

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran aktivitas siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat atau dikenal dengan semboyan *learning by doing*. Berbuat untuk mengubah tingkah laku artinya melakukan sesuatu kegiatan atau aktivitas. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas karena tanpa aktivitas proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik. Itulah sebabnya aktivitas siswa merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Begitu juga halnya dalam pembelajaran matematika yang sangat menuntut aktivitas siswa.

Sebagaimana dalam hal ini terlihat dari tujuan yang ingin dicapai siswa pada mata pelajaran matematika, diantaranya:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah;
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dalam pernyataan matematika;
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh;
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan masalah;
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan tujuan dari mata pelajaran matematika tersebut, terlihat bahwa siswa sangat dituntut untuk aktif dalam pembelajaran matematika agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian guru atau pendidik harus berusaha untuk merancang pembelajaran matematika yang disajikan dengan

menggunakan model pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mengaktifkan siswa. Hamalik (2001:171) menyatakan bahwa “pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri”. Belajar dengan berbuat atau melakukan aktivitas akan merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki siswa, berfikir kritis serta mampu memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Terutama dalam pembelajaran matematika yang merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Namun kenyataan yang terjadi sesuai pengalaman peneliti saat PPL, dalam pembelajaran matematika masih menunjukkan rendahnya aktivitas belajar siswa yang disebabkan oleh guru dan siswa. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran matematika. Guru lebih banyak menjelaskan materi pelajaran kepada siswa daripada mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Akibatnya banyak siswa kurang memahami materi pelajaran yang diberikan. Selain dari itu, banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit karena mempelajari ide-ide atau konsep yang bersifat abstrak. Dalam hal ini terlihat siswa tidak termotivasi untuk aktif saat mengikuti pembelajaran matematika di kelas.

Hal inilah yang juga terjadi di SD Negeri 050687 Sawit Seberang. Dalam proses pembelajaran matematika, peneliti menemui rendahnya aktivitas belajar yang dilakukan siswa. Siswa lebih banyak duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru. Tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan dan memberikan pendapatnya dalam proses pembelajaran matematika serta sedikit siswa yang

berani menjawab pertanyaan dan menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru di papan tulis. Pada kondisi tersebut menunjukkan aktivitas belajar siswa yang rendah, dan belum menyeluruh karena didominasi oleh siswa-siswa yang aktif dan pintar di kelas. Akibatnya siswa yang tidak aktif akan kurang memahami konsep materi pelajaran dan belum dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang, dalam proses pembelajaran matematika diperoleh jumlah persentase siswa yang aktif adalah  $\pm 10\%$  dari 35 orang siswa yang artinya 31 siswa tidak aktif dan 4 siswa melakukan aktivitas belajar dalam kelas. Apabila hal ini terus dibiarkan, maka akan berpengaruh buruk pada pemahaman siswa sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan solusi berupa penggunaan model pembelajaran baru yang lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk melakukan aktivitas belajar pada pembelajaran matematika. Menurut peneliti model pembelajaran yang paling tepat adalah *make a match* atau mencari pasangan. Model pembelajaran *make a match* merupakan suatu model pembelajaran *active learning* yang dapat dilakukan dalam kelas berskala besar yaitu berjumlah 30–40 orang siswa, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Dalam penggunaan model ini guru menggunakan kartu-kartu dimana terdapat kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban. Pada pelaksanaannya siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yaitu pertanyaan dan jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan dan bagi siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin.

Dengan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tersebut, siswa saling berlomba untuk menjadi yang tercepat dalam mencari pasangan. Hasilnya seluruh siswa aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran matematika yang awalnya membosankan, berubah menjadi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, model pembelajaran *make a match* juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep materi pelajaran. Model pembelajaran *make a match* cocok diajarkan pada setiap mata pelajaran dan beberapa materi pokok. Salah satu diantaranya adalah materi pokok mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal dan sebaliknya.

Berdasarkan uraian tentang permasalahan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat judul: **“Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Make a Match* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang T.A 2013/2014”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran matematika.
3. Siswa lebih banyak duduk diam dan mendengarkan penjelasan guru.

4. Tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan dan memberikan pendapatnya dalam proses pembelajaran matematika.
5. Sedikit siswa yang berani menjawab pertanyaan dan menyelesaikan soal matematika yang diberikan oleh guru di papan tulis.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika yaitu materi pokok mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal dan sebaliknya di kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang T.A 2013/2014.

### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika yaitu materi pokok mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal dan sebaliknya di kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang T.A 2013/2014?
2. Bagaimana persentase peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika yaitu materi pokok mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal dan sebaliknya di kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang T.A 2013/2014”?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika yaitu materi pokok mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal dan sebaliknya di kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang T.A 2013/2014?
2. Untuk mengetahui bagaimana persentase peningkatan aktivitas belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika yaitu materi pokok mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal dan sebaliknya di kelas V SD Negeri 050687 Sawit Seberang T.A 2013/2014”?

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama untuk meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.
2. Bagi guru, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya mengenai materi pokok mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal dan sebaliknya.
3. Bagi siswa, hasil penelitian dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya materi pokok mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal dan sebaliknya.

4. Bagi peneliti, dengan melakukan penelitian ini akan memperoleh wawasan dan pengalaman mengenai penggunaan model pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran matematika dan hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan ketika menjadi guru kelak yang akan mengajarkan bidang studi matematika.
5. Bagi peneliti lain, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk meneliti tentang model pembelajaran *make a match* dalam batasan yang lebih luas.