

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN
MODEL PERMAINAN SIRKUIT PINTAR DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN CERAMAH
(Studi Eksperimentasi pada Pokok Bahasan Bangun Ruang
Kelas VIII di MTsN 2 Bondowoso
Tahun Pelajaran 2015/2016)**

**FatimatuZZahro
NIM 1210251042**

ABSTRAK

FatimatuZZahro. 2016. *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Permainan Sirkuit Pintar Dengan Model Pembelajaran Ceramah Pokok Bahasan Bangun Ruang Kelas VIII di MTsN 2 Bondowoso Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember.

Dosen Pembimbing: (1) Zulfa Anggraini R, M.Pd (2) Nurul Imamah AH., M.Si

Kata Kunci: hasil belajar matematika, model permainan sirkuit pintar, model pembelajaran ceramah, bangun ruang.

Penelitian ini dilaksanakan atas latar belakang siswa tidak suka dengan pelajaran matematika yang disebabkan pembelajaran yang digunakan guru tidak menyenangkan, sehingga hasil belajar matematika siswa masih rendah. Penggunaan strategi pembelajaran sangatlah penting untuk menumbuhkan minat serta keberhasilan siswa dalam suatu pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah model permainan sirkuit pintar. Model permainan sirkuit pintar merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang sudah familiar bagi siswa. Sirkuit pintar merupakan sebuah media permainan yang bernilai edukatif, produktif, menyenangkan, dan diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajar dengan menggunakan model permainan sirkuit pintar dengan model pembelajaran ceramah? (2) Manakah yang lebih baik antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model permainan sirkuit pintar dengan model pembelajaran ceramah?

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *eksperimen quasi* dengan pretest-posttest control group design. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di

MTsN 2 Bondowoso tanggal 24 Maret-30 Mei 2016. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII C sebagai kelas eksperimen dan VIII B sebagai kelas kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan tes, wawancara terstruktur, dan dokumentasi.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa antara yang diajar menggunakan model permainan sirkuit pintar dengan model pembelajaran ceramah pada pokok bahasan bangun ruang di kelas VIII MTsN 2 Bondowoso Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan nilai $Z_{tabel} = 1,96$, $Z_{hitung} = -0,641$, taraf signifikansi 5%, dan diperoleh $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ dengan keterangan tolak H_0 . Hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model permainan sirkuit pintar lebih baik dari pada model pembelajaran ceramah pada pokok bahasan bangun ruang di kelas VIII MTsN 2 Bondowoso Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan nilai $Z_{tabel} = 1,96$, $Z_{hitung} = -0,641$, taraf signifikansi 5%, dan diperoleh $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ dengan keterangan tolak H_0 .

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Penelitian ini dilaksanakan atas latar belakang siswa tidak suka dengan pelajaran matematika yang disebabkan pembelajaran yang digunakan guru tidak menyenangkan, sehingga hasil belajar matematika siswa masih rendah. Penggunaan strategi pembelajaran sangatlah penting untuk menumbuhkan minat serta keberhasilan siswa dalam suatu pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah model permainan sirkuit pintar. Model permainan sirkuit pintar merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang sudah familiar bagi siswa. Sirkuit pintar merupakan sebuah media permainan yang bernilai edukatif, produktif, menyenangkan, dan diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam pembelajaran.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajar dengan menggunakan model permainan sirkuit pintar dengan

model pembelajaran ceramah pokok bahasan bangun ruang, untuk mengetahui manakah yang lebih baik hasil belajar siswa antara yang diajar dengan menggunakan model permainan sirkuit pintar dengan model pembelajaran ceramah pokok bahasan bangun ruang.

B. Kajian Pustaka

a. Belajar

Menurut Slameto (dalam Jihad dan Haris, 2012:2) merumuskan bahwa “belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Ciri-ciri perubahan tingkah laku yang terjadi dalam belajar antara lain: (1) terjadi secara sadar; (2) bersifat kontinu dan fungsional; (3) bersifat positif dan aktif; (4) bukan bersifat sementara; (5) bertujuan dan terarah; (6) mencakup seluruh aspek tingkah laku. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan setiap orang berupa perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya yang ditujukan dalam berbagai bentuk perubahan seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar. Jadi seseorang bisa dikatakan belajar apabila telah mengalami perubahan pada dirinya sendiri.

b. Pembelajaran Matematika

Menurut Jihad dan Haris (2012:11) pembelajaran merupakan “suatu proses yang terdiri dari dua aspek yaitu belajar yang tertuju pada apa yang harus dilakukan oleh siswa dan mengajar yang tertuju pada apa yang dilakukan oleh guru”. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tentang pengertian pembelajaran dan pengertian matematika diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses dimana siswa dan guru atau siswa dengan siswa lain saling memberikan informasi dalam matematika untuk mendapatkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri

yang disebut dengan belajar. Dalam hal ini belajar yang dimaksud adalah belajar matematika yaitu berhubungan dengan penelaahan suatu konsep, bentuk, struktur yang abstrak. Sebagai contoh seseorang bisa dikatakan telah melakukan pembelajaran matematika pada aspek pengetahuan jika seseorang tersebut yang awalnya tidak bisa menjawab pertanyaan atau soal matematika yang kemudian karena belajar sehingga mengalami perubahan pada dirinya sendiri menjadi bisa mengerjakan soal matematika tersebut.

c. Media Permainan Sirkuit Pintar

Media permainan sirkuit pintar merupakan hasil pengembangan dari permainan ular tangga yang sudah familiar bagi siswa. Sirkuit pintar juga merupakan sebuah media permainan yang bernilai edukatif, produktif, menyenangkan, dan diharapkan dapat memberi manfaat lebih dalam pembelajaran matematika. Sirkuit pintar bernilai edukatif karena dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Bernilai produktif karena anak mendapatkan suatu hasil berupa pengetahuan atau pelajaran setelah memainkannya, dan menyenangkan karena sirkuit pintar merupakan sebuah permainan. Model pembelajaran menggunakan permainan sirkuit pintar, adalah suatu bentuk permainan ular tangga dimana berisi tentang materi-materi mengenai pokok bahasan bangun ruang. Anggani Sudono (2000:1) menyebutkan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan, atau mengembangkan imajinasi anak.

d. Metode Pembelajaran Ceramah

Salah satu metode pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah metode ceramah. Metode yang dilakukan guru dalam menyampaikan bahan pelajaran di dalam kelas secara lisan kepada sejumlah murid yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Dalam metode ini yang mempunyai peran utama adalah guru. Metode ceramah ini sering kita jumpai pada

proses-proses pembelajaran di sekolah mulai dari tingkat yang rendah sampai ke tingkat perguruan tinggi, sehingga metode seperti ini sudah dianggap sebagai metode yang terbaik bagi guru untuk melakukan interaksi belajar mengajar. Satu hal yang tidak pernah menjadi bahan refleksi bagi guru adalah tentang efektifitas penggunaan metode ceramah yaitu mengenai minat dan motivasi siswa, bahkan akhirnya juga berdampak pada prestasi siswa.

d. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya atau belajar yang biasanya ditunjukkan berupa nilai atau skor. Perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah skor atau nilai siswa setelah pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan model permainan sirkuit pintar. Penilaian hasil belajar menggunakan alat penilaian berupa tes, karena tes dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan belajar yang telah dicapai oleh siswa. Dari hasil belajar adalah suatu pencapaian penguasaan materi secara maksimal yang ditetapkan bagi setiap bahan pelajaran, baik secara perorangan maupun kelompok. Hasil belajar dengan menggunakan sirkuit pintar maupun dengan menggunakan pembelajaran ceramah nantinya berupa perubahan tingkah laku yang nantinya ditunjukkan dengan nilai atau angka.

C. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuasi (*Quasi Experimental Design*) . Penelitian eksperimen kuasi menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar (*intact group*) untuk diberi perlakuan (*treatment*), bukan menggunakan subjek yang diambil secara acak. Jenis penelitian ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013:114). Jadi, dalam penelitian eksperimen kuasi (*Quasi Experimental Design*) seluruh subjek dalam kelompok belajar diberi perlakuan, namun dengan perlakuan yang berbeda.

2. Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTsN 2 Bondowoso tahun pelajaran 2015/2016

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah yang akan disusun peneliti berdasarkan jenis penelitian yang dilakukan dalam rangka mengetahui sejauh mana perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Di awal melakukan kegiatan pra penelitian meliputi meminta ijin pada sekolah untuk diadakan penelitian dan *try out* dalam rangka menguji keabsahan instrument soal *pretest-posttest* yang akan digunakan dalam penelitian, mempersiapkan segala instrumen yang dibutuhkan dan meminta data-data yang berkaitan dengan penelitian berupa nilai siswa, daftar nama siswa, dan lain-lain.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah penelitian selesai dilakukan, maka data-data yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk dapat menjawab hipotesis-hipotesis yang

diajukan. Berdasarkan hasil analisis dan perhitungan diperoleh hasil bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen tidak berdistribusi normal dan *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal. Data pertama yang dibandingkan, yaitu rata-rata nilai *pretest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 42, sedangkan untuk kelas kontrol adalah 42,816. Hal ini menunjukkan bahwa kelas kontrol lebih tinggi daripada kelas eksperimen. Sehingga, dilakukan uji *Mann Whitney* (uji U).

Berdasarkan uji *Mann Whitney* (uji U) diperoleh nilai $Z_{hitung} = -0,641$ dan $Z_{tabel} = 1,96$ dengan taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ dengan keterangan tolak H_0 , artinya terdapat perbedaan antara hasil *pretest* siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada pokok bahasan Bangun Ruang di kelas VIII MTsN 2 Bondowoso Tahun Pelajaran 2015/2016.

E. Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Strategi dan Tahapan Mengajar Bekal Keterampilan Dasar bagi Guru*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Nasution, Noehi dan Suryantio, Adi. 2002. *Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Riduwan. 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Soepeno, Bambang. 2002. *Statistik Terapan dalam Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2001. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sudjana, Nana dan Ibrohim. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta:PT.Gramedia
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostiyana. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, Yasin dan auliya Umi. 2011.*Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Berbahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta Selatan: Visi Media.
- Zulkardi. 2003. *Pendidikan Matematika di Indonesia : Beberapa Permasalahan dan Upaya Penyelesaiannya*. Palembang: Unsri.