

**PENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA
SEGIEMPAT DENGAN METODE PERMAINAN KARTU KUARTET
(PTK Pada Siswa Kelas VII Semester Ganap SMP Muhammadiyah
Susukan Tahun Ajaran 2011/2012)**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana S-1
Pendidikan Matematika



Oleh :

LATIF ANTOK NUGROHO

A 410 080 210

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

2012

PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI

**PENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA
SEGIEMPAT DENGAN METODE PERMAINAN KARTU KUARTET
(PTK Pada Siswa Kelas VII Semester Ganap SMP Muhammadiyah
Susukan Tahun Ajaran 2011/2012)**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

Latif Antok Nugroho


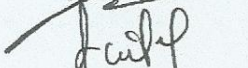

A410080210

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada tanggal 25 Juni 2012

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Diterima

Susunan Dewan Penguji:

- | | | | |
|----------------------------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 1. <u>Idris Harta, MA, Ph.D</u> | (|  |) |
| 2. <u>Drs. Slamet HW, M.Pd</u> | (|  |) |
| 3. <u>Rita P. Khotimah, S.Si, M.Sc</u> | (|  |) |

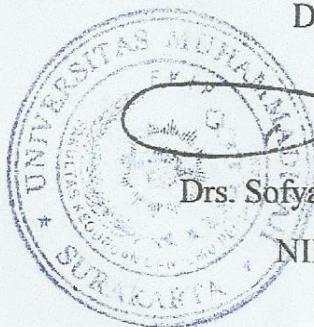
Surakarta,

2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Drs. Sofyan Anif, M.Pd

NIK. 547

**PENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA
SEGIEMPAT DENGAN METODE PERMAINAN KARTU KUARTET
(PTK Pada Siswa Kelas VII Semester Ganap SMP Muhammadiyah
Susukan Tahun Ajaran 2011/2012)**

Oleh

Latif Antok Nugroho¹, Idris Harta², dan Slamet HW³

¹ Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP UMS, a410080210@yahoo.com

² Staf Pengajar UMS Surakarta, idrisharta.blogspot.com

³ Staf Pengajar UMS Surakarta

Abstract

This research aims to increase the interest and outcomes of learning the students in mathematics through the quartet game card method. This type of research is classroom action research (CAR). The subject of action receiver is students of VII grade, SMP Muhammadiyah Susukan who are amount 24students. The methods of data collection are observation, field notes, tests, interviews, and documentation. Data analysis techniques is qualitative descriptive with the line method. The validity of observational data was continuously and investigator triangulation. The results of research (1) increased interest in learning can be seen from the increased understanding of the concept of indicators includes : a) The students who want to do self-supporting duty raised up from 37,5 % to 66,67 %. b) Express their opinions or ideas raised up from 12,5 % to 50%. c) Asking question raised up from 8,3 % to 41,67 %. d) Do the task in front of the class raised up from 16,67 % to 54,17 %, (2) Increased of student learning results that have value ≥ 60 raised up from 41,67% to 70,83 %. The conclusion of this research is the application of the method quartet card game can increase interest and student learning result.

Key word : Interest of Learning, Outcomes of Learning, Quartet Game Card

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan bertujuan menumbuhkan kembangkan potensi manusia agar menjadi manusia dewasa, beradab, normal (Jumali,dkk, 2004:1). Manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang tanpa adanya pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan harus diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas, mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Dalam pendidikan, matematika merupakan salah satu bidang studi yang mempunyai peranan penting. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya jam mata pelajaran matematika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Dalam pelaksanaan pendidikan, mata pelajaran matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Namun dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika selalu rendah, oleh karena itu mata pelajaran matematika perlu mendapatkan perhatian yang lebih.

Selain itu, banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika sebagai materi yang sulit dipelajari, dan untuk mempelajarinya harus belajar mati-matian. Pembelajaran matematika diberikan secara klasikal melalui metode ceramah dan pemberian rumus yang harus dihafal oleh siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran matematika. Selain itu juga berdampak pada hasil belajar yang diharapkan tidak maksimal dan tidak sesuai dengan tujuan yang sudah dirumuskan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Rendahnya minat belajar matematika ini ditandai antara lain, sebagai berikut: 1) Rendahnya siswa yang mengerjakan tugas mandiri, 2) Siswa jarang mengajukan pertanyaan walaupun belum paham, 3) Siswa jarang mengungkapkan ide atau gagasan, 4) Siswa jarang mengerjakan tugas di depan kelas. Sedangkan rendahnya hasil belajar ditandai dengan sedikitnya siswa yang memenuhi KKM dalam mengerjakan latihan soal mandiri.

Selain itu, guru juga masih sering menerapkan metode konvensional. Pada prosesnya guru menerangkan materi dengan menggunakan metode ceramah, siswa hanya pasif mendengarkan uraian materi, menerima, dan 'menelan' begitu saja ilmu atau informasi dari guru. Hal ini tentu akan mengakibatkan informasi yang didapat kurang begitu melekat dan membekas pada diri siswa. Sehingga proses belajar mengajar cenderung membosankan dan kurang menarik, akibatnya minat siswa dalam pembelajaran matematika menjadi rendah. Hal ini tentu akan membuat siswa menjadi malas belajar sehingga akan berakibat pada rendahnya hasil belajar mereka.

Berdasarkan permasalahan diatas hendaknya guru mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu metode pembelajaran untuk mengantisipasi kurangnya minat dan hasil belajar matematika adalah dengan menggunakan metode permainan. Permainan yang digunakan penulis adalah permainan kartu kwartet. Permainan kwartet merupakan permainan bergambar yang dapat dimainkan bersama sebagai sarana yang sederhana untuk memperkuat anak untuk menghafal (<http://mail-archive.com/balita-anda@balita-anda.com/msg42781.html>). Menurut Astie (2009: 27) permainan kartu kwartet selain memperkuat siswa untuk menghafal, juga dapat melatih siswa untuk belajar membaca benar dan dapat mengembangkan kemampuan menganalisa dan mengasah otak.

Proses pembelajaran matematika yang akan dilakukan dengan metode permainan kartu kwartet akan membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, siswa merasa nyaman dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Jika siswa sudah senang mengikuti pelajaran matematika, maka siswa akan selalu belajar. Sehingga guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Hal ini tentunya akan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mendiskripsikan peningkatan minat dan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Susukan dengan menggunakan metode permainan kartu kwartet pada materi bangun segiempat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dilakukan secara kolaborasi antara guru matematika dan peneliti. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada suatu kelas untuk mengetahui akibat dari suatu tindakan yang dikenakan pada subjek penelitian di kelas tersebut. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitiab yang bersifat reflektif. Kegiatan penelitian ini diangkat dari permasalahan riil (nyata) yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perbaikan secara terus-menerus sehingga tercapai sasaran dari penelitian tersebut. Penelitian Tindakan kelas merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dimulai dari : 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan (*action*), 3) pengumpulan data (*observing*), 4) menganalisis data / informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*), 5) evaluasi.

Perencanaan tindakan kelas dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dan penyebabnya, setelah itu mencari solusi pemecahan masalah yang diharapkan dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa terutama yang berhubungan dengan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar matematika adalah pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat. Proses pembelajaran matematika masih sering menggunakan metode konvensional. Pada prosesnya guru menerangkan materi dengan metode ceramah, sedangkan siswa hanya pasif mendengarkan uraian materi, menerima, dan 'menelan' begitu saja informasi dari guru. Hal ini tentu berakibat informasi yang didapat kurang begitu melekat dan membekas pada diri siswa. Sehingga proses belajar mengajar cenderung membosankan dan kurang menarik, akibatnya minat siswa menjadi rendah. Selain itu juga akan membuat siswa menjadi malas belajar sehingga akan berakibat pada rendahnya hasil belajar mereka.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan pada perencanaan yang telah dilakukan, dari perencanaan yang ada disepakati bahwa proses pembelajaran matematika dilakukan dengan menerapkan metode permainan kartu kwartet pada

materi segiempat. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan, namun tindakan tidak mutlak dikendalikan oleh rencana. Tindakan yang diputuskan mengandung resiko karena terjadi dalam situasi nyata. Oleh karena itu, rencana tindakan harus bersifat sementara, fleksibel dan dapat diubah sesuai dengan keadaan yang ada sebagai upaya perbaikan.

Pada saat pelaksanaan tindakan peneliti melakukan observasi dan monitoring. Observasi dilakukan dengan mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa. Pada waktu observasi dilakukan, peneliti mengamati tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa, pembelajaran yang dilakukan guru (diterapkannya metode pembelajaran menggunakan metode permainan kartu kwartet) dan situasi kelas.

Sedangkan untuk pengumpulan data, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) metode observasi untuk mendapatkan gambaran secara langsung tentang kegiatan belajar matematika siswa di kelas melalui metode permainan kartu kwartet, (2) metode tes dilakukan dengan pemberian soal uraian guna memperoleh data hasil belajar matematika, (3) catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam lembar observasi, (4) wawancara dilakukan peneliti dengan guru matematika. Wawancara terhadap guru digunakan untuk memperoleh data-data yaitu dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung, dan (5) dokumentasi digunakan untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu melalui buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang akan diteliti, serta foto rekaman proses tindakan penelitian. Penerapan metode permainan kartu kwartet ini diaplikasikan pada pokok bahasan segiempat pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Susukan dengan melibatkan guru mata pelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode permainan kartu kwartet mendapat tanggapan positif dari guru, hal ini terbukti dari adanya peningkatan indikator-indikator minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika pada pokok bahasan segiempat.

Tindak mengajar yang dilakukan guru dengan menerapkan metode permainan kartu kuartet dapat membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran matematika. Siswa merasa nyaman dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan tindakan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan kartu kuartet secara keseluruhan minat dan hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Meningkatnya minat belajar diambil dari beberapa indikator yaitu siswa yang mengerjakan tugas mandiri, siswa yang berani mengajukan pertanyaan jika kurang jelas, siswa yang berani mengungkapkan ide atau gagasan, siswa yang mengerjakan tugas di depan kelas. Pada data peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode permainan kartu kuartet diambil dari aspek kemampuan siswa dalam mengerjakan soal oleh guru. Data tingkat hasil belajar siswa diperoleh dari alat ukur (instrumen) tes mandiri. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar jika memperoleh nilai lebih besar sama dengan nilai KKM yaitu 60.

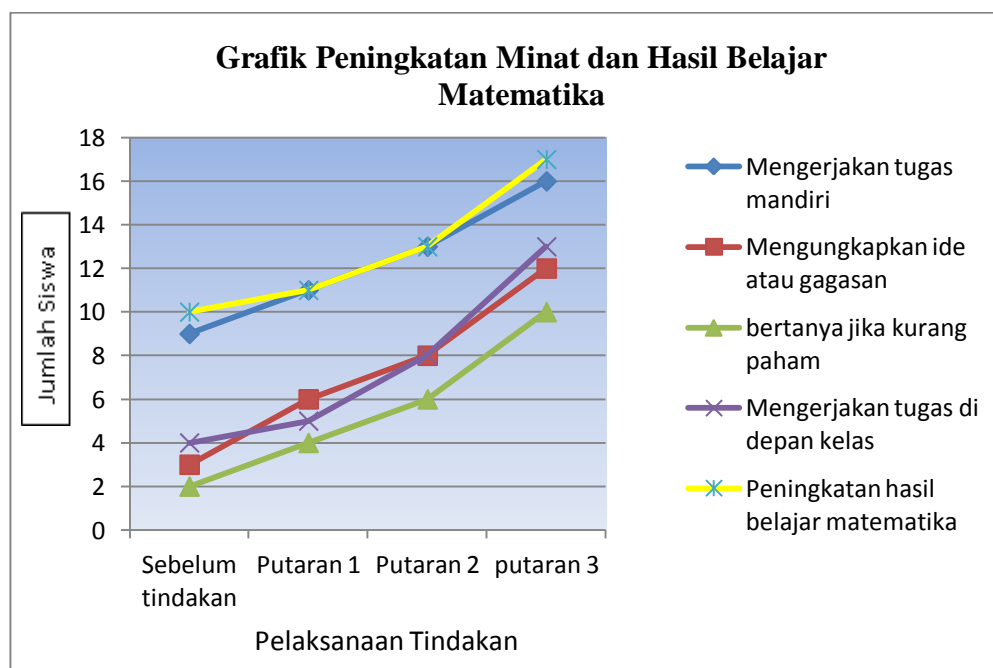
Berdasarkan hasil pengamatan selama proses tindakan kelas mengenai minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Susukan dapat disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1
Data Peningkatan minat dan hasil belajar matematika

No	Komponen	Indikator	Sebelum tindakan	Setelah tindakan		
				Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Minat Belajar	Mengerjakan tugas mandiri	9 siswa (37,5 %)	11 siswa (45,83 %)	13 siswa (54,17 %)	16 siswa (66,67 %)
		Mengungkapkan ide atau gagasan	3 siswa (12,5 %)	5 siswa (20,83 %)	8 siswa (33,33 %)	13 siswa (54,17 %)
		Bertanya jika kurang paham	2 siswa (8,3 %)	4 siswa (16,67 %)	6 siswa (25 %)	10 siswa (41,67 %)

		Mengerjakan tugas di depan kelas	4 siswa (16,67 %)	6 siswa (25 %)	8 siswa (33,33 %)	12 siswa (50 %)
2	Hasil belajar	Menyelesaikan soal dengan benar dan mendapatkan nilai \geq KKM	10 siswa (41,67 %)	11 siswa (45,83 %)	13 siswa (54,17 %)	17 siswa (70,83 %)

Gambar di bawah ini menunjukkan grafik peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika. Adapun data hasil peningkatan indikator minat dan hasil belajar yang diamati disajikan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 1

Grafik Peningkatan Minat dan Hasil Belajar

Grafik di atas menunjukkan bahwa perubahan tindak belajar yang berkaitan dengan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran setelah

dilakukan tidakan selama tiga siklus. Dari putaran I sampai putaran III, minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika sudah mengalami peningkatan berarti, hal ini dapat dilihat dari indikatornya yaitu pada akhir penelitian Siswa yang mengerjakan tugas mandiri sebanyak 16 siswa (66,67 %), siswa yang berani mengajukan pertanyaan jika kurang jelas sebanyak 10 siswa (41,67 %), siswa yang berani mengungkapkan ide atau gagasan sebanyak 12 siswa (50 %), siswa yang mengerjakan tugas di depan kelas sebanyak 13 siswa (54,17%). Begitu juga dengan hasil belajar, dari sebelum tindakan sampai dengan tindakan putaran III terjadi peningkatan dilihat dari presentase siswa yang memiliki nilai ≥ 60 , pada sebelum tindakan sebanyak 41,67%, pada putaran I sebanyak 45,83 %, putaran II sebanyak 54,17 %, dan putaran III sebanyak 70,83 %.

Pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa selama tindakan dengan menerapkan metode permainan kartu kwartet diperoleh hasil bahwa minat dan hasil belajar matematika siswa sudah mulai mengalami peningkatan yang signifikan. Metode permainan kartu kwartet memberikan perubahan positif pada siswa. Proses pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sering mengemukakan idea tau gagasan, dan sering menjawab pertanyaan dari guru ataupun mengerjakan soal di depan kelas, sehingga proses pembelajaran berjalan secara dua arah dari siswa dan guru tidak hanya dari guru saja dan siswa lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Penelitian yang berhubungan dengan peningkatan minat dan hasil belajar matematika telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu, salah satunya telah dilakukan oleh Saputro (2011). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Saputro dengan peneliti adalah pada indikator dan metode pembelajaran yang digunakan. Sedangkan persamaannya terletak pada hasil yang dicapai yaitu peningkatan minat dan hasil belajar matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Saputro (2011) menyimpulkan bahwa penggunaan strategi *learning cycle* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode permainan kartu kwartet.

Penerapan metode permainan kartu kuartet ini dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan. Siswa menjadi lebih tertarik dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran matematika. Jika siswa sudah senang belajar matematika, maka siswa akan selalu belajar. Sehingga guru lebih mudah dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan proses pembelajaran dimana seorang guru harus dapat menciptakan suasana yang sedemikian rupa sehingga siswa merasa nyaman dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Demikian juga pada proses pembelajaran yang menerapkan metode permainan kartu kuartet. Dengan metode permainan ini pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penerapan metode permainan kartu kuartet telah meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Susukan. Hal ini mendukung diterimanya hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu jika guru menerapkan metode permainan kartu kuartet dalam pembelajaran akan meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.

SIMPULAN

Penerapan metode permainan kartu kuartet dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Susukan. Peningkatan minat belajar tersebut dapat dilihat dari tercapainya indikator-indikator minat belajar matematika sebagai berikut: a) siswa yang mau mengerjakan tugas mandiri sebelum diadakan tindakan sebesar 37,5 %, di akhir tindakan mencapai 66,67 %. b) mengemukakan pendapat atau ide sebelum diadakan tindakan sebesar 12,5 %, di akhir tindakan mencapai 50 %. c) mengajukan pertanyaan jika belum paham sebelum diadakan tindakan sebesar 8,3 %, di akhir tindakan mencapai 41,67 %. d) mengerjakan tugas di depan kelas sebelum diadakan tindakan sebesar 16,67 %, di akhir tindakan mencapai 54,17 %. Peningkatan hasil belajar ditandai oleh siswa yang mendapat nilai lebih dari sama dengan 60 sebelum diadakan tindakan sebesar 41,67%, di akhir tindakan mencapai 70,83 %.

DAFTAR PUSTAKA

Astie. 2009. *Evektivitas Media Permainan Kartu Kuartet Sebagai Upaya Meningkatkan Penguasaan Konjungsi Kata Kerja dalam Modus 'Le Subjonctif Present'*. Bandung: FPBS UPI (Tidak diterbitkan).

Jumali dkk. 2004. *Landasan Pendidikan*. Surakarta : MUP UMS.

Saputro , Wibowo Juli. *Peningkata Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Aritmatika Sosial dengan Strategi Learning Cycle (PTK Pada Siswa Kelas VII A Semester Gasal MTs Negeri Filial Pulutan Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011)*. Perpustakaan UMS(Tidak dipublikasikan).

<http://mail-archive.com/balita-anda@balita-anda.com/msg42781.html>