

**PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA MELALUI
METODE *THE POWER OF TWO* DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH PADA POKOK BAHASAN BANGUN
RUANG PADA SISWA SMP MUHAMMADIYAH 10
SURAKARTA TAHUN AJARAN 2009 / 2010**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



SRI YUSNIATUN

A 410 060 116

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

2010

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan sarana berfikir ilmiah untuk menuju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang selama ini terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting yang diajarkan di semua tingkatan sekolah dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Ada banyak alasan perlunya belajar matematika, karena matematika merupakan :

- (1) Sarana berfikir yang jelas dan logis,
- (2) Sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari,
- (3) Sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman,
- (4) Sarana untuk mengembangkan kreatifitas, dan
- (5) Sarana untuk meningkatkan kesadaran perkembangan budaya (Mulyono, 2003:252).

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran, jika dilihat dari minat belajar yang dicapai masih tergolong belum optimal. Padahal banyak upaya yang telah dilakukan guru dan sekolah supaya minat belajar matematika siswa bisa meningkat lebih baik. Namun, hal ini tidak cukup tanpa diimbangi dengan usaha dari siswa.

Dalam proses belajar mengajar, guru atau pendidik dituntut untuk mampu menyampaikan materi dengan baik dan mampu mengaktifkan proses belajar mengajar. Dalam proses tersebut, guru menyampaikan suatu materi

yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dengan maksud membelajarkan siswa. Dalam suatu proses belajar mengajar, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Faktor-faktor yang dimaksud antara lain minat siswa, media pembelajaran, pendekatan dalam mengajar, metode dalam mengajar dan sebagainya.

Proses belajar mengajar di sekolah sering dihadapkan pada masalah jumlah waktu belajar yang relatif sedikit apabila dibandingkan dengan materi pelajaran yang sangat banyak. Materi matematika merupakan materi yang memiliki cakupan yang cukup luas. Oleh karena itu, perlu menggunakan suatu media pembelajaran yang dapat membimbing siswa untuk dapat belajar lebih giat lagi.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002:136) media adalah sumber belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik (Arief Sadiman, 2002:1-7). Dalam proses pembelajaran media yang digunakan disebut media pendidikan.

Media pendidikan adalah media yang penggunaannya memperhatikan tujuan dan isi pengajaran yang biasanya dituangkan dalam kurikulum. Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada siswa guna memberikan rangsangan terhadap pikiran, perasaan, perhatian, dan minat agar terjadi proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk menarik minat belajar siswa yang diharapkan akan meningkatkan minat belajar matematika peserta didik, karena bahan pelajaran yang menarik siswa dan lebih mudah dipelajari. Menurut Fatah Syukur (2005:125) media pengajaran adalah alat bantu metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara seorang guru dan murid dalam proses pendidikan mengajar disekolah. Beberapa fungsi media pengajaran, antara lain: (1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan pengajaran bagi guru, (2) Memberikan pengalaman lebih nyata, (3) Menarik perhatian siswa lebih besar, (4) Semua indera murid dapat diaktifkan, (5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar. Dengan menggunakan media yang menarik dalam penyajian materi pelajaran dapat merangsang pikiran siswa, sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Minat belajar yang dimiliki peserta didik diasumsikan mampu meningkatkan prestasi belajar. Minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Tingginya minat belajar peserta didik dipengaruhi semangat belajar yang tinggi pula.

Dalam pembelajaran bangun ruang, khususnya materi Prisma di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 10 Surakarta, siswa kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan dalam menyampaikan materi, guru menggunakan metode yang monoton dan kurang menarik sehingga menimbulkan kebosanan dan siswa kurang berminat terhadap pelajaran matematika. Oleh karena itu, dalam penyampaian materi guru tidak hanya harus menguasai materi tetapi juga menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik, efektif dan interaktif.

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* adalah sebuah perangkat lunak pembuat animasi dimana animasi merupakan sesuatu yang sangat menarik dan banyak orang yang menyukai animasi. Menurut Suwanti (2009:5) *Macromedia Flash* mempunyai banyak kelebihan dalam penggunaannya, khususnya dalam penyampaian materi pelajaran pada siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya. Kelebihan tersebut diantaranya adalah gambar, animasi, dan suara yang dikemas lebih menarik dengan bentuk dan warna yang disukai peserta didik sehingga dapat menarik minat siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu diharapkan dengan program ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang konsep dari suatu pokok bahasan materi.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memilih judul : “Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Metode *The Power Of Two* Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Pada Siswa SMP Muhammadiyah 10 Surakarta Tahun Ajaran 2009 / 2010”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran, jika dilihat dari minat belajar yang dicapai masih tergolong belum optimal.
2. Jumlah waktu belajar yang relatif sedikit dibandingkan dengan materi pelajaran yang sangat banyak.
3. Guru menggunakan metode yang monoton dan kurang menarik sehingga menimbulkan kebosanan dan siswa kurang berminat terhadap pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah memahami permasalahan serta mempermudah pelaksanaan penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Macromedia Flash* pada sub pokok bahasan Prisma.

2. Minat belajar siswa pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan perasaan, konsentrasi dan kemauan siswa dalam mempelajari materi.
3. Metode yang digunakan pada penelitian ini termasuk metode kooperatif tetapi dibatasi pada metode *The Power of Two*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru matematika untuk meningkatkan minat belajar melalui metode *The Power of Two* dengan menggunakan *Macromedia Flash*?
2. Apakah ada peningkatan minat belajar matematika siswa melalui metode *The Power of Two* dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada sub pokok bahasan Prisma?"

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa terhadap matematika dengan menggunakan *Macromedia Flash* melalui metode *The Power of Two* dalam pembelajaran matematika.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat konseptual utamanya kepada pembelajaran matematika, di samping itu juga kepada peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran matematika. Dalam pelaksanaannya, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pembelajaran matematika dan memperkaya proses pembelajaran matematika dengan menggunakan *Macromedia Flash* pada matematika SMP sub pokok bahasan Prisma.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan dapat berguna bagi guru matematika sebagai media pembelajaran untuk menyelenggarakan pembelajaran yang menarik, interaktif, atraktif dan mudah dipahami siswa.
- b. Diharapkan dapat memberikan satu alternatif pemecahan masalah kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika.
- c. Diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika serta menghilangkan rasa bosan karena proses pembelajaran ini ditampilkan dengan menarik.