

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE  
MAKE A MATCH DAN SCRAMBLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP  
DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII MTs MA'ARIF NU 1  
WANGON-BANYUMAS**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S-1

Program Studi Pendidikan Matematika



diajukan oleh

**Prasetya Dewi Anjarsari**

**07600034**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Kepada

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

2012



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

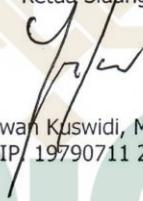
Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/814/2012

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Metode *Make A Match* dan *Scramble* Terhadap Pemahaman Konsep dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU I Wangon Banyumas

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :  
Nama : Prasetya Dewi Anjarsari  
NIM : 07600034  
Telah dimunaqasyahkan pada : 12 Maret 2012  
Nilai Munaqasyah : A-  
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

  
Iwan Kuswidi, M.Sc  
NIP. 19790711 200604 1 002

Penguji I

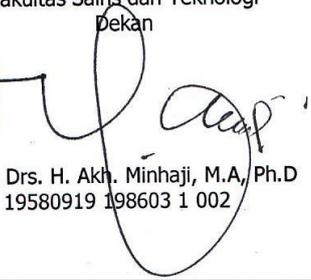
  
Mulin Nu'man, S.Pd, M.Pd  
NIP.19800417 200912 1 002

Penguji II

  
Moh. Farhan Qudratullah, M.Si  
NIP. 19790922 200801 1 011

Yogyakarta, 27 Maret 2012  
UIN Sunan Kalijaga  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Dekan



  
Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A, Ph.D  
NIP. 19580919 198603 1 002



**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Surat Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir  
Lamp : 3 eksemplar skripsi

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

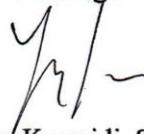
Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Prasetya Dewi Anjarsari  
NIM : 07600034  
Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Metode *Make a match* dan *Scramble* Terhadap Pemahaman Konsep dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon-Banyumas

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 08 Februari 2012  
Pembimbing I

  
Iwan Kuswidi, S.Pd.I., M.Sc.  
NIP. 19790711 200604 1 002



**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Hal : Surat Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir  
Lamp : 3 eksemplar skripsi

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Prasetya Dewi Anjarsari  
NIM : 07600034  
Judul Skripsi : Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Metode *Make a match* dan *Scramble* Terhadap Pemahaman Konsep dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon-Banyumas

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Matematika.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 03 Februari 2012  
Pembimbing II

Sintha Sih Dewanti, S.Pd.Si., M.Pd.Si.  
NIP. 19831211 200912 2 002

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prasetya Dewi Anjarsari  
NIM : 07600034  
Prodi/Smt : Pendidikan Matematika/X  
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 09 Februari 2012

Penulis

METERAI  
TEMPEL  
PAJAK MEMBANGUN BANGSA  
TGL. 20



9B34AAAF896507524

ENAM RIBU RUPIAH

6000

Prasetya Dewi Anjarsari

NIM. 07600034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada sang kholiq yakni Allah SWT yang selalu melimpahkan taufik, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Metode Make a Match dan Scramble Terhadap Pemahaman Konsep dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon-Banyumas.*” Sholawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada sang revolusioner sejati dan pembawa kebenaran yakni nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan, motivasi serta bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. Akmad Minhaji, M.A., Ph.D, selaku dekan fakultas sains dan teknologi, terima kasih atas segala kebijakannya.
2. Ibu Sri Utami Zuliana, S.Si., M.Sc, selaku ketua prodi pendidikan matematika, terima kasih atas segala kebijakannya.
3. Bapak Mulin Nu'man, M.Pd, selaku penguji I, terima kasih telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Moch. Farhan Qudratullah, S.Si., M.Si, terima kasih telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.

5. Bapak Iwan Kuswidi, S.Pd.I., M.Sc, selaku pembimbing I yang dengan ketulusan dan kesabarannya selalu memberikan motivasi, bantuan serta bimbingannya.
6. Ibu Sintha Sih Dewanti, S.Pd.Si., M.Pd.Si, selaku pembimbing II yang dengan ketulusan dan kesabarannya telah memberikan motivasi, bantuan serta bimbingannya.
7. Seluruh dosen di lingkup fakultas sains dan teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, terima kasih telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat.
8. Bapak Edi Sungkono, M.Pd, selaku kepala sekolah MTs Ma'arif NU 1 Wangon, terima kasih telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
9. Bapak Kurniawan Aji, S.Pd, selaku guru matematika kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon, terima kasih atas segala bantuan dan kerja samanya sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
10. Siswa-siswi kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon, terima kasih atas segala partisipasi dan dukungannya sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
11. Hamba Allah SWT yang terlahir dengan balutan kasih sayang yang tak akan pernah pudar yakni "Ayahanda Mukhtarom Baidlowy dan Ibunda Kholidah", terima kasih atas segala lantuan doa yang selalu mengiringi di setiap langkah perjalanan hidup ku, kesabaran serta keikhlasannya dalam membimbing dan membesarkan ku dengan penuh kasih sayang yang tiada tara.
12. Adik-adikku, "Isnani Anida Khasnah dan Nadhru Aulia Rahman" yang selalu menebarkan keceriaan dengan sejuta canda dan tawanya.

13. Seorang insan yang senantiasa mengajarkan kesabaran dan memberikan cahaya penyemangat untuk tak pantang menyerah dalam mengejar asa yakni “Imam Fauzi”, terima kasih telah berkenan menjadi penyemangat di sepanjang perjuangan hidup ku.
14. Saudariku “Fathma Hidayatutsani”, terima kasih atas segala bantuannya, semoga limpahan karunia-Nya senantiasa tercurahkan kepada mu.
15. Teman-teman P-Mat 2007, tetaplah berjuang untuk meraih kesuksesan.
16. Teman-teman KKN 70 Jetis-Bligo dan teman-teman PLP SMAN 2 Banguntapan, tetaplah semangat dalam menggapai kesuksesan.
17. Teman-teman asrama An-Najah (Endel, Ud Hoh, Mhel, Irma, Tri, dkk) dan teman-teman kos (Mba Neni, Ria, Dini, dkk), terima kasih atas segala bantuannya.

Semoga atas segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan berupa keberkahan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari kekurangan dan ketidaksempurnaan. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan skripsi untuk penelitian selanjutnya. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, 09 Februari 2012

Penulis

Prasetya Dewi Anjarsari  
NIM. 07600034

## MOTTO

هُوَ الَّذِي أَنْزَلَ السَّكِينَةَ فِي قُلُوبِ الْمُؤْمِنِينَ لِيَزِدُوا إِيمَانًا مَعَ إِيمَانِهِمْ ۗ وَاللَّهُ جُنُودُ السَّمَوَاتِ  
وَالْأَرْضِ ۗ وَكَانَ اللَّهُ عَلِيمًا حَكِيمًا ﴿٤﴾

*Dia-lah yang telah menurunkan ketenangan ke dalam hati orang-orang mukmin supaya keimanan mereka bertambah di samping keimanan mereka (yang telah ada). dan kepunyaan Allah-lah tentara langit dan bumi dan adalah Allah Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana,  
(Q.S. Al-Fath : 4)*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## *HALAMAN PERSEMBAHAN*

**ATAS IZIN ALLAH SWT, SKRIPSI INI KU  
PERSEMBAHKAN TERUNTUK:**

- ❖ *Bapak dan ibunda ku tercinta yang tak henti-hentinya  
mencurahkan kasih sayang dan untaian doa yang selalu  
terlafadz dari bibir dan hati dengan penuh keikhlasan  
(Mukhtarom B dan Kholidah)*
- ❖ *Adik-adik ku tercinta yang selalu mewarnai kehidupan ku  
dengan sejuta keceriaan  
(Isnani Anida Kh dan Nadhru Aulia R)*
- ❖ *Seorang insan yang senantiasa memberikan cahaya motivasi  
untuk tak pantang menyerah dalam menggapai asa  
(Imam Fauzi)*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**ALMAMATER KU**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**YANG TELAH MENGANTAR KU MENUJU**

**GERBANG TUK MERAH KESUKSESAN**

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	v
Kata Pengantar .....	vi
Motto.....	ix
Persembahan .....	x
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel .....	xv
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Lampiran.....	xviii
Abstak .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	11
G. Definisi Operasional.....	13

<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
A. Landasan Teori.....	16
1. Efektivitas Pembelajaran .....	16
2. Pembelajaran Matematika .....	20
3. Metode Pembelajaran .....	23
4. Metode <i>Make a match</i> .....	25
5. Metode <i>Scramble</i> .....	29
6. Metode Konvensional.....	31
7. Pemahaman Konsep .....	33
8. Keaktifan Belajar.....	37
B. Tinjauan Pustaka .....	40
C. Kerangka Berpikir.....	43
D. Hipotesis.....	50
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>52</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	52
1. Jenis Penelitian.....	52
2. Desain Penelitian.....	52
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
1. Tempat Penelitian.....	53
2. Waktu Penelitian .....	53
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	53
1. Populasi Penelitian.....	53
2. Sampel Penelitian.....	54

D.	Variabel Penelitian .....	56
	1. Variabel Bebas .....	56
	2. Variabel Terikat .....	57
	3. Variabel Kontrol.....	57
E.	Prosedur Penelitian.....	57
	1. Pra Penelitian .....	57
	2. Pelaksanaan Penelitian.....	58
	3. Pasca Penelitin .....	59
F.	Teknik Pengumpulan Data.....	59
	1. Observasi.....	59
	2. Angket.....	60
	3. Tes.....	61
G.	Instrumen Penelitian.....	61
	1. Instrumen Pengumpulan Data.....	62
	2. Instrumen Perangkat Pembelajaran.....	64
H.	Teknik Analisis Instrumen.....	65
	1. Validitas Instrumen .....	66
	2. Reliabilitas Instrumen .....	68
	3. Taraf Kesukaran Soal.....	69
	4. Daya Pembeda Soal.....	69
	5. Penentuan Butir Soal Instrumen Tes.....	70
I.	Hasil Analisis Instrumen .....	72
	1. Tes.....	72

2. Angket .....	76
J. Teknik Analisis Data .....	77
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>86</b>
A. Hasil Penelitian .....	86
B. Pembahasan.....	102
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>113</b>
A. Kesimpulan .....	113
B. Keterbatasan Penelitian.....	114
C. Saran.....	114
Daftar Pustaka .....	115
Lampiran 1 .....	118
Lampiran 2 .....	167
Lampiran 3 .....	419

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
 YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

1.1. Perbedaan Penelitian .....	43
1.2. Desain Penelitian.....	52
1.3. Populasi Penelitian.....	54
1.4. Hasil Uji Normalitas Data UASBN .....	55
1.5. Hasil Uji Homogenitas Data UASBN.....	55
2.1. Uji <i>Anova</i> Data UASBN .....	55
2.2. Pedoman Penskoran Angket.....	61
2.3. Kategori Validitas.....	68
2.4. Kategori Reliabilitas .....	68
2.5. Kategori Tingkat Kesukaran Soal.....	69
3.1. Kategori Daya Pembeda Soal.....	70
3.2. Hasil Validitas Uji Coba <i>Pretes-posttes</i> .....	72
3.3. Hasil Reliabilitas Uji Coba <i>Pretes-posttes</i> .....	73
3.4. Hasil Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba <i>Pretes-posttes</i> .....	74
3.5. Hasil Daya Pembeda Uji Coba <i>Pretes-posttes</i> .....	75
4.1. Penentuan Butir Soal.....	76
4.2. Hasil Reliabilitas Angket .....	77
4.3. Analisis Variansi .....	80
4.4. Kategori Persentase Angket dan lembar Observasi .....	85
4.5. Deskripsi Data <i>Pretes</i> .....	87
5.1. Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretes</i> .....	88

5.2. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretes</i> .....	88
5.3. Hasil Uji <i>Anova</i> Data <i>Pretes</i> .....	89
5.4. Deskripsi Data <i>Gain</i> .....	90
5.5. Hasil Uji Normalitas Data <i>Gain</i> .....	91
6.1. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Gain</i> .....	92
6.2. Hasil Uji <i>Anova</i> Data <i>Gain</i> .....	92
6.3. Hasil Uji <i>Tukey</i> Data <i>Gain</i> .....	93
6.4. Deskripsi Data Angket .....	95
6.5. Hasil Uji Normalitas Data Angket .....	96
7.1. Hasil Uji Homogenitas Data Angket .....	97
7.2. Hasil Uji <i>Anova</i> Data Angket .....	97
7.3. Hasil Uji <i>Tukey</i> Data Angket .....	98
7.4. Hasil Persentase Data Angket .....	99
7.5. Hasil Persentase Observasi Keaktifan Belajar .....	101
8.1. Jadwal Pembelajaran .....	103
8.2. Persentase Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksp 1 .....	106
8.3. Persentase Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksp 2 .....	107
8.4. Persentase Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol .....	108

## DAFTAR GAMBAR

- 1.1. Hubungan metode *make a match* terhadap pemahaman konsep dan keaktifan belajar ..... 45
- 1.2. Hubungan metode *scramble* terhadap pemahaman konsep dan keaktifan belajar ..... 48



## DAFTAR LAMPIRAN

1.1. Data UASBN.....	118
1.2. Uji normalitas, homogenitas dan <i>anova</i> UASBN .....	119
1.3. Data nilai uji coba <i>pretes-posttes</i> .....	120
1.4. Uji validitas dan reliabilitas uji coba <i>pretes-posttes</i> .....	124
1.5. Data uji coba angket.....	127
1.6. Uji validitas dan reliabilitas angket.....	129
1.7. Data nilai <i>pretes, posttes, dan gain</i> .....	138
1.8. <i>Output</i> uji normalitas, homogenitas, dan <i>Anova</i> data <i>pretes</i> .....	139
1.9. <i>Output</i> uji normalitas, homogenitas, <i>Anova</i> , dan <i>Tukey</i> data <i>gain</i> .....	140
1.10. Data angket.....	142
1.11. <i>Output</i> uji normalitas, homogenitas, <i>Anova</i> , dan <i>Tukey</i> data angket ....	160
1.12. Hasil persentase data angket .....	162
1.13. Hasil persentase lembar observasi keaktifan belajar.....	165
1.14. Hasil persentase lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran .....	166
2.1. RPP kelas eksperimen 1 .....	167
2.2. RPP kelas eksperimen 2 .....	243
2.3. RPP kelas kontrol.....	296
2.4. Kisi-kisi <i>pretes-posttes</i> sebelum validasi .....	339
2.5. Soal <i>pretes-posttes</i> sebelum validasi.....	342
2.6. Alternatif jawaban <i>pretes-posttes</i> sebelum validasi.....	344
2.7. Kisi-kisi <i>pretes</i> setelah validasi.....	348

2.8. Soal <i>pretes</i> setelah validasi .....	351
2.9. Alternatif jawaban <i>pretes</i> setelah validasi.....	353
2.10. Kisi-kisi <i>posttes</i> setelah validasi .....	358
2.11. Soal <i>posttes</i> setelah validasi .....	361
2.12. Alternatif jawaban <i>posttes</i> setelah validasi .....	363
2.13. Kisi-kisi angket sebelum validasi.....	367
2.14. Angket sebelum validasi .....	368
2.15. Kisi-kisi angket setelah validasi.....	371
2.16. Angket setelah validasi .....	372
2.17. Pedoman pengisian lembar observasi keaktifan belajar.....	374
2.18. Kisi-kisi lembar observasi keaktifan belajar kelas eksperimen 1 .....	375
2.19. Lembar observasi keaktifan belajar kelas eksperimen 1 .....	376
2.20. Kisi-kisi lembar observasi keaktifan belajar kelas eksperimen 2 .....	380
2.21. Lembar observasi keaktifan belajar kelas eksperimen 2.....	381
2.22. Kisi-kisi lembar observasi keaktifan belajar kelas kontrol .....	385
2.23. Lembar observasi keaktifan belajar kelas kontrol.....	386
2.24. Pedoman pengisian lembar keterlaksanaan pembelajaran .....	390
2.25. Lembar keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen 1 .....	391
2.26. Lembar keterlaksanaan pembelajaram kelas eksperimen 2 .....	403
2.27. Lembar keterlaksanaan pembelajaran kelas kontrol .....	411
3.1. Surat keterangan penunjukan pembimbing.....	419
3.2. Surat bukti seminar proposal.....	421
3.3. Surat validasi.....	422

3.4. Surat keterangan uji coba instrumen .....	424
3.5. Surat penelitian dari gubernur DIY .....	425
3.6. Surat penelitian dari BAKESBANGPOLINMAS Semarang .....	426
3.9. Surat penelitian dari BAKESBANGPOLINMAS Banyumas .....	428
3.10. Surat penelitian dari BAPPEDA Banyumas .....	430
3.11. Surat penelitian dari Kementerian Agama Banyumas .....	431
3.12. Surat penelitian dari MTs Ma'arif NU 1 Wangon .....	432
<i>Curriculum Vitae</i> .....	433



**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE  
MAKE A MATCH DAN SCRAMBLE TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR  
DAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS VII MTs MA'ARIF NU  
WANGON-BANYUMAS  
Prasetya Dewi Anjarsari  
NIM. 07600034**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1).Efektivitas pembelajaran melalui metode *make a match* dibandingkan dengan metode konvensional terhadap keaktifan belajar, 2).Efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *make a match* terhadap pemahaman konsep, 3).Efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *scramble* dibandingkan metode konvensional terhadap keaktifan belajar, 4).Efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *scramble* dibandingkan dengan metode konvensional terhadap pemahaman konsep, 5).Efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *make a match* dibandingkan dengan metode *scramble* terhadap keaktifan belajar, 6). Efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *make a match* dibandingkan dengan metode *scramble* terhadap pemahaman konsep.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* dengan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Variabel bebas berupa metode *make a match*, metode *scramble*, dan metode konvensional, serta variabel terikat yang berupa keaktifan belajar dan pemahaman konsep. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs ma'arif NU 1 Wangon tahun ajaran 2011/2012. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yang dilanjutkan dengan *simple random sampling*, diperoleh kelas VII F sebagai kelas eksperimen 1, kelas VII G sebagai kelas eskperimen 2, dan kelas VII E sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes, angket, dan lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *Anova* yang dilanjutka dengan uji *Tukey*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1). Pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan metode konvensional terhadap keaktifan belajar. Hal ini berdasarkan uji *Tukey* yang menunjukkan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$ . 2). Pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan metode konvensional terhadap pemahaman konsep. Hal ini berdasarkan uji *Tukey* yang menunjukkan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$ . 3). Pembelajaran matematika melalui metode *scramble* lebih efektif dibandingkan metode konvensional terhadap keaktifan belajar. Hal ini berdasarkan uji *Tukey* yang menunjukkan nilai Sig.  $0,000 < 0,05$ . 4). Pembelajaran matematika melalui metode *scramble* lebih efektif dibandingkan metode konvensional terhadap pemahaman konsep. Hal ini berdasarkan uji *Tukey* yang menunjukkan nilai Sig.  $0,044 < 0,05$ . 5). Pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan metode *scramble* terhadap keaktifan belajar. Hal ini berdasarkan uji *Tukey* yang menunjukkan nilai Sig.  $0,005 < 0,05$ . 6). Pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan metode *scramble* terhadap pemahaman konsep. Hal ini berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji *Tukey* yang menunjukkan nilai Sig.  $0,030 < 0,05$ . Kata kunci: *Make a match*, *scramble*, keaktifan belajar, keaktifan belajar.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM), yaitu manusia yang bertanggung jawab, beriman, mandiri, maju, cerdas, kreatif, terampil, serta produktif. Berbagai upaya pendidikan telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas dari Sumber Daya Manusia (SDM) tersebut. Pada dasarnya, pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan diri sehingga mampu menghadapi potensi diri dan mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi.

Al-qur'an merupakan pedoman hidup manusia yang mengatur dan menjelaskan berbagai hal tentang kehidupan manusia. Salah satunya yaitu menjelaskan pentingnya pendidikan, diantaranya dalam surat al-mujadalah ayat 11. Sebagaimana yang berbunyi:<sup>1</sup>

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَدْنُوا فَأَدْنُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Berdasarkan ayat di atas, Allah SWT menjelaskan tentang keutamaan orang yang berilmu bahwasanya setiap orang yang berilmu akan diangkat derajatnya. Pendidikan sangat dibutuhkan bagi manusia karena

---

<sup>1</sup> Tim Pelaksana. *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahan Bahasa Indonesia*, (Kudus: Menara Kudus, 2006).

pendidikan merupakan suatu hal yang pokok untuk mengatur dan membimbing manusia dalam menjalani kehidupan. Pendidikan juga menjadikan manusia memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga dalam menjalani kehidupan akan lebih bermakna dan terarah.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup> Aip Syarifudin juga menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk proses merangsang pertumbuhan, perkembangan, meningkatkan kemampuan, dan keterampilan, kecerdasan, dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.<sup>3</sup>

Tujuan pendidikan menurut Umar Tirta Rahardja dan La Sulo, menyatakan tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, benar, dan indah untuk kehidupan.<sup>4</sup> Oleh karena itu, tujuan pendidikan dapat dimaknakan sebagai suatu sistem nilai yang disepakati kebenaran dan kepentingan yang ingin dicapai melalui berbagai kegiatan, baik di jalur pendidikan sekolah maupun di luar jalur pendidikan sekolah.

---

<sup>2</sup> [www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf](http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf), diakses pada tanggal 19 Juli 2011 pada pukul 08.50 WIB

<sup>3</sup> Arif Rohman. *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Laksabang Mediatama, 2009), hlm. 8

<sup>4</sup> Ibid, hlm. 87

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan konsep abstrak yang disusun secara hirarki dan penalaran deduktif yang membutuhkan pemahaman secara bertahap dan beruntun. Matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang memiliki objek abstrak, pola pikir deduktif dan konsisten juga tidak dapat dipisahkan dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Cockroft mengemukakan bahwa matematika sangat dibutuhkan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari, di antaranya bagi sains, perdagangan, industri, dan karena matematika menyediakan suatu daya, alat komunikasi yang singkat dan tidak ambigu serta berfungsi sebagai alat untuk mendeskripsikan dan memprediksi.<sup>5</sup>

Suatu hal yang sangat ironis, dimana matematika merupakan mata pelajaran yang penting dalam mendukung perkembangan dan kemajuan IPTEK, ternyata justru malah menjadi pelajaran yang kurang digemari atau diminati oleh sebagian besar siswa. Hal tersebut didukung berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon menyebutkan bahwa salah satu penyebabnya adalah kurangnya minat dan keaktifan belajar dalam diri siswa pada waktu menerima pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep tentang materi pelajaran matematika yang diajarkan oleh guru. Kurangnya minat dan keaktifan dalam diri siswa pada waktu menerima pembelajaran matematika

---

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno dan Masri Kuadrat. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009). Hlm. 108

disebabkan oleh rendahnya pengetahuan siswa tentang fungsi dan hakikat matematika itu sendiri.<sup>6</sup>

Kompetensi yang diharapkan setelah siswa belajar matematika adalah siswa harus memahami tentang materi pelajaran yang dipelajari dan mampu menggunakan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah, menarik kesimpulan, berkomunikasi dengan baik, dan mampu memahami keterkaitan antara suatu konsep dengan konsep lainnya, atau antara suatu pengetahuan dengan pengetahuan lainnya.<sup>7</sup> Pembelajaran matematika seharusnya lebih menekankan keaktifan belajar dan pemahaman konsep, karena sangat mempengaruhi tercapainya kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika di kelas seharusnya dapat memudahkan siswa dalam memahami sebuah konsep dan dapat menumbuhkan keaktifan belajar dalam diri siswa. Hal tersebut disebabkan karena matematika merupakan pelajaran yang sebagian besar terdiri dari rumus-rumus dan perhitungan yang membutuhkan ketelitian, serta membutuhkan penyelesaian yang sistematis antara suatu rumus dengan rumus yang lain. Guru dalam pembelajaran di kelas, seharusnya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar pembelajaran tidak terkesan membosankan bagi siswa. Pembelajaran matematika juga harus bermakna, yang artinya siswa dapat

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan guru matematika di MTs Ma'arif NU 1 Wangon pada tanggal 15 maret 2011, pukul 08.00 WIB.

<sup>7</sup> Slamet Soewandi A.M., dkk. *Perspektif Pembelajaran Berbagai Bidang Studi*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2008), hlm. 22

memandang bahwa matematika itu penting bagi dirinya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Namun sebagian besar peran guru yang sering dijumpai di lapangan masih bersifat dominan di kelas. Pembelajaran matematika yang biasa diterapkan selama ini masih cenderung abstrak dan masih dominan menggunakan metode konvensional, di mana pembelajaran berpusat pada guru. Hal tersebut kurang dapat mengakses konsep dalam diri siswa dan siswa akan cenderung pasif dalam pembelajaran. Sementara itu, sebagian besar guru dalam mengajar belum melakukan pembelajaran bermakna, sehingga motivasi belajar siswa menjadi sulit ditumbuhkan dan pola belajar cenderung menghafal.<sup>8</sup>

Gambaran kondisi pembelajaran tersebut juga terdapat di MTs Ma'arif NU 1 Wangon. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika di MTs Ma'arif NU 1 Wangon menyatakan bahwa metode pembelajaran matematika di MTs Ma'arif NU 1 Wangon tersebut masih dominan menggunakan metode konvensional. Salah satu keunggulan metode konvensional adalah dari segi ketercapaian materi pelajaran yang telah ditargetkan. Metode konvensional yang diterapkan di MTs Ma'arif NU 1 Wangon adalah dengan cara guru menyampaikan materi kemudian dilanjutkan dengan memberikan contoh-contoh soal atau tanya jawab,

---

<sup>8</sup> Rachmadi Widdiharto, *Model-model Pembelajaran Matematika SMP*, (Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah PPPG Matematika, 2004), hal. 1

selanjutnya guru memberikan tugas kepada siswa sebagai latihan soal-soal tentang materi pelajaran yang telah diajarkan.<sup>9</sup>

Kondisi pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode konvensional, menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang dapat memberikan akses kepada siswa untuk terlibat aktif sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman konsep yang dimiliki siswa. Siswa hanya aktif mencatat penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, namun kurang aktif dalam mengembangkan ide-idenya. Sementara itu, peran guru dalam pembelajaran terlihat lebih dominan karena yang lebih berperan aktif adalah guru. Oleh karena itu, pemahaman konsep yang diperoleh siswa hanya sebatas tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon menyebutkan bahwa permasalahan yang juga menjadi kendala dalam pembelajaran matematika di MTs Ma'arif NU 1 Wangon, adalah keaktifan belajar siswa di kelas masih sulit untuk ditumbuhkan karena sebagian besar siswa merasa malu untuk menanyakan kesulitan dalam memahami materi dan dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Selain itu, siswa juga masih kurang memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi sehingga mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep siswa. Motivasi dan minat sebagian besar siswa juga masih rendah karena masih menganggap matematika adalah mata pelajaran

---

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan guru matematika di MTs Ma'arif NU 1 Wangon pada tanggal 14 Maret 2011, pukul 08.00 WIB.

yang membosankan, monoton serta sulit dipahami.<sup>10</sup> Implikasi dari kondisi pembelajaran tersebut menyebabkan rendahnya pemahaman konsep dan kurangnya keaktifan belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran matematika belum tercapai sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan kondisi pembelajaran matematika di MTs Ma'arif NU 1 Wangon tersebut, maka peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian menggunakan metode pembelajaran *make a match* dan *scramble*. Metode pembelajaran tersebut lebih menekankan siswa untuk aktif dalam pembelajaran di kelas, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa semangat pada siswa serta memudahkan siswa dalam memahami konsep.

Metode *make a match* merupakan metode pembelajaran dengan mengembangkan kartu-kartu. Adapun langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *make a match* secara sistematis adalah guru membagi siswa ke dalam tiga kelompok, yaitu kelompok pembawa kartu soal, kelompok pembawa kartu jawaban, dan kelompok penilai. Setelah pembagian kelompok, kemudian kelompok kartu soal mencari pasangan dan mendiskusikan penyelesaian dari kartu soal dengan kelompok kartu jawaban. Kedua kelompok ini kemudian menunjukkan kartu soal dan jawaban kepada kelompok penilai.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Hasil wawancara dengan guru matematika di MTs Ma'arif NU 1 Wangon pada tanggal 14 Maret 2011, jam 08.00 WIB.

<sup>11</sup> Agus Suprijono. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 94-96

Metode *scramble* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan penekanan latihan soal yang disertai alternatif jawaban. Dalam pembelajaran ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan penyelesaian dari latihan soal tersebut. Pembelajaran ini juga sangat dibutuhkan kerjasama antar anggota kelompok agar dapat menyelesaikan latihan soal tersebut. Pembelajaran ini melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep.

Metode pembelajaran *make a match* dan *scramble* merupakan pembelajaran kooperatif yang lebih menekankan keaktifan siswa. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dan juga sebaliknya. Keaktifan siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran menggunakan metode *make a match* dan *scramble* agar dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep matematika pada diri siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan mengadakan penelitian tentang efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *make a match* dan *scramble* terhadap keaktifan belajar dan pemahaman konsep siswa. Metode pembelajaran *make a match* dan *scramble* akan menumbuhkan keaktifan belajar siswa di kelas dan memudahkan siswa dalam memahami konsep serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul, sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, yaitu dengan metode konvensional.
2. Kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Rendahnya pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika.
4. Siswa cenderung kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru
5. Siswa cenderung tidak berani untuk menanyakan kesulitan dalam memahami materi maupun dalam mengerjakan soal yang dijelaskan oleh guru.

## **C. BATASAN MASALAH**

Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *make a match* dan *scramble* terhadap keaktifan belajar dan pemahaman konsep siswa kelas VII MTs Ma'arif NU 1 Wangon-Banyumas tahun ajaran 2011/2012 pada pokok bahasan mengenal dan menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.

## **D. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka dapat disusun rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional terhadap pemahaman konsep?
2. Apakah pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional terhadap keaktifan belajar?
3. Apakah pembelajaran matematika melalui metode *scramble* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional terhadap pemahaman konsep?
4. Apakah pembelajaran matematika melalui metode *scramble* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional terhadap keaktifan belajar?
5. Apakah pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan dengan metode *scramble* terhadap pemahaman konsep?
6. Apakah pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan dengan metode *scramble* terhadap keaktifan belajar?

#### **E. TUJUAN PENELITIAN**

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mengetahui efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *make a match* dibandingkan dengan metode konvensional terhadap pemahaman konsep.

2. Mengetahui efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *make a match* dibandingkan dengan metode konvensional terhadap keaktifan belajar.
3. Mengetahui efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *scramble* dibandingkan dengan metode konvensional terhadap pemahaman konsep.
4. Mengetahui efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *scramble* dibandingkan dengan metode konvensional terhadap keaktifan belajar.
5. Mengetahui efektivitas pembelajaran matematika menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan menggunakan metode *scramble* terhadap pemahaman konsep.
6. Mengetahui efektivitas pembelajaran matematika melalui metode *make a match* dibandingkan dengan metode *scramble* terhadap keaktifan belajar.

#### **F. MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan bagi pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini, sebagai berikut:

##### **1. Bagi Guru Bidang Studi**

Sebagai bahan masukan bahwa metode pembelajaran *make a match* dan *scramble* dapat digunakan sebagai alternatif dalam upaya menciptakan kegiatan belajar yang menarik, serta member motivasi kepada guru untuk selalu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar

pembelajaran lebih efektif, tumbuhnya keaktifan belajar dari siswa, memudahkan siswa dalam memahami konsep sehingga hasil belajar matematika dapat meningkat sesuai dengan harapan.

## 2. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan masukan pengetahuan melalui metode pembelajaran yang efektif sehingga proses pembelajaran di sekolah semakin meningkat menjadi lebih baik sehingga kualitas sekolah akan selau meningkat.

## 3. Bagi Siswa

- a. Membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami konsep matematika.
- b. Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran di kelas.
- c. Melatih siswa untuk berani menyampaikan pendapat, bekerjasama, serta bersosialisasi dengan siswa yang lain maupun dengan guru.

## 4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai pijakan untuk mengembangkan teori yang diperoleh dari bangku kuliah.
- b. Menambah wawasan, pengalaman serta pengetahuan sebagai bekal menjadi calon guru matematika yang profesional.

## 5. Bagi Peneliti Lain, agar menjadi bahan penelitian yang lebih mendalam mengenai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

## G. DEFINISI OPERASIONAL

### 1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *make a match* dalam pembelajaran matematika lebih efektif jika dibandingkan dengan metode *scramble* maupun metode konvensional terhadap pemahaman konsep dan keaktifan belajar siswa. Pemahaman konsep diukur berdasarkan nilai rata-rata *gain*, Keaktifan belajar diukur berdasarkan rata-rata skor angket dan persentase lembar observasi keaktifan belajar yang menyatakan bahwa metode *make a match* lebih tinggi dibandingkan dengan metode *scramble* maupun metode konvensional.

### 2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa agar memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan pada mata pelajaran matematika. Suatu kegiatan pembelajaran yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode *make a match* maupun *scramble* dapat memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar dan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika di kelas.

### 3. Metode *Make a match*

Metode *make a match* adalah metode pembelajaran dikembangkan dengan kartu-kartu. Siswa diminta untuk mencocokkan dan mendiskusikannya bersama dengan pasangan dari kartu yang

diperolehnya, kemudian menunjukkan hasil kerjanya kepada kelompok penilai.

#### **4. Metode *Scramble***

Metode *scramble* adalah suatu metode pembelajaran yang menekankan pada latihan soal yang diselesaikan melalui diskusi kelompok. Pada lembar latihan soal tersebut, disertai alternatif jawabannya yang telah diacak. Metode pembelajaran ini mengajak siswa bersama kelompoknya untuk mendiskusikan penyelesaian latihan soal tersebut.

#### **5. Metode Konvensional**

Metode konvensional adalah metode pembelajaran yang diawali dengan penyampaian definisi, rumus, disertai dengan contoh-contoh soal yang dikerjakan oleh guru, dilanjutkan dengan memberikan latihan soal, kemudian siswa hanya sekedar menirukan cara menyelesaikan latihan soal tersebut sesuai dengan pola pengerjaan yang dicontohkan oleh guru.

#### **6. Pemahaman Konsep**

Indikator-indikator yang menjadi tolak ukur dari pemahaman konsep dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep.
- b. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya).
- c. Memberikan contoh dan bukan contoh dari sebuah konsep.
- d. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.

- e. Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.

## 7. Keaktifan Belajar

Bentuk-bentuk kegiatan siswa yang dijadikan indikator pengukuran keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini, yaitu:

- a. *Visual activities*; membaca materi, grafik persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel, memperhatikan penjelasan guru dan penjelasan teman dalam diskusi.
- b. *Oral activities*; menyatakan, merumuskan, bertanya, mengeluarkan pendapat, diskusi.
- c. *Listening activities*; mendengarkan penjelasan guru, penjelasan teman dalam diskusi maupun persentasi.
- d. *Writing activities*; menulis materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel, poin-poin penting dalam diskusi maupun persentasi.
- e. *Mental activities*; menanggapi, memecahkan masalah, menganalisis permasalahan dalam soal persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.
- f. *Drawing activities*, menggambar: membuat grafik persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.

## BAB V

### PENUTUP

#### 1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis uji yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VII MTs ma'arif NU 1 Wangon.
2. Pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII MTs ma'arif NU 1 Wangon.
3. Pembelajaran matematika melalui metode *scramble* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII MTs ma'arif NU 1 Wangon.
4. Pembelajaran matematika melalui metode *scramble* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII MTs ma'arif NU 1 Wangon.
5. Pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan dengan metode *scramble* terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII MTs ma'arif NU 1 Wangon.
6. Pembelajaran matematika melalui metode *make a match* lebih efektif dibandingkan dengan metode *scramble* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII MTs ma'arif NU 1 Wangon.

## 2. KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan, diantaranya:

1. Keterbatasan waktu pembelajaran sehingga soal-soal latihan yang diberikan oleh peneliti hanya terbatas sesuai dengan waktu pembelajaran yang telah ditentukan.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada pokok bahasan mengenal dan menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel sehingga belum dapat dibuktikan keberhasilannya untuk seluruh pokok bahasan matematika kelas VII.

## 3. SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka penulis memberikan saran agar:

1. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran yaitu metode *make a match* maupun *scramble* dengan menambah inovasi pada materi yang cukup relevan dengan metode tersebut.
2. Peneliti lain dapat menerapkan metode pembelajaran *make a match* dan *scramble* dengan harapan supaya tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan belajar, namun dapat meningkatkan kreativitas siswa sehingga suasana pembelajaran akan terasa menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Rohani dan Abu Ahmad. 1995. *Pengelolaan pengajaran*, Jakarta:Rineka Cipta.
- Ahmad Maulana dkk. 2008. *Kamus Ilmiah Populer Lengkap: Dengan EYD Dan Pembentukan Istilah Serta akronim Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: absolute.
- Amin, Alimah. 2010. *Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Van Hiele Dan Make a match Pada Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Sambirejo Sragen*". Surakarta: Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Anita Fitrianingrum. 2011. *Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Make a match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Imogiri*. Yogyakarta: Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Anita Lie. 2004. *Mempraktikkan Cooperatif Learning di Kelas Kita*, Jakarta: PT Grasindo
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi-Pressindo.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Barkah Lestari dan Mustofa. 2009. *Diktat Mata Kuliah Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamzah B. Uno dan Masri Kuadrat. 2009. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [http://www.google.co.id/url?url=http://www.scribd.com/Research/Business\\_economics=pengertian+metode+pembelajaran](http://www.google.co.id/url?url=http://www.scribd.com/Research/Business_economics=pengertian+metode+pembelajaran). diakses pada tanggal 15 April 2011, pukul 09.00 WIB
- Ibrahim dan Suparni. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Bidang Akademik Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Irianto, Agus. 2006. *Statistik Konsep Dasar & Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenata Media Group.

[matematika.upi.edu/.../penerapan-pendekatan-matematika-realistik-untuk-meningkatkan-pemahaman-siswa-terhadap-konsep-bilangan](http://matematika.upi.edu/.../penerapan-pendekatan-matematika-realistik-untuk-meningkatkan-pemahaman-siswa-terhadap-konsep-bilangan). Diakses pada tanggal 12 Agustus 2011, pukul 20.21 WIB.

[muhfida.com/pemahaman-konsep/](http://muhfida.com/pemahaman-konsep/). Diakses pada tanggal 12 Agustus 2011, pukul 20.17 WIB

Moch Farhan Quadratullah dan Epha Diana Suphandi. 2008. *Handout Praktikum Metode Statistik*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Mukhlisin, Muhammad. 2007. *Handout Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran Matematika*, Yogyakarta: Prodi pendidikan matematika fakultas sains dan teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Purwanto, Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.

Rohman, Arif. 2009. *Memahami Pendidikan & Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.

Septiyana, Dwi. 2009. *Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Metode Pembelajaran Scramble Pokok Bahasan Segi empat*. Surakarta: Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Soewandi, Slamet A.M., dkk. 2008. *Perspektif Pembelajaran Berbagai Bidang Studi*, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Sudjana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2010. *Statistika untuk penelitian*, Bandung: Alfabeta.

- Suherman, Erman. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suprijono, agus. 2008. *Cooperatif Learning: Teori & Aplikasi*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyatno. 2009 *.Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmidia Buana Pustaka.
- Syaodih, Nana Sukmadinata. 2009. *Matode penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Pelaksana. 2006. *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahan Bahasa Indonesia*. Kudus: Menara Kudus
- Trianto. 2009. *Mendesaian Model Pembelajaran Iovatif - Progresif*. Jakarta : Prenada Media Grup.
- Wardhani, Sri. 2008. *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs untuk Optimalisasi Tujuan Mata Pelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widdiharto Rachmadi. 2004. *Model-model Pembelajaran Matematika SMP*, Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah PPPG Matematika.
- Widyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf](http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf), diakses pada tanggal 19 Juli 2011 pada pukul 08.50 WIB.
- [www.dhanay.co.id/2010/.../pengertian-metode-pembelajaran.html](http://www.dhanay.co.id/2010/.../pengertian-metode-pembelajaran.html) diakses pada tanggal 15 april 2011, jam 09.00 WIB.
- [www.wordpress.com/.../model-pembelajaran-make-a-match-lorna-currant-1994](http://www.wordpress.com/.../model-pembelajaran-make-a-match-lorna-currant-1994). Diakses pada tanggal 12 agustus 2011, jam 20.07 WIB.
- Yamin, Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Pesada Press Jakarta.