

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika sebagai ilmu dasar dimanfaatkan untuk memahami ilmu lain dan ilmu terapan sebagai landasan pengembangan teknologi. Dalam keseluruhan proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang pokok. Salah satu alasan mengapa matematika perlu diajarkan disetiap jenjang pendidikan karena matematika merupakan mata pelajaran pendukung bagi mata pelajaran yang lainnya. Oleh karenanya agar siswa dapat mencapai kualitas belajar yang optimal, maka pelajaran matematika harus dapat mengembangkan kemampuan intelektual, sikap, kreatif, minat dan hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan mengajar Matematika ditentukan oleh kemampuan siswa dan kemampuan guru itu sendiri dalam proses belajar mengajar. Disekolah siswa dituntut untuk mempelajari berbagai mata pelajaran. Salah satunya adalah matematika. Matematika penting di pelajari karena mengembangkan kemampuan berfikir. Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa. Banyak yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit, dikarenakan guru dalam menerangkan kurang jelas dan kurang menarik perhatian, serta pada umumnya guru terlalu cepat dalam menerangkan materi pelajaran, yang digunakan kurang tepat. Sehingga siswa dalam memahami dan menguasai materi masih kurang akibatnya nilai yang diperoleh siswa rendah.

Rendahnya kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika disebabkan karena dalam proses pembelajaran siswa belum dilibatkan secara aktif

dalam memecahkan soal-soal matematika. Siswa umumnya belajar dari penjelasan guru dan tugas yang diberikan untuk dikerjakan sebagai soal latihan. Aktifitas belajar siswa yang tampak ketika guru memberikan tugas dan meminta siswa mencatat hal-hal yang dianggap penting sedangkan siswa belum mengerti maksud tujuan pembelajaran, interaksi belajar siswa yang satu dan yang lainnya belum diperhatikan tetapi siswa sudah di minta mencatat hal-hal yang kurang mengerti. Pemilihan dan penerapan model yang kurang tepat akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Rendahnya kreativitas siswa yang tampak dari kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas kurang memahami materi yang dibawakan seorang guru dikelas. Dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan sehingga kegiatan hanya berpusat pada guru saja tidak kepada siswa. Aktifitas siswa dapat dikatakan hanya mendengar penjelasan guru dan menjawab pertanyaan dan dimana siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak aktif atau cenderung pasif. Membahas pembelajaran matematika tidak cukup hanya menjelaskan dengan ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas saja, tetapi yang lebih penting adalah membuktikan kebenarannya dalam pembelajaran matematika tersebut.

Siswa kurang aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat di karenakan ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dimengerti, siswa terlihat tidak antusias untuk mengajukan pertanyaan. Pada setiap kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk bertanya pada pembelajaran matematika, tidak ada satu orang siswa pun

bertanya, padahal ketika diuji oleh guru siswa tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru

Rendahnya kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal disebabkan karena guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran di dalam kelas saat materi pembelajaran berlangsung. Guru sering sekali menggunakan metode cerama, tanya jawab dan diskusi yang membuat siswa cepat bosan dalam pembelajaran matematika. Bahkan siswa juga kurang memahami konsep pokok sifat-sifat operasi hitung bilangan sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal berhitung pokok sifat-sifat operasi hitung bilangan terutama dalam melakukan operasi perkalian. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil pencapaian nilai akhir siswa, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru sebagai tenaga pengajar dalam mengembangkan konsep pembelajaran yang kongkrit agar meningkatkan kreativitas belajar siswa.. Penggunaan alat media yang kurang memadai disekolah menyebabkan salah satu masalah yang timbul, karena media sangat menunjang untuk tercapainya optimal kegiatan pembelajaran, karena media merupakan bahan belajar yang awalnya terdiri dari benda-benda kongkrit seperti pada pengalaman anak, terdapat semi kongkrit seperti benda-benda tiruan dan semi abstrak berupa gambar-gambar serta berbentuk abstrak berupa kata-kata. Dengan menggunakan media dalam materi pembelajaran yang bersifat abstrak dapat menjadi kongkrit.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru sebagai tenaga pengajar dalam mengembangkan konsep pembelajaran yang kongkrit agar meningkatkan kreativitas belajar siswa. Guru hendaknya menggunakan alat peraga sebagai alat

bantu dan menyampaikan informasi yang dimilikinya. Mata pelajaran matematika yang awalnya sulit dimengerti dan membosankan menjadi menyenangkan. Tumbuhnya suasana yang menyenangkan tentunya akan membangkitkan motivasi belajar siswa. *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya habis.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan tersebut di atas, penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “ **Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Siswa Kelas IV SD Negeri No. 101797 Delitua Induk Kab. Deli Serdang T.A 2016/2017**”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini antara lain:

1. Rendahnya kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Rendahnya kreativitas siswa yang tampak dari kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
3. Siswa kurang aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat.
4. Guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran
5. Kurangnya penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas ialah batas masalah pada penelitian ini ”Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

Matematika Materi Satuan Panjang Dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Siswa Kelas IV SD Negeri NO 101797 Delitua Induk Kab. Deli Serdang T.A 2016/2017.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dengan penelitian masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : ”Apakah dengan Penerapan Menggunakan Model Make A Match dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Satuan Panjang di Kelas IV SD Negeri NO 101797 Delitua Induk Kab. Deli Serdang Tahun Ajar 2016/2017.

#### **1.5 Tujuan Peneliti**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi satuan panjang dengan menggunakan model Make A Match di kelas IV SD Negeri NO 101797 Delitua Induk Kab. Deli Serdang Tahun Ajar 2016/2017.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, salah satu alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengajar guru dengan menggunakan pembelajaran Make A Match. Untuk bahan pertimbangan dalam peningkatkan prestasi siswa dimasa yang akan datang, untuk selalu memperbaiki dalam meningkatkan proses hasil/pembelajaran dengan manfaat media yang tepat, membantu guru berkembang secara profesional meningkatkan rasa percaya diri guru.

2. Bagi siswa, untuk menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman langsung dan menciptakan pembelajaran matematika lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, dapat menjadikan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreatifitas belajar siswa.
4. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan peneliti dalam menjalankan tugas sebagai pendidik di masa yang akan datang , dan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S1

