

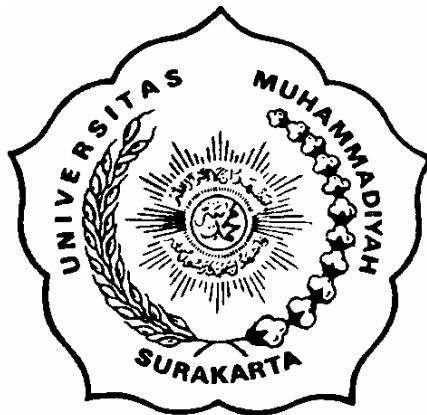
**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA PADA STANDAR
KOMPETENSI BANGUN RUANG MELALUI METODE SAVI
(*SOMATIC, AUDITORY, VISUAL, INTELLECTUALLY*)
DENGAN PEMANFAATAN *SOFTWARE*
MACROMEDIA FLASH
(PTK Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Boyolali Tahun Ajaran 2009/2010)**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat S-1

Program Studi Pendidikan Matematika



Diajukan Oleh:

LUTHFIA AMNI RISMIYATI

A 410 060 162

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

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan pesat dalam peradaban manusia. Pekerjaan yang dilakukan manusia secara manual kini dapat digantikan dengan mesin. Hal tersebut menuntut manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Komputer sebagai salah satu bentuk dari kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan oleh manusia sebagai teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat mendorong manusia untuk lebih meningkatkan efisiensi dan efektifitasnya. Dengan demikian kemajuan IPTEK telah mempengaruhi semua ruang lingkup kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran .

Menurut Sudjana dan Rivai (2001:2) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan aktivitas belajar yang tinggi; (b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan

pembelajaran lebih baik; (c) metode mengajar akan lebih bervariasi; (d) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sebagian besar objek yang dipelajari dalam matematika adalah materi yang bersifat abstrak, terutama pada materi bangun ruang. Oleh karena itu peserta didik harus mulai mengembangkan imajinasi agar dapat memahami konsep yang mendasar dalam ilmu matematika. Penggambaran sesuatu yang abstrak menjadi hal penting pada proses pembelajaran matematika. Penggambaran fenomena yang ada dalam ilmu matematika bisa dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yaitu *macromedia flash*.

Pendidik hendaknya menyadari bahwa selain media, metode pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap prsetasi belajar siswa. Dave Meier (2002:102) menyebutkan ada empat karakteristik siswa dalam belajar. Pertama, peserta didik dengan sifat somatis. Mereka belajar secara aktif dengan terlibat secara langsung dalam aktivitas. Kedua, peserta didik auditori, merupakan kebalikan dari sifat visual. Kelebihan mereka terletak pada kemampuan mendengar dan mengingat. Selama pelajaran berlangsung mereka biasanya tidak mencatat, suka bercakap – cakap dan mudah terganggu oleh suara lain.

Ketiga, peserta didik yang bersifat visual, mereka bisa belajar sangat baik dengan cara melihat tindakan orang lain. Mereka lebih menyukai penyajian informasi yang runtut dan mencatat apa yang dikatakan guru. Selama pelajaran berlangsung, mereka bersikap tenang dan jarang terganggu oleh suara. Keempat, peserta didik dengan sifat Intelektual. Mereka menerapkan informasi yang telah diperoleh dan meningkatkan pemahaman mereka untuk menyelesaikan masalah. Keempat karakteristik tersebut dimiliki oleh siswa SMP Negeri 1 Boyolali. Jika keempat karakteristik tersebut dapat disatukan maka pembelajaran yang efektif dapat tercapai. Salah satunya melalui metode pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectually*).

Hasil observasi pendahuluan berkaitan dengan metode pembelajaran, guru matematika kelas VIIIA di SMP Negeri 1 Boyolali masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan kurang memanfaatkan kelengkapan media pembelajaran yang ada di sekolah sehingga siswa cenderung pasif selama pembelajaran. Siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran bahkan acuh terhadap pelajaran matematika sehingga tidak heran banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Siswa pada umumnya enggan mengemukakan pertanyaan ataupun pendapat saat pembelajaran berlangsung. Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika tersebut menyebabkan rendahnya prestasi belajar matematika. Rendahnya prestasi belajar matematika terlihat dari hasil ulangan harian dari sebagian siswa reguler di SMP Negeri 1 Boyolali khususnya kelas VIIIA yang belum

mencapai ketuntasan minimal. Nilai ulangan harian siswa kelas VIIIA belum maksimal serta masih ada yang dibawah 68.

Untuk itu, peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut dengan menerapkan metode pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectually*) dengan pemanfaatan *software macromedia flash* dalam pembelajaran matematika di kelas VIIIA SMP Negeri 1 Boyolali untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Adakah peningkatan keaktifan siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran SAVI dengan menggunakan *macromedia flash* pada siswa kelas VIIIA di SMP N 1 Boyolali?

Adanya peningkatan keaktifan terlihat dari sebagian besar siswa :

- a. Mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum jelas.
 - b. Menanggapi atau menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lainnya.
 - c. Mengemukakan ide/pendapat.
 - d. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
 - e. Mengerjakan soal-soal di depan kelas.
2. Adakah peningkatan prestasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran SAVI dengan

menggunakan *macromedia flash* pada siswa kelas VIIIA di SMP N 1 Boyolali?

Untuk mengetahui adanya peningkatan prestasi belajar matematika siswa dapat dilihat dari nilai latihan mandiri (tes) pada setiap akhir putaran. Siswa dikatakan berhasil jika siswa dapat menyelesaikan soal dengan benar dan mencapai target KKM yaitu mencapai nilai ≥ 68 .

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan keaktifan belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran SAVI dengan memanfaatkan *macromedia flash* pada siswa kelas VIIIA di SMP N 1 Boyolali.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran SAVI dengan memanfaatkan *macromedia flash* pada siswa kelas VIIIA di SMP N 1 Boyolali.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik yang bersifat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada kualitas pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan hasil belajar matematika peserta didik melalui pendekatan pembelajaran SAVI dengan menggunakan *macromedia flash*.

Secara khusus penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran matematika berupa pembaharuan paradigma belajar yang pada awalnya hanya mementingkan prestasi belajar menuju pembelajaran yang selain terfokus pada peningkatan prestasi belajar juga kebermaknaan proses belajar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi sekolah

- 1) Memberi sumbangan positif dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam mata pelajaran matematika.
- 2) Dapat digunakan sebagai masukan dalam usaha meningkatkan prestasi belajar matematika sekolah.

b) Bagi Guru

- 1) Dapat membantu tugas guru dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik selama proses pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien.
- 2) Membuka wawasan guru tentang keberagaman model pembelajaran yang dapat dipilih serta meningkatkan kemampuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran.

c) Bagi peserta didik

- 1) Pendekatan pembelajaran SAVI dengan menggunakan *macromedia flash* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.
- 2) Membuat pembelajaran matematika lebih menarik, menyenangkan, dan terasa mudah.

d) Bagi peneliti

- 1) Dapat memperoleh pengalaman langsung bagaimana berkolaborasi sehingga dimungkinkan kelak ketika terjun ke lapangan mempunyai wawasan dan pengalaman.
- 2) Dapat menambah wawasan, pengetahuan, maupun keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan pembelajaran berbantuan media komputer interaktif dengan *macromedia flash*.

e) Bagi peneliti selanjutnya

- 1) Diharapkan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian yang relevan.

E. Definisi Operasional Istilah

Untuk menghindari adanya penafsiran yang berbeda serta mewujudkan pandangan dan pengertian yang berhubungan dengan judul skripsi yang penulis ajukan, maka perlu disertakan definisi operasional istilah – istilah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran SAVI

Pembelajaran SAVI adalah proses pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indra. Dedy Ahimsa (dalam Dave Meier, 2002 : 91 – 92) menyatakan bahwa pendekatan SAVI terdiri dari empat bagian yaitu *Somatic, Auditory, Visualization dan Intellectually*. Adapun pengertian dari keempat bagian itu adalah:

1. *Somatic* : Belajar dengan bergerak dan berbuat.
2. *Auditory* : Belajar dengan berbicara dan mendengar.
3. *Visualization* : Belajar dengan mengamati dan menggambarkan.
4. *Intellectually* : Belajar dengan memecahkan masalah dan merenung.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu proses atau kegiatan guru mata pelajaran matematika dalam mengajarkan matematika kepada para siswanya didalamnya terkandung upaya guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat bakat dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dalam mempelajari matematika tersebut.

3. Keaktifan

Sardiman (2001 : 56) menyatakan bahwa keaktifan yang lebih tinggi dalam proses belajar mengajar yaitu dengan gerak. Oleh karena itu, hendaknya para pendidik menggunakan metode pembelajaran dengan

melibatkan mental siswa setinggi mungkin, siswa diberi kesempatan luas untuk menyerap informasi dalam struktur kognitif (asimilasi) atau penyesuaian struktur kognitif (akomodasi) dengan informasi baru sehingga dapat dicapai kognitif (akomodasi) dengan informasi-informasi yang baru sehingga dapat dicapai tingkat keberhasilan yang setinggi-tingginya.

Adapun indikator dari keaktifan belajar dalam penelitian antara lain: (a) mengemukakan ide/pendapat; (b) mempresentasikan hasil diskusi kelompok; (c) mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum jelas; (d) menanggapi atau menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lainnya; (e) mengerjakan soal-soal di depan kelas.

4. Media

Dalam penelitian ini akan difokuskan pada media audio – visual, yaitu dengan menggunakan *macromedia flash*.

5. *Macromedia Flash*

Menurut Ariesto HS (2002 : 3) bahwa *macromedia flash* adalah perangkat lunak aplikasi untuk pembuatan animasi suara dan animasi interaktif. Animasi menggambarkan obyek yang bergerak agar kelihatan hidup. Dalam dunia komputer, animasi merupakan komponen dari multimedia yang berhubungan dengan perangkat lunak untuk mengembangkan dengan lebih dari satu cara penyampaian informasi kepada pengguna seperti teks dan suara.