

**PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP SIMETRI
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KREATIF
DENGAN PERMAINAN MATEMATIKA**
(PTK Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta)

SKRIPSI

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



Diajukan oleh:

SRI HAJIYATI
A 410 040 058

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2008**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana atau wahana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun kewajiban sebagai warga negara yang baik. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Pada peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas Nomor 506/C/PP/2004 tanggal 11 November 2004 tentang penilaian perkembangan peserta didik memuat beberapa ketentuan, khususnya tentang bentuk dan spesifikasi buku laporan (rapor). Pada laporan itu perlu dicantumkan dan perlu dilaporkan kepada orang tua siswa tentang hasil belajar siswa adalah (1) pemahaman konsep, (2) penalaran dan komunikasi, (3) pemecahan masalah. Berarti pemahaman konsep disini sangat diperlukan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan.

Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih adalah matematika. Dibandingkan dengan mata pelajaran lain, prestasi siswa dalam mata pelajaran matematika selalu rendah. Hal ini biasanya karena sebagian besar siswa kurang antusias menerimanya. Siswa lebih bersifat pasif, enggan, takut atau malu untuk mengungkapkan ide-ide ataupun penyelesaian

atas soal-soal latihan yang diberikan di depan kelas. Tidak jarang siswa kurang mampu dalam mempelajari matematika sebab matematika dianggap terlalu sulit, dan menakutkan bahkan sebagian dari mereka ada yang membencinya sehingga matematika dianggap sebagai momok oleh mereka. Hal ini menyebabkan siswa menjadi takut atau fobia terhadap matematika.

Russeffendi (1991:138) mengemukakan bahwa konsep dalam matematika adalah ide atau gagasan yang memungkinkan kita untuk mengelompokkan tanda (objek) kedalam contoh. Atau dapat diartikan bahwa konsep matematika abstrak yang memungkinkan kita untuk mengelompokkan (mengklasifikasikan) objek atau kejadian. Konsep dapat dipelajari definisi atau pengamatan langsung seperti melihat, mendengar, mendiskusikan, dan memikirkan tentang kebenaran contoh.

Berdasarkan penjelasan diatas pemahaman konsep itu perlu ditanamkan kepada peserta didik sejak dini yaitu sejak anak tersebut masih duduk dibangku sekolah dasar maupun bagi siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama terkait bahwa pemahaman konsep juga sangat diperlukan. Di sana mereka dituntut mengerti tentang definisi, pengertian, cara pemecahan masalah maupun pengoperasian matematika secara benar, karena akan menjadi bekal dalam mempelajari matematika pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pemahaman konsep simetri tidak lahir dengan sendirinya tetapi diproses melalui tatanan kehidupan pembelajaran. Tatanan kehidupan pembelajaran disekolah Lajutan Tingkat Pertama ini secara formal yang paling domain adalah kegiatan belajar mengajar (KBM). Dengan kegiatan belajar mengajar

diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep simetri siswa. Namun disekolah ini belum secara serius mengembangkan proses-proses yang memberikan peluang kepada siswa untuk berfikir kritis, kreatif dan cerdas dalam pemecahan masalah. Sebagian besar disekolah-sekolah masih menggunakan cara lama yang menganggap siswa mampu menerima materi yang ada dengan ceramah dan hanya guru yang aktif sedangkan murid pasif.

Dalam pengajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif. Sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan. Suatu konsep mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas dan menarik. Untuk itu guru harus berlatih secara khusus dan intensif untuk bisa mengelola proses belajar yang dapat merangsang perkembangan pengetahuan berfikir kritis dan kreatif pada siswa salah satu untuk merangsang perkembangan kemampuan berfikir kreatif yaitu dengan permainan-permainan matematika.

Dengan permainan matematika ini dapat menumbuhkan minat dan meningkatkan prestasi siswa dalam belajar dan pada gilirannya akan membawa pengaruh yang positif yaitu terjadinya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Selain itu anak-anak juga lebih bisa cepat menyerap ide matematika melalui aktifitasnya. Jika suatu konsep disajikan melalui permainan maka konsep tersebut akan cepat dikuasai secara maksimal, sehingga bila ada penggantian konsep maka anak akan lebih mudah mengikuti materinya misalnya untuk konsep simetri dengan menggunakan permainan monopoli matematika.

Hal inilah yang kemudian mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang peningkatan pemahaman konsep simetri siswa dengan menggunakan model pembelajaran kreatif dengan permainan matematika di SLTP Muhammadiyah Surakarta. Untuk mendapatkan hasil yang tepat dan maksimal maka dalam penelitian ini diberikan tindakan dalam kelas. Peneliti akan berkolaborasi dengan guru karena gurulah yang lebih paham dengan kondisi kelas.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini, adapun masalah – masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar matematika siswa yang cenderung rendah, karena konsep matematika yang dipelajari siswa sulit diingat atau tidak tahu sama sekali hanya sebagai penerima pasif matematika yang sudah jadi.
2. Masih banyak kendala dalam proses belajar matematika seperti kemampuan matematika, metode yang kurang tepat, kurangnya ketrampilan siswa dalam menyelesaikan soal maupun pemecahan masalah, serta minat siswa proses belajar matematika.
3. Kurangnya perhatian guru menyesuaikan masa perkembangan anak dengan metode mengajar, pada dasarnya anak suka bermain dan untuk mengantisipasinya maka metode yang akan digunakan adalah dengan permainan kreatif.

C. Pembatasan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dan agar permasalahan yang diatasi dapat lebih terarah dan secara mendalam, maka penelitian dibatasi pada masalah sebagai berikut :

1. Peningkatan pemahaman konsep dalam penelitian ini merupakan bagian dasar untuk membangun pengetahuan yang mantap karena konsep merupakan bagian dasar ilmu pengetahuan. Pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika ini dibatasi pada keaktifan siswa dalam mengeluarkan ide, keaktifan siswa memberikan tanggapan terhadap jawaban siswa yang lain, keaktifan siswa mengerjakan soal kedepan kelas, dan keaktifan serta kreativitas siswa dalam memanfaatkan sumber belajar yang ada disekolah.
2. Model pembelajaran kreatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan matematika yaitu suatu pembelajaran dengan permainan yang dapat meminimalisasai kesulitan belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa yang mengalami kesulitan belajar pada pokok bahasan simetri.
3. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIIA semester II SMP Muhammadiyah 2 Surakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah-masalah diatas, penulis menarik suatu rumusan masalah yang akan menjadi fokus dalam penelitian. Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan model pembelajaran kreatif dengan permainan matematika adakah peningkatan pemahaman konsep untuk materi simetri hingga daya serap kelas 70%?.

Peningkatan pemahaman konsep simetri dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa dalam setiap putarannya. Adapun indikator pemahaman konsep adalah sebagai berikut :

- a) Keaktifan siswa dalam bertanya dan mengajukan ide.
 - b) Keaktifan siswa dalam memberikan tanggapan tentang jawaban siswa yang lain.
 - c) Keaktifan siswa dalam mengerjakan soal kedepan kelas.
 - d) Keaktifan serta kreativitas siswa dalam memanfaatkan sumber belajar yang ada.
2. Adakah peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kreatif dengan menggunakan permainan matematika hingga daya serap kelas 70%?.

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini ditujukan untuk mengetahui apakah melalui model pembelajaran kreatif dengan permainan matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep secara langsung juga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini memberikan manfaat utamanya kepada pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan secara teoritis mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran matematika terutama pada penerapan model pembelajaran kreatif dengan menggunakan permainan matematika untuk pemecahan masalah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran kreatif dengan menggunakan permainan sebagai media untuk memahami konsep-konsep matematika yang sifatnya abstrak.
- b. Bagi peneliti dan calon guru sehingga dapat mempersiapkan diri dalam mengantisipasi masalah-masalah yang akan dihadapi nanti untuk terjun ke dunia pendidikan.
- c. Bagi guru dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengatasi masalah pembelajaran matematika dengan cara melakukan inovasi dalam pembelajaran.
- d. Bagi peneliti berikutnya dapat dijadikan sebagai bahan pembandingan atau dikembangkan lebih lanjut serta sebagai referensi terhadap penelitian yang relevan dengan permasalahan yang sejenis.