

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZEL
TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA
DITINJAU DARI KEMAMPUAN AWAL DAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memenuhi Derajat Sarjana S-1
Jurusan Pendidikan Matematika



Disusun Oleh:

**TRI WIDYASTUTI
A. 410 040 070**

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

2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka mencapai tujuan nasional pembangunan bidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat penting serta menentukan dalam membina sumber daya manusia. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, secara bertahap dan terus menerus dilakukan perbaikan dan pengembangan kurikulum serta kualitas pendidikan di sekolah – sekolah. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan perlu adanya pengembangan dan pembaharuan di bidang pendidikan khususnya pembaharuan proses belajar.

Menurut Hamalik (2001 : 5) prestasi individu adalah hal-hal yang dicapai seseorang. Sedangkan menurut Tirtonegoro (2001 : 43) Prestasi adalah hasil dari pengukuran serta penilaian usaha belajar.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan prestasi adalah hasil yang dicapai seseorang dari pengukuran dan penilaian usaha belajar. Proses belajar memang merupakan hal yang kompleks, siswalah yang menentukan terjadi atau tidaknya proses belajar tersebut, jika siswa tidak dapat mengatasi masalahnya maka siswa tidak dapat belajar dengan baik, dikarenakan siswa sering menghadapi masalah belajar secara intern.

Menurut Usman dan Setiawan (1993: 9-10) menyataka salah satu faktor intern yang mempengaruhi prestasi siswa adalah kemampuan awal yang dimiliki siswa yang diperoleh dari pengalaman belajar atau pelajaran sebelumnya, faktor–faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan awal siswa pada saat proses belajar mengajar

antara lain, taraf intelegensi, daya kreativitas, kadar motivasi belajar, kadar minat belajar, dan sebagainya. Perlu diperhatikan pula bahwa kemampuan awal juga dapat dilihat dalam hubungannya dengan keadaan awal pada diri siswa. Berdasarkan kemampuan itu siswa dapat berkembang dan tetap terbuka kesempatan luas baginya yaitu untuk memperkaya diri dan mencapai prestasi belajar yang tinggi.

Menurut Muhammad uzer usman (2000: 28), Disamping ditentukan oleh kemampuan awal siswa, keberhasilan proses belajar mengajar juga ditentukan oleh motivasi dari siswa di dalam belajar. Motivasi timbul karena adanya keinginan untuk berbuat sesuatu baik dari dirinya sendiri maupun pengaruh dari luar, Motif dibedakan menjadi dua macam, yaitu motif instrinsik dan motif ekstrinsik. Motif instrinsik timbulnya tidak memerlukan rangsangan dari luar karena telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan motif ekstrinsik timbul karena ada rangsangan dari luar individu, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan timbul karena melihat manfaatnya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002: 121), prestasi belajar dipengaruhi oleh motivasi dari siswa itu sendiri. Apabila siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi maka siswa akan siap menerima dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam belajar matematika yang dianggap oleh kebanyakan siswa sebagai mata pelajaran yang sulit maka diperlukan motivasi belajar yang tinggi agar dapat meningkatkan hasil prestasi belajarnya. Siswa yang motivasi belajar matematikanya tinggi maka hasilnya akan lebih baik dibanding dengan siswa yang motivasi belajar matematikanya rendah.

Sesuai dengan dinamika perkembangan pendidikan pemerintah senantiasa menginginkan peningkatan kualitas pendidikan, tentu saja tidak terlepas dari proses belajar mengajar yang mana proses belajar mengajar itu sendiri merupakan kegiatan utama di sekolah. Hal tersebut dapat dipahami karena proses belajar mengajar di sekolah ditentuka berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah strategi pembelajaran, kemampuan awal siswa dan motivasi belajar siswa.

Strategi pembelajaran itu sendiri terdiri dari beberapa macam yang masing-masing strategi mempunyai kelebihan da kekurangan. Sampai saat ini pembelajaran matematika masih dianggap sebagai suatu hal yang menakutkan (momok) oleh sebagian siswa. Hal ini mungkin terjadi dikarenakan penyampaian materi pelajaran langsung menyampaikan materi tersebut tanpa menjelaskan bagaimana proses perolehannya. Mengingat pentingnya matematika itu sendiri salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam mencerdaskan siswa dengan jalan mengembangkan kemampuan berfikir logis.

Menurut Muhammad uzer usman dan Lilis setiawan (1993: 9-10), Cara pengajaran konvensional perlu diganti dengan metode pengajaran yang baru dan memanfaatkan penggunaan media. Media umumnya mempunyai kemampuan untuk membantu meningkatkan pemahaman persepsi dan pemindahan pengetahuan, ketrampilan, kemampuan awal dan motivasi siswa. Dalam setiap proses pembelajaran selalu ada tiga komponen pembelajaran penting yang saling berkaitan satu sam lain. Tiga komponen itu adalah kurikulum (materi yang diajarkan), proses (bagaimana materi diajarkan), produk (hasil dari proses pembelajaran).

Ketiga aspek tersebut sama pentingnya, karena merupakan satu kesatuan yang selama ini kita rasakan dan alami adalah kurangnya pendekatan yang benar dan efektif dalam menyalurkan proses pembelajaran, guru terlalu sibuk dalam menetapkan tujuan yang ingin dicapai dan menyusun materi apa saja yang akan diajarkan. Namun sering kali seorang guru lupa bahwa dibutuhkan suatu proses tersendiri untuk bisa menjembatani antara kurikulum dan hasil belajar.

Crossword puzzle adalah salah satu metode atau strategi pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan metode ini dapat mengakibatkan siswa secara aktif semenjak awal (Hiyam zaini, 2004: 63). Sedangkan alat peraga visual Alat peraga visual sering menjadi perantara untuk memotivasi pengulangan mata pngajaran menyembunyikan kesan topik yang tidak menarik tapi topik-topik tersebut diperlukan (sobel, 2006 : 83).

Atas dasar tersebut peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Strategi Pembelajaran Crossword Puzzel terhadap Prestasi Belajar Matematika ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa dan Motivasi Belajar Siswa".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa pada bidang studi matematika.
2. Kurang tepatnya metode belajar yang digunakan guru matematika di dalam menyampaikan pokok bahasan himpunan kemungkinan akan dipengaruhi prestasi belajar.

3. Kemampuan awal siswa yang kurang mendukung prestasi belajar.
4. Kurangnya motivasi belajar matematika merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan supaya penelitian ini lebih efektif, efisien dan terarah. Adapun hal-hal yang membatasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti membatasi dalam hal pemilihan pembelajaran yaitu pembelajaran crossword puzzle dan alat peraga visual.
2. Kemampuan awal yang dimaksud adalah kemampuan awal belajar matematika yang diambil dari nilai ujian semester.
3. Motivasi yang dimaksud adalah pendorong seseorang sebagai ukuran senang atau tidaknya melaksanakan belajar.
4. Peneliti hanya akan meneliti tentang perbedaan kemampuan awal siswa yang menggunakan pembelajaran crossword puzzle dan alat peraga visual, pada pokok bahasan himpunan.
5. Peneliti hanya akan meneliti tentang perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran crossword puzzle dan alat peraga visual, pada pokok bahasan himpunan.
6. Peneliti hanya akan meneliti tentang perbedaan prestasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran crossword puzzle dan alat peraga visual, pada pokok bahasan himpunan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan prestasi siswa ditinjau dari pemilihan strategi pembelajaran.
2. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa ditinjau dari kemampuan awalnya.
3. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa ditinjau dari motivasi belajar siswa.
4. Apakah terdapat interaksi penggunaan strategi pembelajaran matematika, kemampuan awal dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah. Identifikasi masalah dan pembatasan masalah, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan prestasi siswa ditinjau dari pemilihan pendekatan pembelajaran.
2. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa ditinjau dari kemampuan awalnya.
3. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa ditinjau dari motivasi belajar siswa.
4. Untuk mengetahui interaksi penggunaan metode pembelajaran matematika, kemampuan awal dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan mutu pendidikan matematika melalui strategi pembelajaran crossword puzzle dengan alat peraga visual. Penelitian ini memperlengkap proses pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru khususnya guru bidang studi matematika bahwa metode crossword puzzle dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi penulis menambah wawasan dan pandangan dalam lingkungan pendidikan.
- c. Sedangkan bagi murid penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan awal siswa, mengembangkan daya fikir dan tumbuh kompetisi terhadap prestasi belajar matematika siswa.
- d. Untuk Sekolah penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan budaya kerjasama dan meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru dan pada akhirnya kualitas sekolah.

