

**PENGARUH PENDEKATAN *PICTURE AND PICTURE* DENGAN  
MENGOPTIMALKAN BARANG BEKAS SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA  
PADA KELILING DAN LUAS SEGI EMPAT DITINJAU DARI  
MOTIVASI BELAJAR SISWA**

**Skripsi**

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



Oleh:

**ZAINUR ROFI'AH**

**A 410 060 207**

**PROGRAM STUDI MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2010**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Besarnya nama suatu bangsa bukan karena pada luas wilayah dan banyaknya penduduk yang dimilikinya, akan tetapi terletak pada kualitas hidup masyarakat. Indonesia sebagai negara berkembang menyadari benar harus memperbaiki dirinya terutama dalam hal pendidikan. Melalui pendidikan diharapkan mampu mencetak individu yang inovatif dan kreatif, Mutu pendidikan dapat ditingkatkan dengan memperbaiki mutu pembelajaran yang merupakan perpaduan antara kegiatan belajar yang dilakukan siswa dengan kegiatan mengajar yang dilakukan guru.

Matematika merupakan ilmu dasar dari pengembangan sains (*basic of science*) dan sangat berguna dalam kehidupan. Tetapi fakta menunjukkan, tidak sedikit siswa yang masih menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit. Akibatnya, prestasi siswa dalam bidang matematika masih relative rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Hal ini merupakan salah satu masalah utama dalam pendidikan matematika. Faktor penyebab lainnya adalah guru. Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh factor guru. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidak lancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang

diberikan guru (Asnawir, 2002: 1). Sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar matematika.

Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya matematika masih tergolong kurang. Memang kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa proses belajar mengajar matematika yang berlangsung di kelas sebenarnya telah melibatkan siswa, misalnya saat guru menerangkan siswa mendengarkan kemudian mencatat pelajaran yang diberikan. Akan tetapi sebagian besar siswa jarang terlibat dalam hal mengajukan pertanyaan atau mengutarakan pendapatnya, walaupun guru telah berulang kali meminta siswa untuk bertanya jika ada hal-hal yang kurang jelas. Pada kenyataannya banyak siswa terlihat malas, tidak percaya diri mengerjakan soal-soal latihan dan baru akan mengerjakan setelah soal setelah selesai dikerjakan oleh guru atau siswa lain yang berperan aktif. Pelajaran matematika tidak segera dikuasai dengan mendengarkan dan mencatat saja, masih perlu lagi partisipasi siswa dalam kegiatan lain seperti bertanya, mengerjakan latihan, mengerjakan pekerjaan rumah (PR), maju ke depan kelas, mengadakan diskusi, serta mengeluarkan ide atau gagasan.

Proses pembelajaran tersebut masih menggunakan metode ekspositori dimana guru menerangkan materi dan siswa hanya mendengarkan serta mencatat saja, sehingga motivasi siswa belum berkembang secara maksimal. Siswa masih kesulitan dalam mempelajari matematika. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman konsep secara matang serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat.

Dalam proses belajar mengajar guru dapat memilih dan menggunakan beberapa metode mengajar, dimana metode pembelajaran yang dipakai dapat meningkatkan motivasi dan rasa keingintahuan siswa mengenai matematika. Salah satu model pembelajaran untuk mengantisipasi kelemahan model pembelajaran yang sering dipakai oleh seorang guru pada umumnya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *picture and picture*.

Menurut Agus Suprijono (2009: 110) metode *picture and picture* adalah metode belajar yang menggunakan gambar dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Dalam hal ini guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, menyampaikan materi sebagai pengantar. Setelah itu guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Siswa tidak hanya mendengar dan membuat catatan, guru memanggil siswa secara bergantian memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis. Ditanyakan juga alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut. Dari alasan atau urutan gambar, guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen yang tidak terlepas yaitu: guru, siswa, lingkungan, sarana dan prasarana serta materi ajar.

Guru dalam proses belajar mengajar merupakan factor kesuksesan setiap usaha pendidikan. Sifat guru yang otoriter, suka marah, tidak menguasai materi dengan baik, cara menerangkan yang monoton dan yang lainnya

menjadi hal yang menimbulkan kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari matematika. Dalam hal ini guru mempunyai peranan dalam memberikan motivasi kepada siswa, karena motivasi berperan sangat penting dalam kegiatan utamanya dalam proses belajar.

Siswa sebagai komponen yang lain, dalam hal ini sebagai objek, dari pendidikan berkewajiban melakukan proses belajar. Siswa yang suka melamun, berbicara dengan siswa lainnya atau teman sebangku, suka mengganggu teman lainnya, tidak konsentrasi pada saat proses belajar berlangsung, takut untuk bertanya dan sebagainya menunjukkan bahwa siswa mengalami gangguan dalam belajar.

Lingkungan juga merupakan komponen yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Lingkungan yang dimaksud adalah peran orang tua yaitu dalam mendidik anak, tingkat ekonomi orang tua, keadaan sekolah dan sikap siswa dalam memilih teman untuk bergaul. Peran orang tua yang tidak maksimal dalam mendidik anak dalam usahanya untuk menanamkan semangat untuk belajar dan kesalahan dalam memilih teman untuk bergaul, akan menyebabkan siswa mempunyai motivasi belajar yang minim, sehingga akan didapatkan prestasi belajar yang kurang.

Komponen lain yang juga menentukan berhasilnya pembelajaran adalah sarana dan prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana yang diperlukan sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru pada saat menerangkan materi.

Materi ajar adalah komponen lain yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Materi ajar yang cenderung kompleks dan terlalu abstrak, membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Dalam hal ini guru berperan untuk mengkonkritkan materi bahan ajar yang terlalu abstrak dengan bantuan alat peraga agar siswa benar-benar paham dan menguasai materi yang diajarkan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini bisa terfokuskan lebih efektif dan efisien, maka obyek-obyek penelitian perlu dibatasi, permasalahan yang diteliti dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :(1) Prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai matematika yang diperoleh dari evaluasi belajar yang diberikan guru, (2) Model pembelajaran matematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *picture and picture* untuk kelas eksperimen dan ekspositori untuk kelas kontrol, (3) Motivasi belajar berarti keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan, menjamin, dan memberikan arah pada kegiatan belajar guna mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

### **D. Perumusan Masalah**

Dalam penelitian, untuk menentukan suatu kebenaran akan dihadapkan pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peneliti. Berdasarkan latar

belakang dan identifikasi masalah di atas, maka muncul pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar matematika menggunakan pendekatan *Picture and Picture* dan pendekatan ekspositori?
2. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar siswa yang tinggi, sedang, dan rendah?
3. Apakah ada interaksi antara pendekatan *Picture and Picture* dan motivasi siswa terhadap prestasi belajar matematika?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk menguji dan menganalisis perbedaan pengajaran matematika dengan pendekatan *picture and picture* dan pendekatan ekspositori ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Tujuan secara khusus dapat dirinci sebagai berikut:

1. Menguji dan menganalisis perbedaan prestasi belajar matematika yang menggunakan pendekatan *picture and picture* dengan pendekatan ekspositori.
2. Menguji dan menganalisis perbedaan prestasi belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar siswa yang tinggi, sedang, dan rendah.
3. Menguji dan menganalisis interaksi antara pendekatan *picture and picture* yang ditinjau dari motivasi belajar siswa yang tinggi, sedang, dan rendah terhadap prestasi belajar matematika.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan pada tingkat teoritis kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penggunaan pendekatan *picture and picture* melalui optimalisasi barang bekas sebagai media pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, memperoleh pengalaman langsung dengan adanya kebebasan dalam belajar secara aktif.
- b. Bagi guru, sebagai bahan informasi tentang penggunaan pendekatan *picture and picture* dengan mengoptimalkan barang bekas sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada sub pokok bahasan keliling dan luas segi empat, sebagai masukan tentang pentingnya melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, serta membantu guru matematika dalam memilih salah satu metode mengajar ditinjau dari motivasi belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar melalui pembelajaran yang tepat.
- d. Bagi perpustakaan, menambah daftar referensi perpustakaan.