama adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe. Tipe *Team Quiz* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam tipe ini siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil dengan masing-masing kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama atas keberhasilan kelompoknya dalam memahami materi dan bertanya tanya jawab soal dengan kelompok lain. Disini siswa dilatih untuk bekerja sama.

Mengingat pentingnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, guru diharapkan dapat menciptakan situasi belajar mengajar yang akan menciptakan motivasi belajar siswa, selain dengan menggunakan

metode *team Quiz* ini peneliti juga akan memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan *software macromedia flash 8* didalam pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2001:2) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain : (a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan kreativitas belajar yang tinggi, (b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (c) Metode mengajar akan lebih bervariasi dan lain-lain.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat telah melahirkan komputer, yaitu seperangkat alat canggih yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan manusia. Dengan menggunakan komputer dapat dijalankan beberapa program untuk membuat media pembelajaran antara lain *macromedia flash*. *Macromedia flash* memiliki fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi dan menyajikan animasi yang dinamis dan komunikatif.

Menurut Riesto HS (2002:3) bahwa *macromedia flash* adalah perangkat lunak aplikasi untuk pembuatan animasi suara dan animasi interaktif. Animasi menggambarkan obyek yang bergerak agar kelihatan hidup. Dalam dunia komputer, animasi merupakan komponen dari multimedia yang

behubungan dengan perangkat lunak untuk mengembangkan dengan lebih dari satu cara penyampain informasi kepada pengguna seperti teks dan suara.

Berdasarkan urain diatas maka penulis mencoba meneliti penggunaan metode pembelajaran *kooperatif tipe Team Quiz* dan penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan *software macromedia flash* dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan pembelajaran diharapkan bisa lebih menarik dan interaktif sehingga dapat digunakan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika khususnya pokok bahasan garis singgung lingkaran.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terkait dengan penelitian ini yaitu :

1. Kurang tepatnya metode mengajar yang digunakan oleh guru matematika dalam menyampaikan materi ajar yang berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Dengan penerapan metode pembelajar *kooperatif tipe Team Quiz* dan pemanfaatan *software macromedia flash* dimungkinkan dapat mengatasi permasalahan tersebut khususnya pada pokok bahasan garis singgung lingkaran.
2. Belum diketahui efektivitas pemanfaatan *software macromedia flash* sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan garis singgung lingkaran.

3. Adakah peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran *kooperatif tipe Team Quiz* dan pemanfaatan *software macromedia flash 8*.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah memahami permasalahan serta mempermudah pelaksanaan peneliti, maka peneliti perlu memberikan batasan-batasan permasalahan. Untuk itu, pengkajian dan pembatasan masalah di titik beratkan pada:

1. Obyek Penelitian

Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar siswa, dikhususkan pada sikap siswa yang menunjukkan perasaan senang terhadap matematika, perhatian siswa, minat siswa, dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran matematika.

2. Metode dan Media pembelajaran

a) Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *kooperatif tipe Team Quiz*.

b) Media yang digunakan dalam penelitian ini dengan memanfaatkan *software macromedia flash 8*.

3. Pokok Bahasan

Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah garis singgung lingkaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas akan dilaksanakan penelitian terhadap siswa kelas VIII (delapan) Semester II (dua) SMP Muhammadiyah 10 Surakarta tahun ajaran 2009/2010.

Dengan permasalahan sebagai berikut :

- a) Bagaimana proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Team Quiz* dan penggunaan media pembelajaran *software macromedia flash 8* yang dilakukan guru.
- b) Apakah metode *Team Quiz* dan media *software macromedia flash 8* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dengan menggunakan metode *Team Quiz* dan media *software macromedia flash 8* pada siswa kelas VIII (delapan) Semester II (dua) SMP Muhammadiyah 10 Surakarta tahun ajaran 2009/2010.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan komunikasi belajar matematika siswa melalui model

pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dengan menggunakan *macromedia flash 8*. Penelitian ini juga dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme guru untuk mengarahkan dan membimbing siswa dalam belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau informasi bagi guru, siswa dan sekolah. Bagi guru dan calon guru khususnya guru matematika membuka wawasan guru akan keragaman model pembelajaran dan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Disisi lain, siswa dapat belajar untuk bekerjasama dalam tim, mengemban tanggung jawab serta memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti, penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Quiz* dan dengan pemanfaatan *software macromedia flash 8* dan peningkatan kualitas hasil pembelajaran matematika. Bagi sekolah, memberikan model pembelajaran baru dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.