

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoretis

1. Belajar

Komponen-komponen utama proses pendidikan adalah belajar, berpikir, mengingat, dan pengetahuan. Belajar memiliki pengertian atau definisi yang sangat beragam. Menurut Witherington dalam Dalyono menyatakan bahwa, belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.¹ Perubahan kepribadian dalam hal ini merupakan perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, namun ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.

Morgan dalam Mahmud menyatakan bahwa *learning is any relatively permanent change in behavior that a result of past experience.*² Dengan kata lain, belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku yang merupakan hasil dari pengalaman masa lalu. Perubahan perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya. Adapun perubahan perilaku yang dimaksud yaitu perubahan yang disadari dan disengaja, perubahan yang berkesinambungan, perubahan fungsional, perubahan yang bersifat positif, perubahan yang bersifat aktif, perubahan yang bersifat permanen, perubahan yang bertujuan dan terarah, dan perubahan perilaku secara keseluruhan. Hamalik menyatakan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui

¹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 211.

² Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), h. 62.

pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiancing*).³ Dalam hal ini belajar merupakan suatu proses kegiatan, bukan suatu hasil atau tujuan.

Hamalik menyatakan belajar tidak hanya mengingat, tetapi belajar berarti mengalami.⁴ Hasil belajar bukan suatu penguasaan dari hasil latihan semata, melainkan hasil perubahan tingkah laku. Pengertian ini berbeda dengan pengertian lama tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar merupakan memperoleh pengetahuan. Belajar tidak semata-mata latihan pembetulan kebiasaan secara otomatis dan terus-menerus, melainkan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Tujuan belajar pada prinsipnya sama yaitu adanya perubahan tingkah laku, yang membedakan hanya cara atau usaha pencapaiannya saja.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli mengenai belajar, maka dapat dikatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri individu secara keseluruhan baik dari sikap, kebiasaan, kepandaian, perilaku, nilai, pengetahuan, dan pemahaman karena adanya interaksi dengan lingkungan. Seseorang dianggap telah mengalami proses belajar maka orang tersebut akan memiliki sikap, kebiasaan, kepandaian, nilai, pengetahuan, dan pemahaman serta terjadi perubahan dalam perilakunya.

2. Matematika

Istilah matematika dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), matematika adalah sebuah kata benda yang berarti “ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian

³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 27.

⁴ *Ibid.*, h. 27.

masalah mengenai bilangan”. Matematika berasal dari Bahasa Yunani *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge*). Sampai saat ini belum ada definisi secara spesifik mengenai matematika, karena terdapat berbagai pendapat yang diungkapkan oleh beberapa ahli dari sudut pandang yang berbeda-beda. Terdapat beberapa definisi matematika menurut para ahli, diantaranya:

Menurut James dan James dalam Suherman menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu: aljabar, analisis, dan geometri.⁵

Kitcher dalam Hamzah lebih memfokuskan pada komponen dalam kegiatan matematika. Kitcher menyatakan komponen matematika terdiri dari:

- a. Bahasa (*language*) yang dijalankan oleh para matematikawan.
- b. Pernyataan (*statements*) yang digunakan oleh para matematikawan.
- c. Pertanyaan (*questions*) penting yang hingga kini belum terpecahkan.
- d. Alasan (*reason*) yang digunakan untuk menjelaskan pernyataan.
- e. *Ide* matematika itu sendiri.⁶

Komponen bahasa dalam matematika biasanya diwujudkan dalam bentuk lambang atau simbol yang memiliki makna dan juga arti tersendiri. Adapun tujuan dari penggunaan lambang dalam matematika dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat untuk mengomunikasikan ide-ide matematika. Soedjadi mendefinisikan bahwa matematika merupakan:

- a. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisir secara sistematis.
- b. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logika, struktur-struktur logika, dan berhubungan dengan bilangan.
- c. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.⁷

⁵ Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), h. 16.

⁶ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 128.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang berasal dari hasil pemikiran dan penalaran logis manusia yang disajikan dalam bentuk simbol, lambang, angka, ruang, dan bentuk sebagai alat untuk mengomunikasikan ide-ide matematika.

3. Belajar Matematika

Schoenfeld dalam Hamzah mendefinisikan belajar matematika berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah.⁸ Belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri individu secara keseluruhan baik dari sikap, kebiasaan, kepandaian, perilaku, nilai, pengetahuan, dan pemahaman karena adanya interaksi dengan lingkungan. Seseorang dianggap telah mengalami proses belajar maka orang tersebut akan memiliki sikap, kebiasaan, kepandaian, nilai, pengetahuan, dan pemahaman serta terjadi perubahan dalam perilakunya. Tujuan belajar pada prinsipnya sama yaitu adanya perubahan tingkah laku dari seseorang.

Jannah menyatakan pendidikan matematika dapat diartikan sebagai proses perubahan, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, kearah kedewasaan sesuai dengan kebenaran logika.⁹ Sementara itu, matematika adalah ilmu pengetahuan yang berasal dari hasil pemikiran dan penalaran logis manusia yang disajikan dalam bentuk simbol, lambang, angka, ruang, dan bentuk sebagai alat untuk mengomunikasikan ide-ide matematika. Adapun jika pengertian belajar dan pengertian matematika dikaitkan satu sama lain, maka dapat dikatakan bahwa belajar matematika adalah

⁷ R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia – Konstataasi Keadan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*, (Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2000), h. 11.

⁸ Hamzah, *Op.Cit.*, h. 130.

⁹ Raudatul Jannah, *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), h. 26.

proses perubahan yang terjadi dalam diri individu dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang berasal dari hasil pemikiran dan penalaran logis manusia disajikan dalam bentuk simbol, lambang, angka, ruang, dan bentuk sebagai alat untuk mengomunikasikan ide-ide matematika.

4. Minat Belajar Matematika

Aktivitas belajar bagi setiap siswa tidak selamanya berlangsung sesuai dengan harapan. Terkadang siswa mengalami kesulitan pada saat belajar, dimana siswa tersebut tidak dapat belajar sebagai mana mestinya. Kesulitan belajar yang dialami siswa dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar. Menurut Dalyono faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya yaitu kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal diantaranya yaitu keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Minat sebagai salah satu faktor internal mempunyai peranan dalam perkembangan belajar dan pencapaian hasil belajar siswa, siswa yang tidak berminat terhadap bahan pelajaran akan menunjukkan sikap yang kurang simpatik, malas dan tidak bergairah mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang menaruh minat pada suatu bidang tertentu, maka akan berusaha lebih keras dalam menekuni bidang tersebut dibandingkan dengan siswa yang tidak menaruh minat. Dalyono menyatakan minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.¹⁰

¹⁰ Dalyono, *Op.Cit.*, h. 57.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) secara bahasa minat adalah “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu” diartikan pula sebagai gairah atau keinginan. Minat dalam bahasa Inggris sering disebut “*Interest*” atau “*Passion*“. *Interest* bermakna suatu perasaan ingin memerhatikan dan penasaran akan suatu hal, sedangkan *Passion* sama maknanya dengan gairah atau suatu perasaan yang kuat atau antusiasme terhadap suatu objek.¹¹ Tetapi ada juga yang menyebutkan minat sebagai “*Proclivity*“ yang berarti kecenderungan atau kehendak hati. Minat merupakan rangsangan yang berasal dari dalam diri setiap individu. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang, sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Pengertian minat secara istilah banyak dikemukakan oleh para ahli, di antaranya yang dikemukakan oleh Witheringthon mengemukakan minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau suatu situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya.¹² Dalam praktiknya, antara minat dan perhatian merupakan dua hal yang dapat dianggap sama dan tidak dapat dipisahkan. Apa yang menarik minat dapat menyebabkan adanya perhatian, dan apa yang menyebabkan adanya perhatian terhadap sesuatu tentu disertai dengan minat. Ahmadi menyatakan minat adalah sikap jiwa seseorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu, dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang terkuat.¹³

Minat belajar sangat diperlukan dalam proses belajar. Minat belajar diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya penguasaan materi,

¹¹ Andin Sefrina, *Deteksi Minat Bakat Anak*, (Yogyakarta: Media Pressindo, 2013), h. 27

¹² H. Carl Witheringthon, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Aksara Baru, 1983), h. 135.

¹³ Abu Ahmadi, *Psikologi Umum*, (Bandung: Rineka Cipta, 2009), h. 148.

tercapainya hasil belajar yang sesuai dengan harapan, hingga terjadinya perubahan sikap dan perilaku dari tidak baik menjadi baik. Minat sama halnya dengan motivasi dan kecerdasan, karena memberi pengaruh dalam aktivitas belajar. Tanpa minat, seorang yang memiliki kecerdasan yang tinggi sekalipun tidak akan mau untuk belajar. Oleh karena itu, guru sebagai pengajar dan pendidik hendaklah mampu menciptakan suasana proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mampu menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Suatu keadaan yang menarik perhatian siswa diharapkan dapat menimbulkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Salahudin menyatakan minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Jadi minat adalah suatu sikap yang menyebabkan seseorang berbuat aktif dalam suatu pekerjaan.¹⁴ Cita-cita merupakan perwujudan dari minat dalam hubungan dengan masa depan yang perlu direncanakan oleh seseorang, terkait dengan menentukan pilihan terhadap pendidikan, pekerjaan, dan sebagainya.

Slameto menyatakan bahwa siswa yang memiliki minat belajar akan:

- a. Memiliki rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.
- b. Memberikan pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya.
- c. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.
- d. Mempunyai kecenderungan untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.¹⁵

Dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli, dapat dikatakan bahwa minat belajar adalah kecenderungan seseorang terhadap obyek atau sesuatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perhatian dan keaktifan yang disengaja

¹⁴ Mahfud Shalahudin, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1990), h. 95.

¹⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 180.

yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Jika definisi minat belajar dikaitkan dengan matematika maka dapat dikatakan bahwa minat belajar matematika adalah kecenderungan seseorang terhadap proses perubahan yang terjadi dalam diri individu dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang berasal dari hasil pemikiran dan penalaran logis manusia disajikan dalam bentuk simbol, lambang, angka, ruang, dan bentuk sebagai alat untuk mengomunikasikan ide-ide matematika yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan berbuat.

Berdasarkan uraian-uraian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk mengukur minat belajar matematika dapat dilihat dari: Dimensi Harapan dengan Indikator; (1) Mengejar Cita – cita, (2) Prospek Ilmu Matematika ke Depan, Dimensi Perasaan dengan Indikator; (3) Keinginan Siswa dalam Mengetahui dan Memelajari Materi Pelajaran Matematika, (4) Sikap Semangat atau Antusias Siswa untuk Memelajari Matematika, (5) Rasa Suka atau Senang Siswa Saat Mengikuti Pelajaran Matematika, Dimensi Perhatian dengan Indikator; (6) Pemusatan Perhatian Siswa Terhadap Mata Pelajaran Matematika, (7) Ketertarikan atau Kecenderungan Siswa Terhadap Materi Matematika yang Akan dipelajari, Dimensi Kebutuhan dengan Indikator; (8) Aktif Bertanya, (9) Kehadiran di Kelas, (10) Mencatat Pelajaran, (11) Memiliki Buku Pelajaran.

5. Metode Pembelajaran *Index Card Match (ICM)*

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam upaya meningkatkan minat belajar matematika siswa yaitu dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Hamid menyatakan jika siswa

merasa senang maka siswa mudah menyerap dan memahami pelajaran atau materi yang akan dipelajarinya.¹⁶ Suatu keadaan yang menyenangkan siswa diharapkan mampu menarik perhatian siswa, sehingga menimbulkan minat siswa untuk mempelajari matematika.

Suprijono menyatakan *ICM* merupakan metode “mencari pasangan kartu” cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.¹⁷ Materi barupun tetap bisa diajarkan dengan metode ini dengan catatan siswa diberi tugas untuk mempelajari topik atau materi yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan. Metode pembelajaran *ICM* merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran yang cukup menyenangkan yang bisa diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu berupa pencocokan kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban dan siswa dituntut untuk menemukan dari setiap pasangan kartunya. Adapun langkah-langkah pada metode pembelajaran *ICM* adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
- b. Bagilah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan dibelajarkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- d. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
- e. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
- f. Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapat jawaban.
- g. Mintalah kepada siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka

¹⁶ M. Sholeh Hamid, *Metode Edutainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 229.

¹⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h. 120

untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.

- h. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
- i. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.¹⁸

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa yaitu menerapkan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, salah satunya penggunaan metode pembelajaran *ICM*. Seperti yang sudah disebutkan di atas metode ini mengandalkan daya ingat dan daya tanggap siswa terhadap materi yang telah disampaikan guru sebelumnya. Dengan mencari jawaban atau pertanyaan yang disediakan dalam kartu, dimana jawaban dan pertanyaan tersebut disediakan pada kartu yang berbeda. Setiap siswa yang memegang kartu dan dituntut untuk mencari pasangan kartu tersebut. Misalkan seorang siswa memegang kartu yang berisi pertanyaan, maka ia harus mencari kartu yang berisi jawaban yang dimiliki oleh temannya sesuai dengan pertanyaan pada kartunya.

Siswa yang menemukan pasangan kartunya sebelum waktu yang telah ditiesntukan berakhir, maka siswa tersebut akan diberikan *reward* berupa poin tambahan, begitu seterusnya. Pemberian *reward* berupa penambahan poin selama proses pembelajaran berlangsung diharapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa, sehingga akan menimbulkan suatu kompetisi diantara siswa untuk mendapatkan nilai yang baik. Dengan ini akan memacu minat siswa dalam menjalankan aktivitas belajarnya. Untuk itu metode pembelajaran *ICM* diharapkan mendorong minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika sehingga mampu meningkatkan hasil belajar yang optimal bagi siswa.

¹⁸ *Ibid.*, h. 120-121.

6. Kartu Skor Partisipasi Siswa (KSPS)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) partisipasi adalah hal turut berperan serta dalam suatu kegiatan. Partisipasi siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran diharapkan menumbuhkan daya pendorong dalam diri siswa untuk terlibat aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa, guru hendaklah menciptakan suasana kelas yang dapat menimbulkan minat belajar siswa, sehingga siswa bersikap aktif dan ikut berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Ahmadi menyatakan perhatian merupakan keaktifan jiwa yang diarahkan pada suatu objek tertentu.¹⁹

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa adalah dengan memberikan skor atau nilai pada setiap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Pemberian skor diharapkan mampu memacu keaktifan, perhatian dan partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Partisipasi siswa yaitu keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Kartu skor partisipasi siswa merupakan media pembelajaran berupa kartu yang di dalamnya tertulis beberapa aktivitas-aktivitas siswa, pemberian skor, dan sistem penilaian merupakan hasil diskusi antara siswa dengan guru.

Aktivitas-aktivitas siswa yang diamati selama penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa datang tepat jam pelajaran.
- b. Siswa telah mempersiapkan peralatan belajar.
- c. Siswa mengerjakan tugas atau Pekerjaan Rumah (PR) yang diberikan guru

¹⁹ Abu, *Op.Cit.*, h. 148.

- d. Siswa menyimak penjelasan guru.
- e. Siswa mencatat materi pelajaran.
- f. Siswa menjawab pertanyaan dari guru.
- g. Siswa menjawab pertanyaan dari siswa lain.
- h. Siswa mampu menemukan pasangan kartunya dengan tepat sebelum waktu yang ditentukan habis.

Slameto menyatakan bahwa pemberian skor dan nilai harus secara bijaksana yaitu untuk memberikan informasi kepada siswa dan untuk menilai penguasaan dan kemajuan siswa, bukan untuk menghukum atau membandingkan dengan siswa lain. Selain itu memberikan nilai atau skor harus konsisten, penilaian dan penskoran akan efektif jika siswa mengetahui bahwa pemberian skor itu sama bagi semua siswa, tanpa adanya rasa pilih kasih.

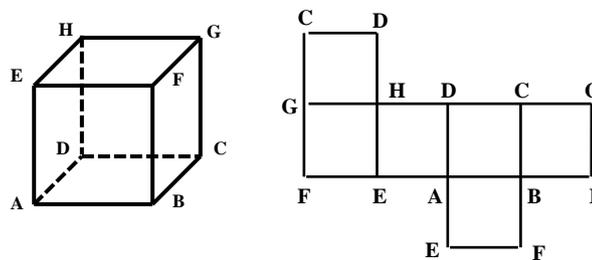
Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa dengan memberikan skor dari setiap partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung diharapkan mampu meningkatkan minat belajar matematika siswa sehingga akan menimbulkan suatu kompetisi diantara siswa untuk mendapatkan nilai yang baik. Siswa akan terpacu untuk mengumpulkan nilai atau skor sebanyak-banyaknya, sehingga pemberian nilai atau skor akan memberikan efek dalam meningkatnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

7. Bangun Ruang Sisi Datar

Bangun ruang sisi datar merupakan materi matematika yang diajarkan di kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. Bangun ruang sisi datar yang dipelajari tingkat SMP kelas VIII diantaranya kubus, balok, prisma, dan limas.

a. Kubus

Kubus dalam KBBI merupakan bangun ruang yang berbatas enam bidang segi empat seperti dadu. Selain itu pengertian kubus dijelaskan oleh beberapa ahli, diantara yaitu menurut Iswadji dan Agus. Pengertian kubus menurut Iswadji adalah bangun ruang yang dibatasi oleh enam daerah bujur sangkar yang konruen.²⁰ Sedangkan pengertian kubus menurut Agus adalah bangun ruang yang semua sisinya berbentuk persegi dan semua rusuknya sama panjang.²¹ Berdasarkan para pendapat ahli dapat dikatakan bahwa kubus merupakan bangun ruang yang dibatasi oleh enam sisi yang memiliki ukuran dan bentuk yang sama. Berikut gambar kubus beserta jaring-jaringnya.



Gambar 2.1 Kubus dan Jaring-jaring Kubus

Rumus luas permukaan kubus = $6s^2$ dan rumus volume kubus = s^3

b. Balok

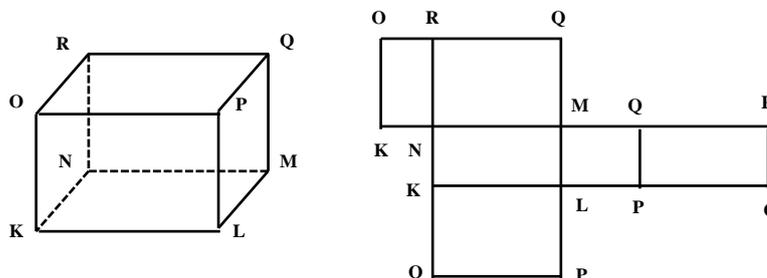
Pengertian balok dijelaskan oleh beberapa ahli, diantara yaitu menurut Iswadji dan Agus. Pengertian balok menurut Iswadji adalah bangun ruang yang dibatasi oleh enam persegi panjang yang sepasang-sepasang kongruen.²² Sedangkan pengertian balok menurut Agus adalah bangun ruang yang memiliki dua pasang sisi berhadapan yang sama bentuk dan ukurannya dimana setiap sisinya berbentuk persegi

²⁰ Djoko Iswadji, *Geometri Ruang*, (Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud, 1993), h.91.

²¹ Nunie Avianti Agus, *Mudah Belajar Matematika*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas, 2007), h.193.

²² Djoko Iswadji, *Op.Cit*, (Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud, 1993), h.91.

panjang.²³ Berdasarkan para pendapat ahli dapat dikatakan bahwa balok merupakan bangun ruang yang dibatasi oleh enam sisi bidang empat atau persegi panjang dimana sisi atau bidang yang berhadapan memiliki yang memiliki ukuran dan bentuk yang sama. Berikut gambar balok beserta jaring-jaringnya disajikan pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Balok dan Jaring-jaring Balok

Rumus luas permukaan balok = $2(pl + pt + lt)$

Rumus volume kubus = panjang x lebar x tinggi

c. Prisma

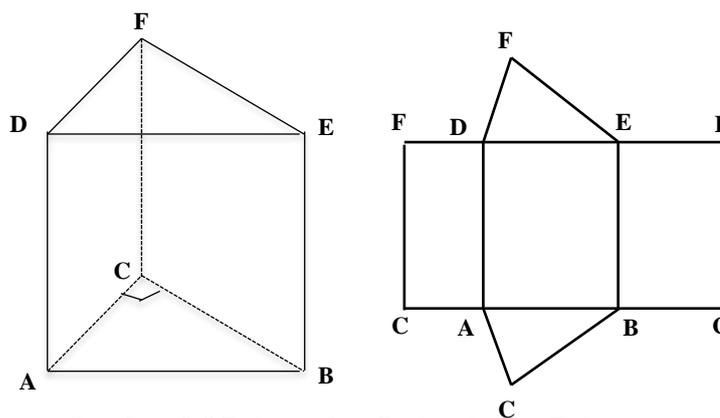
Pengertian prisma menurut Iswadji adalah bidang banyak yang dibatasi oleh dua bidang sejajar dan beberapa buah bidang lain yang dua-dua saling berpotongan menurut garis-garis yang sejajar.²⁴ Sedangkan pengertian prisma menurut Nurhaini dan Wahyuni yaitu bangun ruang yang mempunyai bidang atas yang sejajar dan kongruen.²⁵

Berdasarkan para pendapat ahli dapat dikatakan bahwa prisma merupakan bangun ruang yang dibatasi oleh dua sisi berbentuk segi banyak yang sejajar dan kongruen serta sisi-sisi lainnya berbentuk persegi panjang atau jajar genjang. Berikut merupakan salah satu contoh prisma dengan bidang alas dan atapnya segitiga siku-siku beserta jaring-jaringnya yang disajikan pada gambar 2.3 pada halaman selanjutnya.

²³ Nuniek Avianti Agus, *Op.Cit*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas, 2007), h.201

²⁴ Djoko Iswadji, *Op.Cit*, h.29.

²⁵ Desi Nurhaini dan Tri Wahyuni, *Matematika Konsep dan Aplikasinya*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas, 2008), h. 224.



Gambar 2.3 Prisma dan Jaring-jaring Prisma

Rumus luas permukaan prisma = $(2 \times \text{luas alas}) + (\text{keliling alas} \times \text{tinggi prisma})$

Rumus volume prisma = $\text{luas alas} \times \text{tinggi}$

d. Limas

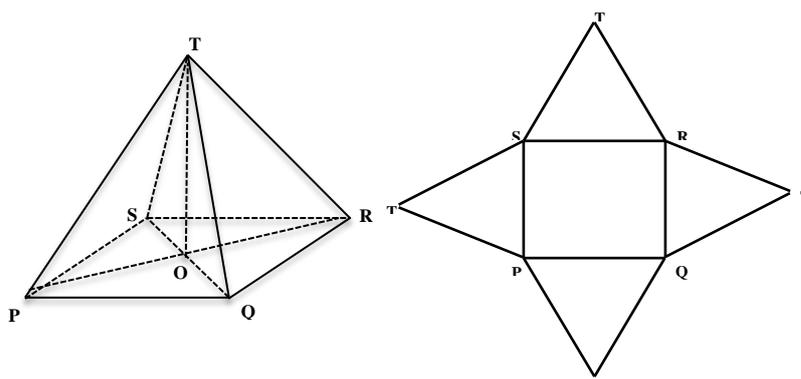
Pengertian limas dalam KBBI yaitu benda ruang yang alasnya berbentuk segi tiga, segi empat, dan sebagainya dan bidang sisinya berbentuk segitiga dengan titik puncak yang berimpit. Selain itu pengertian limas dijelaskan oleh beberapa ahli, diantara yaitu menurut Iswadji dan Kusno.

Pengertian limas menurut Iswadji adalah bidang banyak yang dibatasi oleh sebuah daerah segibanyak dan daerah-daerah yang alasnya berimpit dengan sisi-sisi segibanyak itu, sedangkan titik-titik puncaknya berimpit disebuah titik yang letaknya di luar segibanyak itu.²⁶ Sedangkan pengertian limas menurut Kusno yaitu polihedron yang dibatasi oleh sudut banyak-bidang (sudut polyhedron) dan bidang poligon.²⁷

Berdasarkan para pendapat ahli dapat dikatakan bahwa limas merupakan bangun ruang segibanyak yang alasnya berbentuk segibanyak serta sisi tegaknya berbentuk segitiga yang berpotongan di suatu titik yang disebut dengan titik puncak. Gambar berikut merupakan salah satu contoh limas yaitu limas segiempat beserta jaring-jaringnya.

²⁶ Djoko Iswadji, *Op.Cit*, h.37.

²⁷ Kusno, *Geometri*, (Jember: Universitas Jember, 2004), h.200.



Gambar 2.4 Limas dan Jaring-jaring Limas

Rumus luas permukaan limas = luas alas + jumlah luas sisi tegak

Rumus volume limas = $\frac{1}{3}$ x luas alas x tinggi

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suyatmi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Index Card Match (ICM)* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.²⁸ Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran aktif metode pembelajaran *ICM* lebih tinggi daripada siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran aktif metode *ICM* adalah sebesar 62,08 sedangkan rata-rata hasil belajar matematika yang menggunakan pembelajaran konvensional adalah sebesar 51,89. Dengan demikian metode pembelajaran *ICM* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran *ICM* mampu membuat siswa lebih aktif dan bersemangat serta termotivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya secara optimal. Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu

²⁸ Aan Suyatmi, "Pengaruh Penggunaan Strategi Active Learning dengan Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Matematika, skripsi Jurusan Pendidikan Matematika", (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2008).

- metode yang digunakan merupakan metode *ICM*, sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penerapan metode *ICM* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rohimah, dapat disimpulkan bahwa penerapan Kartu Skor Partisipasi Siswa (KSPS) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar matematika siswa.²⁹ Pemberian KSPS menciptakan kegiatan belajar mengajar yang aktif, dan menumbuhkan minat belajar siswa, keberanian, rasa percaya diri, serta kemampuan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, sehingga tercipta suasana belajar dan pembelajaran yang efektif dan kondusif di dalam kelas. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu media yang digunakan berupa KSPS, adapun perbedaannya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu penerapan media KSPS dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rohiman penerapan media KSPS dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

C. Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri individu secara keseluruhan baik dari sikap, kebiasaan, kepandaian, perilaku, nilai, pengetahuan, dan pemahaman karena adanya interaksi dengan lingkungan. Sedangkan matematika adalah ilmu pengetahuan yang berasal dari hasil pemikiran dan penalaran logis manusia yang disajikan dalam bentuk simbol, lambang, angka,

²⁹ Siti Hajar Rohimah, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Peningkatan Motivasi Melalui Pemberian Post Test dan Kartu Skor Partisipasi Siswa di SMP Negeri 74 Jakarta", skripsi jurusan Matematika UNJ, (Jakarta: UNJ, 2006).

ruang, dan bentuk sebagai alat untuk mengomunikasikan ide-ide matematika. Apabila pengertian belajar dikaitkan dengan pengertian matematika, maka belajar matematika adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri individu dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang berasal dari hasil pemikiran dan penalaran logis manusia disajikan dalam bentuk simbol, lambang, angka, ruang, dan bentuk sebagai alat untuk mengkomunikasikan ide-ide matematika.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses hubungan timbal balik antara guru yang mengajar dengan siswa yang belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Proses pembelajaran di sekolah tentunya tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kesulitan belajar siswa. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi belajar, salah satunya yaitu faktor psikologis. Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar salah diantaranya adalah intelegensi, perhatian, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan minat. Minat merupakan salah satu aspek psikologis yang sangat penting. Siswa yang menaruh minat besar terhadap matematika, akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Karena pemusatan perhatian yang intensif maka memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan. Oleh karena itu, guru hendaklah mampu menciptakan suasana proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga mampu menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Suatu keadaan yang menarik perhatian siswa diharapkan dapat menimbulkan minat belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan yaitu metode pembelajaran *ICM*. Metode pembelajaran *ICM* adalah salah satu alternatif metode pembelajaran yang bisa dipraktekkan dalam pembelajaran matematika, merupakan pencocokan kartu indeks

yaitu suatu metode yang cukup menyenangkan dan digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi barupun tetap bisa diajarkan dengan metode ini dengan catatan siswa diberi tugas untuk mempelajari topik atau materi yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

Pemberian KSPS pada setiap aktivitas siswa dalam proses belajar dan pembelajaran yang berlangsung dapat memacu siswa untuk memperoleh hasil yang baik dalam setiap penilaian sehingga siswa terpacu untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya, sehingga pemberian KSPS pada proses belajar dan pembelajaran di kelas diharapkan meningkatkan minat belajar matematika siswa.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teoretis, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir maka dapat dikemukakan hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah adanya peningkatan minat belajar matematika melalui metode pembelajaran *ICM* dengan pemberian KSPS di kelas VIII-A di SMP Islam 12 Al Azhar Rawamangun.