

**PENGARUH PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN STRATEGI
SCRAMBLE DAN MAKE A MATCH TERHADAP PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA PADA SEGI EMPAT DITINJAU DARI MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS VII SEMESTER II SMP N 2 KARTASURA**

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



Disusun oleh :

HESTI DAMAYANTI
A.410 060 079

**JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2010**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Anjar, M. & Sembiring, R.K. (2000), matematika dikenal sebagai ilmu pengetahuan yang dapat menstrukturkan pola berpikir sistematis, logis, kritis, cermat, dan konsisten. Matematika berfungsi sebagai cara manusia berfikir sehingga keabsahan (validitas) dari pemikiran kebenaran tidak diragukan lagi. Selain itu matematika berfungsi sebagai alat bantu dan pelayan ilmu artinya tidak hanya untuk matematika itu sendiri tetapi untuk ilmu-ilmu yang lain.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang pokok dalam setiap jenjang pendidikan. Proses pendidikan mencakup proses mengajar, proses belajar dan juga proses pemikiran kreatif. Proses mengajar dilakukan oleh pengajar, sedangkan proses belajar dilakukan oleh siswa sebagai anak didik.

Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus- menerus. Perubahan dapat dilakukan dalam hal metode atau strategi mengajar, buku-buku pelajaran, alat-alat laboratorium, maupun materi-materi pelajaran. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran matematika di sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada

semua jenjang pendidikan mulai sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, bahkan pada jenjang perguruan tinggi juga masih diberikan pelajaran matematika, karena pendidikan matematika merupakan salah satu pondasi dari kemampuan *sains* dan teknologi. Pemahaman terhadap matematika, dari kemampuan yang bersifat apresiatif akan berhasil mengembangkan kemampuan sains dan teknologi yang cukup tinggi (Buchori, 2001: 120-121).

Hasil studi menyebutkan bahwa meski terdapat peningkatan mutu pendidikan yang cukup menggembirakan, akan tetapi pembelajaran dan pemahaman siswa SLTP (pada beberapa pelajaran termasuk matematika) menunjukkan hasil cenderung *text book oriented* dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran cenderung lebih abstrak dan menggunakan metode ceramah sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa atau sulit dipahami. Sementara itu kebanyakan guru yang mengajar masih kurang mempertahankan kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain tidak melakukan pembelajaran bermakna, metode dan strategi pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan, dan pola belajar cenderung menghafal dan mekanistik (Direktorat PLP, 2002).

Beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi intelegensi, motivasi, kebiasaan, bakat, minat, dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, keadaan sosial ekonomi, dan sebagainya (Ahmadi dan Supriyono, 2004: 138). Motivasi

merupakan faktor yang sangat penting dalam proses belajar guna mencapai prestasi yang diharapkan. Ini dikarenakan motivasi merupakan pendorong dan penggerak individu yang dapat menimbulkan dan memberikan arah bagi individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai tujuannya.

Motivasi seseorang akan terdorong untuk melakukan sesuatu yang diminatinya. Semakin besar motivasi siswa terhadap matematika semakin besar pula perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan sehingga akan memperbesar hasrat dan kemauan untuk mengenal apa yang dipelajari dan akan menimbulkan sikap kreatif pada diri siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (1994:116), “Motivasi yang kuat erat hubungannya dengan peningkatan keaktifan siswa yang dapat dilakukan dengan strategi pembelajaran tertentu, dan motivasi belajar dapat ditujukan ke arah kegiatan-kegiatan kreatif. Apabila motivasi yang dimiliki oleh siswa diberi berbagai tantangan, akan tumbuh kegiatan kreatif.”

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka membuat guru untuk terus berusaha menyusun dan menetapkan berbagai pendekatan yang bervariasi (Russffendi, 2001: 285). Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *Scramble* dan *Make A Match*.

Strategi pembelajaran *Scramble* adalah suatu strategi dengan menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berfikir kritis

sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. *Scramble* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Sedangkan strategi *Make A Match* atau mencari pasangan yaitu strategi yang dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik pendekatan *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorn Curran (2001). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Langkah-langkah penerapan pendekatan *Make A Match* secara sistematis yaitu guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan-persoalan dan kartu yang berisi jawabannya, siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, tetapi setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai-reward, kartu dikumpul lagi dan dicetak. Untuk babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi, dengan demikian siswa belajar matematika tidak hanya mendengarkan dan guru menerangkan didepan kelas saja namun diperlukan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika.

Berlatar belakang permasalahan di atas penulis melakukan penelitian tentang pengaruh pembelajaran matematika dengan strategi *Scramble* dan

Make A Match terhadap prestasi belajar matematika pada segi empat ditinjau dari motivasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Pada dasarnya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar diantaranya meliputi:

1. Ketrampilan mengajar menggunakan strategi pembelajaran

Pembelajaran yang dilakukan cenderung lebih abstrak dan masih menggunakan metode ceramah sehingga konsep-konsep akademik kurang bisa atau sulit dipahami. Kebanyakan guru yang mengajar masih kurang mempertahankan kemampuan berpikir siswa, atau dengan kata lain tidak melakukan pembelajaran bermakna. Metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi, dan sebagai akibatnya motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan, dan pola belajar cenderung menghafal dan mekanistik.

2. Motivasi belajar

Kurang adanya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh cara mengajar guru yang tidak menarik, kemungkinan akan menyebabkan penerimaan pelajaran tidak optimal sehingga akan mengakibatkan pencapaian hasil belajar matematika siswa yang kurang optimal.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak terjadi penyimpangan terhadap apa yang menjadi tujuan penelitian, maka penelitian membatasi masalah sebagai berikut:

1. Prestasi belajar dibatasi pada hasil belajar siswa setelah menerima pengalaman belajar pada pokok bahasan segi empat.
2. Motivasi belajar yang dimaksud adalah motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika yang meliputi minat belajar, besar perhatian usaha untuk meraih prestasi, dan ketekunan dalam belajar matematika.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi pembelajaran *Scramble* dan *Make A Match*.

Strategi pembelajaran *Scramble* adalah suatu strategi dengan menggunakan penekanan latihan soal yang dikerjakan secara berkelompok yang memerlukan adanya kerjasama antar anggota kelompok dengan berfikir kritis sehingga dapat lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. *Scramble* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Sedangkan strategi *Make A Match* atau mencari pasangan yaitu strategi yang dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan teknik ini adalah

siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh strategi *Scramble* dan *Make A Match* terhadap prestasi belajar matematika pada segi empat?
2. Apakah terdapat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika pada segi empat?
3. Apakah terdapat interaksi antara strategi *Scramble* dan *Make A Match* dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika pada segi empat?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan arah dari suatu kegiatan untuk mencapai hasil yang jelas dan diharapkan dapat terlaksana dengan baik dan teratur. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan umum

Secara umum penelitian ini bertujuan membandingkan antara proses pembelajaran matematika menggunakan strategi *Scramble* dan strategi *Make A Match* untuk mengetahui strategi mana yang sesuai dengan materi segi empat.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh strategi *Scramble* dan *Make A Match* terhadap prestasi belajar matematika pada segi empat. Untuk menunjukkan pengaruh, dianalisis perbedaan prestasi belajar matematika pada segi empat ditinjau dari strategi pembelajaran yang digunakan.
- b. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar matematika pada segi empat. Untuk menunjukkan pengaruh, dianalisis perbedaan prestasi belajar matematika pada segi empat ditinjau dari motivasi belajar siswa yaitu motivasi belajar tinggi, sedang dan rendah.
- c. Untuk menguji dan menganalisis apakah ada interaksi antara strategi pembelajaran *Scramble* dan *Make A Match* dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika pada segi empat.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan keilmuan tentang perbandingan proses pembelajaran matematika menggunakan strategi *Scramble* dan strategi *Make A Match* untuk mengetahui strategi mana yang sesuai dengan materi segi empat.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan sumbangan keilmuan tentang pengujian dan penganalisisan tentang pengaruh strategi *Scramble* dan *Make A Match* terhadap prestasi belajar matematika pada segi empat.

- b. Memberikan sumbangan keilmuan tentang pengujian dan penganalisisan tentang pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar matematika pada segi empat.
- c. Memberikan sumbangan keilmuan tentang pengujian dan penganalisisan apakah ada interaksi antara strategi pembelajaran *Scramble* dan *Make A Match* dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika pada segi empat.
- d. Hasil peneliitian ini diharapkan dapat berguna sebagai pedoman penelitian selanjutnya