

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yaitu melalui pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah program. Program melibatkan sejumlah komponen yang bekerja sama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan. Sebagai sebuah program, pendidikan merupakan aktifitas sadar dan sengaja yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan.

Pendidikan dewasa ini menuntut adanya pemahaman kepada peserta didik. Pemahaman yang dimaksud bukanlah pemahaman dalam arti sempit yaitu menghafal materi pelajaran, namun pemahaman dalam arti luas yaitu lebih cenderung menekankan pada kegiatan proses pembelajaran yang meliputi menemukan konsep, mencari dan lain sebagainya serta peserta didik dituntut untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari – hari. Namun sayangnya, praktek pembelajaran yang demikian masih belum diterapkan secara keseluruhan, sehingga tujuan dan hasil pendidikan belum sesuai dari apa yang diharapkan.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang secara langsung bertanggung jawab penuh terhadap kinerja pendidikan yang bermutu harus mampu memperbaiki segala aspek manajemen sekolah.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak – kanak secara informal.

Pembelajaran Matematika yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu – individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Proses belajar Matematika itu sendiri sedikit banyak tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam mengajar memegang peranan penting bagi keberhasilan proses pembelajaran pada siswa. Dalam proses pembelajaran Matematika di kelas, sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Mengingat tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa, perlu adanya perubahan dalam strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang seharusnya dikembangkan diharapkan dapat melayani dan memfasilitasi siswa untuk mampu berbuat dan melakukan sesuatu. Peranan guru dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Matematika di sekolah haruslah mempunyai peranan yang baik dan berpengaruh kepada pola perilaku siswa, hal ini dapat dilihat melalui karakteristik peserta didik berdasarkan jenjang pendidikannya salah satunya karakteristik siswa tersebut, maka tentu sebagai seorang pendidik yang profesional harus dapat menciptakan suasana atau pengalaman belajar Matematika yang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus mampu secara efektif berinovasi dalam mengajar dengan menerapkan model pembelajaran se– kreatif mungkin untuk memecahkan masalah. Hanya

guru yang kreatif, fleksibel, dan cerdas yang dapat memperoleh keuntungan maksimal dari model – model pengajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SDN No. 101772 Tanjung Selamat melalui keterangan wali kelas IV bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Matematika masih rendah, dimana rata – rata nilai perolehan ulangan tengah semester kelas IV yaitu 57,89, merupakan nilai yang rendah dan masih dibawah KKM sebesar 70. Hal itu disebabkan karena masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan pelajaran yang diajarkan guru, dan tidak adanya rasa ketertarikan para siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Selain itu, dalam pembelajaran yang juga saya amati di kelas tersebut, guru kurang kreatif dalam menggunakan model pembelajaran, dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam melaksanakan pembelajaran guru selalu menggunakan metode ceramah, akibatnya siswa cenderung hanya diam memperhatikan penjelasan guru tanpa ada bertanya sedikitpun, akhirnya pembelajaran pun terlihat dominan satu arah. Akibat lain yang ditimbulkan dari pembelajaran yang seperti itu adalah banyaknya siswa yang berbicara dengan temannya sehingga kelas menjadi ribut, ada siswa yang mengantuk, dan ada siswa yang permisi keluar dengan alasan ke kamar kecil.

Pengelolaan kelas kurang baik, disebabkan pada kondisi tertentu ada gangguan yang tidak dikehendaki datang dengan tiba – tiba. Suatu gangguan yang datang dengan tiba – tiba di luar kemampuan guru adalah kendala spontanitas dalam pengelolaan kelas. Pembelajaran yang digunakan selama ini kepada siswa di SDN No. 101772 Tanjung Selamat hanya sampai pada tahap memberi bekal pengetahuan dan keterampilan hanya sebatas sekedar tahu saja. Dan jarang sekali

siswa mendapatkan kesempatan untuk menyatakan pendapat. Pendekatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru masih kurang tepat, sehingga memiliki dampak hasil belajar siswa yang masih di bawah standar yang diharapkan.

Selain itu, proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika umumnya masih bersifat menoton, dimana siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak aktif dan cenderung pasif dikarenakan guru kurang memotivasi siswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar. Kebiasaan siswa bersifat pasif dalam pembelajaran dapat mengakibatkan sebagian besar siswa takut dan malu bertanya pada guru mengenai materi yang kurang dipahaminya. Selain itu guru kurang memanfaatkan fasilitas sekolah seperti, sarana dan prasarana yang sudah ada di sekolah. Kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran maupun alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar, dapat menunjang hasil belajar siswa menjadi meningkat maupun menurun.

Proses pembelajaran yang baik adalah yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik yang tidak hanya menekan pada apa yang dipelajari tetapi menekan bagaimana ia harus belajar. Dengan demikian diharapkan proses pembelajaran harus memperlihatkan karakteristik mata pelajaran dan perkembangan para peserta didik sehingga tercipta kelas yang menyenangkan.

Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match*. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran. Ciri

utama model *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia. (Isjoni, 2011: 78).

Berdasarkan penjelasan diatas maka saya tertarik membuat penelitian yang berjudul “ *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat* “. Tahun ajaran 2016/2017.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran matematika selama ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah.
- 2) Guru kurang kreatif dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.
- 3) Pendekatan pembelajaran yang digunakan masih kurang tepat sehingga siswa kurang termotivasi.
- 4) Pengelolaan kelas pada saat pembelajaran kurang baik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka masalah dibatasi pada peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika materi “ Operasi Hitung Bilangan Bulat “ dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* siswa di kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah “ apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika dengan materi operasi hitung bilangan bulat”. Di kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2016/2017.

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika dengan materi “ Operasi Hitung Bilangan Bulat” di kelas IV SD Negeri 101772 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2016/2017.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan yaitu :

- a. Bagi siswa
 - a. Menumbuhkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD 101772 Tanjung Selamat;
 - b. Melatih keberanian siswa untuk mengungkapkan ide, pendapat atau merumuskan konsep-konsep matematika.
 - c. Siswa semakin termotivasi untuk belajar karena partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran semakin variatif dan tidak monoton.
- b. Bagi guru
 - a. Memberi pengalaman dan mengembangkan metode mengajar yang lebih bervariasi.
 - b. Guru dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran matematika.
 - c. Guru dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran matematika.
- c. Bagi Sekolah
 - a. Sebagai bahan masukan untuk pengembangan kualitas pembelajaran dalam mutu pendidikan
 - b. Sebagai pedoman dan bahan masukan untuk lebih memahami pelajaran

d. Bagi Peneliti

- a. Bagi peneliti diharapkan penelitian dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran matematika dimasa yang selanjutnya.
- b. Sebagai bahan latihan sekaligus ilmu pengetahuan dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Macth.

