

**IMPLEMENTASI STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA
COMPACT DISC (CD) INTERAKTIF DAN PERMAINAN SIMULASI
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DITINJAU DARI RESPON SISWA
(Pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Penawangan)**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Gelar S-1
Pendidikan Matematika



Diajukan oleh :

Endah Puji Astuti
A 410 050 200

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

2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum, banyak siswa menganggap mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang susah untuk dimengerti. Kenyataan yang bisa dilihat adalah kurang memuaskannya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

Generasi lama memandang bahwa matematika yang sekarang di ajarkan saat ini dikatakan bertele-tele, membingungkan, sangat lain dengan matematika yang diajarkan pada jaman dulu. Timbul pertanyaan bagaimana membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga baik guru maupun siswa tertarik dan sama-sama berperan aktif dalam pembelajaran. Untuk itu perlu dicari suatu media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan terjangkau bagi guru.

Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2005 : 5) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, camera video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Salah satu media pembelajaran melalui komputer adalah dengan menggunakan *Compact Disc* (CD) Interaktif. CD Interaktif dipilih karena media ini memiliki ciri-ciri yang

mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar yaitu antara lain bentuk dan warna menarik, membuat siswa menarik untuk mempelajarinya.

Uno (2007:65) metode pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan pengajar atau instruktur untuk menyajikan informasi atau pengalaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan kerja peserta untuk belajar, dan lain-lain. Metode yang sering digunakan antara lain: ceramah dan tanya jawab, demonstrasi atau praktikum, simulasi, permainan, diskusi kasus, dan lain-lain.

Pengalaman pertama siswa dalam bidang matematika umumnya akan menentukan sikap siswa terhadap matematika. Apabila pengalaman pertama matematika siswa itu berkesan, diharapkan akan senang dan respon terhadap matematika. Sedangkan apabila pengalaman buruk akan matematika, dalam arti siswa tidak merasa senang dan merasa kesulitan, maka tidak menutup kemungkinan siswa itu akan anti terhadap matematika. Hal inilah yang menyebabkan adanya fobia matematika. Kedua kemungkinan tersebut dialami sejak pertama memperoleh matematika disekolah dasar.

Tingkah laku dikontrol oleh stimulus yang diberikan guru kepadanya (Panen Paulina, 2002:12). Oleh karena itu, respon siswa merupakan salah satu faktor penting yang ikut menentukan keberhasilan belajar matematika.

Cepat lambatnya siswa dalam menguasai pelajaran matematika juga dipengaruhi oleh tingkat kecepatan respon siswa dalam belajar. Siswa yang kecepatan responnya tinggi tidak akan banyak mengalami kesulitan

dalam memahami materi pelajaran matematika, sebaliknya siswa yang kecepatan responnya sedang atau rendah mungkin akan mengalami banyak kesulitan yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa tersebut.

Gejala-gejala yang menunjukkan kurangnya respon siswa terhadap matematika antara lain: (1) kalau ada PR masih banyak siswa yang belum mengerjakan, (2) kurang lengkapnya alat bantu belajar yang dimiliki siswa, (3) pada pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang sibuk dengan kegiatan masing-masing, dan (4) ketergantungan siswa dalam mempelajari matematika cukup tinggi.

Respon yang kurang terhadap pelajaran matematika tersebut belum tentu sumber kesalahannya terletak pada diri siswa. Kemampuan guru menyampaikan materi ajar yang kurang memadai dapat menyebabkan kelas menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan siswa. Suara guru yang terlalu atau kurang keras, sikap guru yang kurang tegas, pendekatan atau metode pembelajaran yang kurang tepat maupun posisi guru saat mengajar banyak duduk dapat membawa suasana yang tidak menarik perhatian siswa, yang dapat bermuara pada menurunnya respon siswa.

Dick dan Carey dalam Uno (2007:67) menyebutkan bahwa terdapat 5 komponen strategi pembelajaran, yaitu: (1) kegiatan pembelajaran pendahuluan, (2) penyampaian materi, (3) partisipasi peserta didik, (4) tes, (5) kegiatan lanjutan. Dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan penguasaan konsep, agar hasil belajar memuaskan diperlukan suatu strategi pembelajaran matematika yang mampu mengaktifkan

siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini dengan menggunakan media *compact disc* dan permainan simulasi.

Dalam pengajaran matematika melalui metode tersebut diharapkan siswa aktif sebab jika siswa aktif maka dapat berakibat ingatan siswa mengenai apa yang dipelajarinya akan lebih lama dan pengajaran akan lebih luas jika dibandingkan belajar secara pasif. Di samping itu juga menumbuhkan sikap kreatif siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Respon siswa terhadap pelajaran matematika berbeda-beda
2. Respon siswa yang rendah tidak menguntungkan bagi siswa
3. Respon siswa dalam kegiatan belajar mengajar matematika dapat meningkat apabila ada keinginan siswa untuk mengikuti dan memberikan suatu tanggapan mengenai pelajaran matematika. Oleh karena itu, perlu dikaji lebih lanjut apakah respon siswa mempengaruhi hasil belajar matematika.
4. Belum diketahui seberapa besar respon siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran media *Compact Disc* (CD) Interaktif dan permainan simulasi pada siswa kelas VII SMP

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dan dapat dikaji lebih mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini dibatasi hal-hal sebagai berikut ;

1. Pembelajaran matematika yang akan diterapkan adalah dengan melalui strategi pembelajaran media *Compact Disc (CD)* Interaktif dan permainan simulasi
2. Pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada respon siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan atau pengetahuan yang dimiliki seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Dalam penelitian ini hasil belajar ditunjukkan dari nilai tes setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah adalah :

1. Adakah pengaruh strategi pembelajaran berbasis media CD interaktif dan permainan simulasi terhadap prestasi belajar siswa?
2. Adakah pengaruh respon siswa terhadap prestasi belajar siswa?
3. Adakah interaksi antara strategi pembelajaran matematika dan respon belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini secara umum bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh strategi pembelajaran berbasis media CD interaktif dan permainan simulasi terhadap prestasi belajar siswa.
2. Mengetahui pengaruh respon siswa terhadap prestasi belajar siswa.
3. Mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran matematika dan respon belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu :

1. Ditinjau dari segi teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan manfaat dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia, kepribadian dan daya kreatifitas melalui media *compact disc* (CD) Interaktif dan permainan simulasi serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa disamping bisa menangkap pengetahuannya juga dapat merespon pelajaran berdasar materi yang diberikan.

2. Ditinjau dari segi praktis

Manfaat secara praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah untuk memberikan masukan pada :

a. Penulis

Peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung bagaimana berkolaborasi maupun dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat, sehingga dimungkinkan kelak ketika terjun kelapangan mempunyai wawasan dan pengalaman, memiliki kemampuan mengembangkan pembelajaran menggunakan media CD Interaktif dan permainan simulasi, selain itu dapat mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media CD Interaktif dan permainan simulasi dalam pembelajaran baik dalam ruang kelas maupun dalam rumah.

b. Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama

Memberikan inovasi baru cara pengajaran siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama guna mengetahui respon siswa dalam belajar matematika.

c. Guru

Guru memperoleh suatu Variasi strategi pembelajaran yang lebih variatif terhadap materi matematika yaitu dengan memanfaatkan CD Interaktif dan permainan simulasi. Selain itu Guru dapat ikut mengembangkan media CD Interaktif baik dalam pembelajaran matematika maupun diluar matematika.