

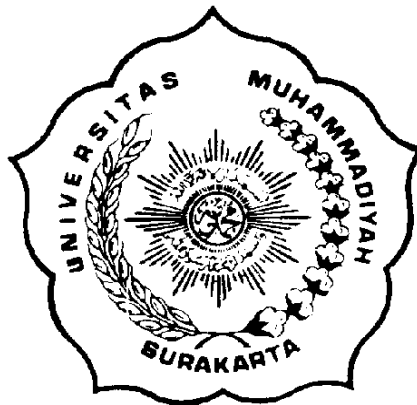
**PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
VAN HIELE DAN MAKE-A MATCH PADA SISWA
KELAS VIIA SMP NEGERI 1 SAMBIREJO
SRAGEN**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



Disusun Oleh :

ALIMAH AMIN

A 410 060 059

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

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu semakin pesat dan canggih di dukung pula oleh arus globalisasi yang semakin hebat. Fenomena tersebut memunculkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan di antaranya adalah pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus di penuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Maju mundurnya suatu bangsa di tentukan oleh kreativitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleknya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia (SDM) yang handal dan mampu berkompetisi .

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Hal ini dapat di lihat dari waktu jam pelajaran lebih banyak dari pada jam pelajaran lain. Namun, pelajaran matematika ini kurang di perhatikan oleh siswa. Pelajaran matematika dalam pelaksanaannya di berikan kepada semua jenjang kehidupan dari mulai sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi (PT).

Pada umumnya guru menyadari bahwa matematika sering di pandang sebagai mata pelajaran yang kurang di minati, di takuti, dan membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini dapat di lihat dari prestasi belajar siswa yang

kurang memuaskan dan siswa sering menganggap pelajaran matematika sebagai momok bagi mereka.

Dalam proses belajar guru matematika harusnya memberikan stimulus sehingga siswa mencintai belajar matematika dan lebih memahami materi yang di berikan oleh guru, serta mampu mengantisipasi kemungkinan–kemungkinan muncul kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar siswa.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran matematika dapat di ukur dengan keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat di lihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta prestasi belajar siswa semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Berkaitan dengan masalah diatas, pada kegiatan pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 1 Sambirejo ditemukan keragaman masalah sebagai berikut : (1) keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran masih belum nampak, (2) para siswa jarang mengajukan pertanyaan walaupun guru sering meminta siswa untuk bertanya, (3) kurangnya keaktifan siswa dalam mengerjakan soal–soal latihan, (4) kurangnya keberanian siswa dalam mngerjakan soal di depan kelas.

Dalam proses pembelajaran matematika Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika. Siswa di harapkan benar-benar aktif dalam belajar

matematika, sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang materi pelajaran yang di ajarkan. Keterlibatan siswa dalam melakukan langkah-langkah pembelajaran dapat mempertajam ingatan tentang materi pelajaran. Suatu konsep akan lebih mudah untuk di pahami dan di ingat apabila di sajikan melalui langkah dan prosedur yang menarik.

Untuk mengantisipasi masalah yang berkelanjutan maka perlu di carikan cara yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model pembelajaran agar siswa bersemangat dalam belajar matematika.

Model mengajar dikatakan berhasil jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pengajaran. Tujuan pendidikan adalah siswa dapat berpikir dan bertindak secara hierarki dan kreatif maka model penyampaian guru dalam mengajar yang efektif adalah apabila dampak dari pembelajaran itu menumbuhkan dan menciptakan gairah serta dorongan siswa untuk aktif, sehingga di perlukan guru aktif, professional, dan menyenangkan sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif. Suasana yang menantang akan membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan permasalahan yang di berikan guru.

Salah satu model pembelajaran yang akan di terapkan adalah model pembelajaran *van hiele* dan *make-a match*. Model pembelajaran *van hiele* adalah suatu model pembelajaran guru hanya sekedar membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan mulus.

Sedangkan model pembelajaran *make-a match* adalah model pembelajaran yang di gunakan pada sesi review di mana siswa mencari pasangan jawaban atau soal.

Melalui model pembelajaran *van hiele* dan *make-a match* di harapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa karena dengan model pembelajaran ini siswa dapat menyerap informasi lebih cepat dan mudah selama model pembelajaran *van hiele* dan *make-a match* ini sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang sebenarnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah ini adalah : “adakah peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *van hiele* dan *make – a match*?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran melalui model pembelajaran *van hiele* dan *make-a match*. Sedangkan Tujuan khusus untuk dari penelitian ini di harapkan dengan model pembelajaran *van hiele* dan *make – a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VII semester 2 SMP Negeri 1 Sambirejo.

D. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini di harapkan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, manfaat yang peneliti harapkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan besar terhadap dunia matematika dalam peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran van hiele dan make – a match. Secara khusus penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada guru dalam menggunakan model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan perkembangan yang bagus bagi peserta didik yang sesuai dengan perkembangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru.

- 1) Membantu guru dalam meningkatkan keaktifan siswa saat proses belajar mengajar.
- 2) Membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran van hiele dan make-a match.

b. Bagi siswa.

- 1) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
- 3) Siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

E. Definisi Istilah

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang di harapkan dan untuk menghindarkan kesalahpahaman, maka perlu di berikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Keaktifan Siswa

Keaktifan adalah bahwa pada saat guru mengajar harus mengusahakan agar murid–muridnya aktif, jasmani maupun rohani. Keaktifan ini meliputi keaktifan siswa dalam bertanya, keaktifan siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas, keaktifan mengemukakan ide, keaktifan menjawab pertanyaan. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Semakin aktif siswa semakin baik pula prestasinya dan sebaliknya semakin pasif siswa semakin rendah pula prestasi siswa.

2. Model Pembelajaran Van Hiele

Model pembelajaran van hiele merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk lebih aktif. Model pembelajaran ini terdiri dari lima tahap yaitu : informasi (information), orientasi langsung(directed orientation), penjelasan(explication), orientasi bebas(free orientation), dan integrasi (integration)..

3. Model Pembelajaran make – a match

Model pembelajaran take – a match adalah model pembelajaran yang digunakan pada sesi review. Pada model pembelajaran ini siswa akan mencari pasangan kartu jawaban atau kartu soal yang di berikan.

Langkah-langkah pembelajaran make-a match :

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Demikian seterusnya.
- h. Penutup.