

**PENERAPAN *MODEL PICTURE AND PICTURE* DENGAN METODE
PERMAINAN PADA MATERI BANGUN DATAR DALAM UPAYA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 9 LANGSA
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Skripsi

Diajukan Oleh :

MAISURA

**Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)
Zawiyah Cot Kala Langsa
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PMA
Nomor Pokok : 130900424**



**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN)
ZAWIYAH COT KALA LANGSA
2014 M / 1435 H**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program
Sarjana S-1 Tarbiyah/PMA**

Diajukan Oleh:

MAISURA

**Mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
(STAIN) Zawiyah Cot Kala Langsa
Jurusan/Prodi: Tarbiyah/PMA
NIM: 130900424**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

JELITA, M.Pd

Pembimbing II

RITA SARI, M.Pd

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	
Daftar Isi	
Daftar Tabel.....	
Daftar Lampiran.....	
Abstrak	
BAB I	PENDAHULUAN
A.	Latar Belakang Masalah 1
B.	Rumusan Masalah 6
C.	Batasan Masalah 6
D.	Tujuan dan Manfaat Penelitian 7
E.	Anggapan Dasar 8
F.	Hipotesis 8
G.	Defenisi Operasional 9
BAB II	KAJIAN PUSTAKA
A.	Konsep Belajar 10
B.	Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> 11
C.	Metode Permainan 13
D.	Hasil Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya ... 19
E.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> Dengan Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar Siswa . 23
F.	Segiempat 24
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian 31
B.	Tempat dan Waktu Penelitian 31
C.	Subjek dan Objek Penelitian 31
D.	Prosedur Penelitian 32
E.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 35
F.	Teknik Analisis Data 46

BAB IV	ANALISIS HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	49
	B. Pembahasan	65
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	67
	B. Saran-saran	67
	DAFTAR PUSTAKA	69
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu pengetahuan yang dipelajari oleh semua orang, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena merupakan ilmu yang sukar, abstrak dan terasa kurang kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai setiap manusia, terutama oleh siswa sekolah¹. Karena melalui matematika siswa dilatih berpikir secara logis, rasional dan kritis dalam bertindak sehingga mampu bertahan dan berhasil di arena persaingan. Dalam Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Matematika disebutkan bahwa tujuan umum diberikannya matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah meliputi dua hal, yaitu:

1. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan didalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien.
2. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan².

Matematika memberikan kontribusi yang besar dalam membekali siswa untuk menghadapi masa depan. Oleh karena itu, siswa harus memahami matematika dengan sungguh-sungguh, namun pada kenyataannya sampai saat ini

¹ Fathani, Abdul Halim. *Matematika Hakekat dan Logika*, (Yogyakarta : Ar-ruzz Media Group, 2009), hal. 75

² Rohani, Ahmad. *Pengelolaan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 26

matematika memiliki citra yang negatif di mata siswa. Sebagian besar dari mereka merasa malas, jenuh, bosan, dan beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan. Matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, ruwet dan memperdayakan. Selain itu, matematika tidak luput dari rumus-rumus.³ Siswa dapat mengerjakan soal jika siswa dapat menghafal dan memahami rumus-rumus matematika.

Banyak faktor yang mempengaruhi penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa, salah satunya adalah ketidaktepatan penggunaan model, metode, strategi, pendekatan pembelajaran yang digunakan guru di kelas, materi yang diajarkan, proses belajar mengajarnya dan muridnya sendiri.⁴ Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika SMP N 9 Langsa pada tanggal 9 November 2013 Beliau mengatakan bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami materi bangun datar, terutama sulitnya memahami rumus-rumus, itu dikarenakan siswa kurang menyukai pelajaran matematika dan kadang-kadang siswa juga kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi dipapan tulis, akibatnya siswa kurang memahami materi pelajaran yang diberikan, dan hasil belajar yang diperoleh siswa pada materi bangun datar yang telah dipelajari sebelumnya masih belum memuaskan, yaitu pada umumnya hanya mencapai rata-rata 57.08. Dari nilai tersebut menunjukkan hasil belajar siswa SMP Negeri 9 Langsa pada materi bangun datar belum tuntas. hasil belajar tersebut masih dalam katagori rendah, ini dibuktikan dari nilai KKM belajar yang telah ditetapkan 75.

³ Ruseffendi, E.T. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensi dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*, (Bandung: Tarsito. 1991), hal. 94

⁴ Abbas, Nurhayati. *Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (PBI) dalam Pembelajaran Matematika di SMA : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, (Banda Aceh: Tidak diterbitkan, 2004), hal. 2

Menurut hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VII SMP N 9 Langsa, hal ini dikarenakan siswa merasa bosan, mengantuk, mengobrol dengan teman sebangkunya, bolak-balik ke toilet, dan main *Handphone* secara diam-diam (karena sekolah melarang membawa HP). Itu dikarenakan cara penyampaian guru dalam mengajar hanya menulis materi yang akan diajarkan dipapan tulis serta meminta siswa untuk mencatat selanjutnya guru menjelaskan materi sesuai dengan buku paket yang ada dan memberikan contoh soal setelah itu memberikan soal latihan yang harus dikerjakan siswa, itulah yang membuat siswa bosan dan tidak semangat belajar. Hal ini lah yang mengakaibatkan hasil belajar siswa tidak memuaskan, dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa atau tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan itu dikarenakan model-model pembelajaran yang diterapkan pada saat proses pembelajaran ternyata masih banyak guru-guru yang menerapkan model pembelajaran secara konvensional, pembelajaran lebih berfokus kepada guru (*teacher center*), sementara paradigma pembelajaran yang ditekankan saat ini adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, artinya guru dituntut supaya mampu mengaktifkan strategi, kreativitas, intelegensi, dan membangkitkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika adalah dengan menerapkan model dan metode pembelajaran, pembelajaran merupakan proses penyampaian atau penyajian materi pelajaran agar si pembelajar mudah memahaminya. Ada

beberapa model dan metode pembelajaran dalam Matematika diantaranya adalah model *picture and picture*, dan metode permainan.

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan sebuah model yang menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa. *Picture and picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.

Dalam model pembelajaran *picture and picture*, siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-6 siswa dengan kemampuan yang berbeda, saling membantu untuk memahami suatu urutan atau bentuk gambar yang berkaitan dengan bahan pembelajaran, serta kegiatan lainnya dengan tujuan mencapai prestasi tertinggi. Tugas guru adalah membawa siswa mencapai tujuan.

Berdasarkan hasil penelitian Erna Rokhayati (2013), Diperoleh bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Picture and picture* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajarkan secara konvensional, pada materi segiempat dan segitiga di kelas VII, namun ada juga beberapa siswa yang tidak meningkat hasil belajarnya.⁵ Menurut gambaran dalam penelitian ini *picture and picture* juga memiliki kekurangan salah satu diantaranya yaitu banyak siswa

⁵ Erna Rokhayati, *Efektivitas Penggunaan Modul Matematika Berbasis Model Pembelajaran Picture And Picture Ditinjau Dari Prestasi Belajar Pada Pokok Bahasan Segiempat dan Segitiga Siswa Kelas VII Semester II SMP N 4 Cepiring*, Skripsi, (Semarang : IKIP PGRI, 2013), hal. 90

yang pasif, itu disebabkan karena tidak semua siswa mendapat peran dalam proses belajar tersebut, misalnya dalam satu kelompok tidak semua siswa mendapatkan giliran untuk mengurutkan suatu gambar atau menjawab soal yang berkaitan dengan materi tersebut, siapa yang aktif dialah yang mendapatkan, oleh sebab itu siswa yang pasif akan selalu tertinggal bahkan tidak mengerti materi yang diajarkan, itulah salah satu sebab yang membuat siswa tersebut tidak meningkat hasil belajarnya.

Agar siswa tidak pasif model pembelajaran yang tersebut diatas bisa dikaitkan dengan metode permainan (permainan kuartet), karena didalam permainan ini masing-masing siswa akan mendapatkan kesempatan bermain, oleh karena itu tidak akan ada siswa yang pasif dalam proses belajar. “Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian serta konsep tertentu”⁶

Menurut Ruseffendi, agar pelajaran menarik bagi siswa, maka dalam pelajarannya kita dapat memasukkan permainan dan teka-teki, dikaitkan dengan persoalan sehari-hari, cara penyampaian materinya berganti-ganti, dan memberi kesempatan pada siswa untuk membawa sesuatu yang dapat dipelajarinya di sekolah.⁷ Jika siswa menyukai pelajaran matematika, maka siswa akan senang belajar matematika. Jika siswa sudah senang belajar matematika, maka siswa akan selalu belajar. Akibatnya siswa dapat memahami rumus matematika dan menghafalnya, sehingga hasil belajar siswa diharapkan lebih memuaskan.

⁶ <http://syamdnia.blogspot.com/2013/06/metode-permainan.html> (tanggal akses 29 Oktober 2013).

⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung :Pustaka Setia. 2010), hal.89

Permainan yang digunakan penulis adalah permainan kuartet. Dimana siswa dibuat berkelompok yang terdiri dari 6 orang.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Penerapan *Model Picture and picture* dengan Metode Permainan Pada Materi Bangun Datar Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Langsa Tahun Ajaran 2012/2013”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar matematika siswa akan dapat ditingkatkan dengan penerapan model *picture and picture* dengan metode permainan pada materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 9 Langsa?
2. Bagaimanakah aktivitas guru dan siswa dengan penerapan model *picture and picture* dengan metode permainan pada materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 9 Langsa?

C. Batasan Masalah

Karena adanya keterbatasan pada diri peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran pada penelitian ini adalah materi bangun datar dengan sub materi segi empat di kelas VII SMP

2. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah pembelajaran *Cooperative Learning Picture and picture* dengan metode permainan (permainan kuartet).
3. Siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi nilai ketuntasan minimal ≥ 75 .

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan model *picture and picture* dengan metode permainan pada materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 9 Langsa.
2. Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa terhadap penerapan model *picture and picture* dengan metode permainan pada materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 9 Langsa?

Manfaat Penelitian

1. Sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru-guru bidang studi Matematika dalam usaha meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik.
2. Bermanfaat bagi siswa dalam usaha menerapkan belajar secara bermakna dengan belajar lebih kreatif dengan keterampilan barunya serta meningkatkan hasil belajarnya.
3. Bagi peneliti berguna untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat dari bangku kuliah, sehingga dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan.

E. Anggapan Dasar

Menurut Winarno Surachmad, anggapan dasar adalah “titik tolak pemikiran yang berguna untuk menyelidiki sesuatu yang telah diterima kebenarannya dan tidak perlu dibuktikan lagi”.⁸

Adapun yang akan menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini adalah:

1. Kompetensi yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang meliputi kognitif dan afektif (aktivitas).
2. Guru dan siswa mampu menggunakan penerapan model *picture and picture* dengan metode permainan.
3. Aktivitas siswa yang diteliti adalah tentang kegiatan-kegiatan siswa yang berlangsung pada saat proses belajar mengajar.
4. Aktivitas siswa yang diukur adalah aktivitas siswa secara berkelompok.

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya.⁹ Adapun yang dijadikan hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Penerapan model *Picture and picture* dengan metode permainan pada materi bangun datar akan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa”.

⁸ Winarno Surachmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, Cet.III, (Bandung: Tarsito, 2007), hal. 38.

⁹ Winarno, S, *Pengantar Metode Ilmiah*, (Bandung : Tarsito, 1998), hal. 37

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi antara pembaca dan penulis, berikut penulis uraikan definisi operasional dalam penelitian ini.

1. Hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator, kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan.¹⁰
2. Model pembelajaran *Picture and picture* merupakan suatu rangkaian penyampaian materi ajar dengan menunjukkan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa sehingga siswa dapat memahami secara jelas makna dari materi ajar yang disampaikan kepadanya.¹¹ Jadi, bahan utama dari model *picture and picture* adalah gambar yang menyangkut materi pembelajaran.
3. Permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan.¹² Metode permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu cara atau metode penyampaian informasi kepada siswa dengan cara bermain.
4. Segi empat adalah bidang datar yang dibatasi oleh empat garis lurus sebagai sisinya.¹³ Bangun datar yang memiliki empat buah sisi atau yang dibatasi oleh empat garis lurus adalah segi empat.

¹⁰ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 212

¹¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), hal.125

¹² <http://Susanto.com/2009/02/pengertian-permainan/>, (Tanggal akses 29 oktober 2012).

¹³ Sukino dan Wilson Simangunsong. *Matematika untuk SMP kelas VII*, (Jakarta : Erlangga, 2006), hal. 284

**PENERAPAN *MODEL PICTURE AND PICTURE* DENGAN METODE
PERMAINAN PADA MATERI BANGUN DATAR DALAM UPAYA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 9 LANGSA**

ABSTRAK

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah. Oleh karena itu pendidik harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar matematika. Proses belajar matematika akan terjadi dengan lancar apabila dilakukan secara kontinyu. Pembelajaran dengan penerapan model *picture and picture* dan metode permainan sesuai dengan hal tersebut, karena permainan merupakan kegiatan yang disenangi oleh anak usia SMP. Siswa akan lebih memahami materi pelajaran jika siswa tersebut menggemari pelajarannya.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, serta aktivitas siswa terhadap penerapan model *picture and picture* dengan metode permainan pada materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 9 Langsa dan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.6 yang berjumlah 32 orang siswa. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam bentuk tindakan siklus yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan tes.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa dan tes akhir tindakan pada siklus I sampai siklus II adalah disiklus I, persentase rata-rata aktivitas siswa 77,08% dan tes akhir siklus I diperoleh hasil siswa yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 20 orang dan siswa yang mendapat nilai < 75 sebanyak 12 orang. Dengan persentase nilai siswa hanya mencapai 63%. Pada siklus II persentase rata-rata aktivitas siswa mencapai 83,34% serta hasil tes akhir siklus II meningkat, yaitu siswa yang mendapat skor ≥ 75 sebanyak 27 orang dan siswa yang mendapat nilai < 75 sebanyak 5 orang. Setelah dihitung persentase, maka keberhasilan tes akhir tindakan siklus II berdasarkan nilai yang diperoleh siswa mencapai 84,38%. Dengan demikian sesuai dengan kriteria yang ditetapkan pada tindakan, jika 80% siswa mendapat nilai ≥ 75 maka tindakan siklus II berdasarkan hasil tes akhir berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *model picture and picture* dengan metode permainan pada materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 9 Langsa Tahun Ajaran 2013/2014, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.