EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* DAN *SURVEY, QUESTION, READ, REFLECT, RECITE, REVIEW (SQ4R)* DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA

(Pada Kelas VII Semester II SMP Negeri I Ngargoyoso Karanganyar Tahun Ajaran 2009/ 2010)

Skripsi

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

Diajukan oleh:

LASTRI

A 410 060 147

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sikap sosial dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan mempunyai peranan penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan dapat membuat orang cerdas, kreatif, bertanggung jawab, dan produktif. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan, suatu bangsa menjadi maju. Berbagai upaya dalam pendidikan telah dilakukan, diantaranya pengembangan maupun penyempurnaan kurikulum yang dilakukan secara bertahap, konsisten, dan disesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan di sekolah tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi juga melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Guru merupakan kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan. Mereka berada di titik sentral dari setiap usaha reformasi pendidikan yang diarahkan pada perubahan kualitatif. Guru

bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan di kelas. Untuk menunjang tugas tersebut diperlukan pemilihan model yang tepat dan sesuai dengan materi atau konsep yang akan diajarkan. 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, dimana guru lebih memfokuskan diri pada upaya pemindahan pengetahuan ke dalam pikiran siswa tanpa memperhatikan bahwa ketika siswa memasuki kelas, siswa mempunyai bekal kemampuan dan pengetahuan yang tidak sama. Siswa hanya ditempatkan sebagai obyek sehingga siswa menjadi pasif dan

tenggelam ke dalam kondisi belajar yang kurang merangsang aktivitas belajar yang optimal.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif. Menurut Hisyam Zaini (2007: xvi) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan diantaranya *Role Play dan* SQ4R *(Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review).*

Strategi pembelajaran SQ4R merupakan strategi membaca yang dapat mengembangkan metakognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama-cermat, dalam hal ini siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan metode SQ4R siswa berperan dari awal dimulai pelajaran sampai pelajaran berakhir.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang tersedia, maka dikembangkan strategi pembelajaran *Role Play*. Strategi pembelajaran *Role Play* pada prinsipnya merupakan strategi untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam proses pembelajaran di dalam kelas yang kemudian dijadikan bahan-bahan refleksi dalam pembelajaran

yang sedang diberikan. Strategi ini lebih menekankan pada masalah yang diangkat dalam skenario yang dibuat bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Strategi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar, selain itu juga ditentukan oleh motivasi belajar siswa. Guru matematika diharapkan dapat memberikan dorongan belajar pada siswa, sehingga siswa merasa tertarik dan mudah memahami materi yang diberikan. Motivasi seseorang akan terdorong untuk melakukan sesuatu yang diminati. Semakin besar minat 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.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasikan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Rendahnya motivasi belajar siswa bukan hanya besumber pada kurangnya kemampuan siswa, tetapi bisa dientukan oleh adanya kelemahan dari strategi pembelajaran yang digunakan guru.
2. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu akan mempengaruhi prestasi belajar.

3. Adanya kemungkinan perbedaan prestasi belajar siswa disebabkan karena perbedaan motivasi belajar.

C. Pembatasan Masalah

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

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif *Role Play* untuk kelas eksperimen dan strategi pembelajaran SQ4R *(Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review)* untuk kelas kontrol.
2. Motivasi belajar siswa meliputi, minat belajar, besar perhatian usaha untuk meraih prestasi dan ketekunan dalam belajar matematika.
3. Materi pada penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan segiempat sub pokok bahasan persegi panjang, persegi dan jajargenjang.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh penggunaan strategi pembelajaran terhadap prestasi belajar ?
2. Adakah pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar ?

3. Adakah interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *Role Play* dan strategi pembelajaran SQ4R terhadap prestasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar.
3. Untuk mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

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

b. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa, memperoleh pengalaman langsung dengan adanya kebebasan dalam belajar secara aktif.
2) Bagi guru, sebagai bahan masukan bahwa pembelajaran *Role Play* dan SQ4R *(Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review)* dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya meningkatkan motivasi

belajar siswa serta sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar melalui pembelajaran yang tepat.
4) Bagi Penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Role Play* dan SQ4R *(Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review).*