

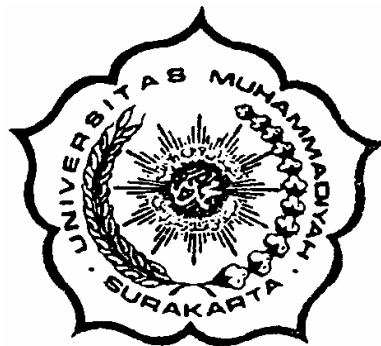
**EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MODEL *TREFFINGER* DAN *CIRCUIT LEARNING*
DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA POKOK BAHASAN SEGIEMPAT**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Matematika



Disusun Oleh :

MANIK SURYANTI

A 410 060 112

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

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam rangka membentuk nilai, sikap dan perilaku. Setiap manusia membutuhkan pendidikan sampai kapan dan di manapun ia berada. Manusia akan sulit berkembang bahkan terbelakang tanpa adanya pendidikan. Dengan demikian pendidikan harus diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas, mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan bermoral yang baik.

Pendidikan di sekolah tidak dapat lepas dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran yang unggul memerlukan para guru yang professional. Guru dalam melaksanakan perannya, yaitu sebagai sebagai pendidik, pengajar, pemimpin, administrator, harus mampu melayani peserta didik yang dilandasi dengan kesadaran (awareness), keyakinan (belief), kedisiplinan (discipline) dan tanggung jawab (responsibility) secara optimal. Model mengajar yang dipakai oleh guru akan berpengaruh juga terhadap cara belajar siswa yang mana setiap siswa mempunyai cara belajar yang berbeda dengan siswa yang yang lainnya.

Matematika adalah ilmu yang berkenaan dengan ide-ide atau konsep abstrak yang disusun secara hierarkis dan penalaran deduktif yang membutuhkan pemahaman secara bertahap dan berurutan. Pemahaman

konsep merupakan langkah awal yang diambil untuk melangkah pada tahap selanjutnya yaitu aplikasi dalam perhitungan matematika. Namun banyak siswa belum menguasai konsep dari materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan karena penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran.

Pada umumnya, model pembelajaran yang dikembangkan guru matematika dalam kegiatan belajar mengajar adalah model pembelajaran konvensional yang lebih banyak mengandalkan ceramah. Siswa hanya ditempatkan sebagai obyek sehingga siswa menjadi pasif dan tenggelam ke dalam kondisi belajar yang kurang merangsang aktifitas belajar yang optimal.

Model Pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2009:41). Model pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya *Treffinger* dan *Circuit Learning*.

Model *Treffinger* adalah seperangkat cara dan prosedur kegiatan belajar yang tahap-tahapnya meliputi orientasi, pemahaman diri dan kelompok, pengembangan kelancaran dan kelenturan berfikir dan bersikap kreatif, pemacu gagasan-gagasan kreatif, serta pengembangan kemampuan memecahkan masalah yang nyata dan kompleks.

Model *Circuit Learning* adalah pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang.

Kebanyakan siswa mempunyai asosiasi negatif dengan ujian. Mereka takut, dan rasa takut membuat mereka tertutup. Setelah berjam-jam belajar, mereka menghadapi ujian dengan pikiran kosong. Bahkan murid yang paling tekun sekalipun kadang-kadang mendapatkan kesulitan menghadapi tes. Jadi, langkah pertama adalah menerobos keadaan negatif tersebut dan menggantinya dengan pikiran dan perasaan yang memberdayakan.

Dalam pembelajaran mata pelajaran Matematika memperlihatkan gejala masih belum optimalnya motivasi siswa, padahal motivasi belajar yang tinggi dapat berdampak positif terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran. Semakin besar minat siswa terhadap matematika semakin besar pula perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan, sehingga hasil yang diperoleh optimal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, penulis mengadakan penelitian “Eksperimentasi Model Pembelajaran Matematika Dengan Model *Treffinger* Dan *Circuit Learning* Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Segiempat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Rendahnya motivasi belajar siswa bukan hanya bersumber pada kurangnya kemampuan siswa, tetapi boleh jadi ditentukan oleh adanya kelemahan dari model pembelajaran yang digunakan guru.

2. Ada berbagai macam model pembelajaran dan tidak setiap model dalam pembelajaran dapat diterapkan pada setiap materi pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Agar dalam mengadakan penelitian dapat seefektif dan seefisien mungkin, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Circuit Learning* dan *Treffinger*.
2. Motivasi belajar siswa meliputi minat belajar, besar perhatian usaha untuk meraih prestasi dan ketekunan dalam belajar matematika.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Circuit Learning* dan *Treffinger* terhadap prestasi belajar?
2. Adakah pengaruh yang signifikan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar?
3. Adakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Circuit Learning* dan *Treffinger* terhadap prestasi belajar matematika.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika.
3. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, memperoleh pengalaman langsung dengan adanya kebebasan dalam belajar secara aktif.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan bahwa pembelajaran *Circuit Learning* dan *Treffinger* dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa serta sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar melalui pembelajaran yang tepat.