

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tindakan atau proses menyampaikan atau memperoleh pengetahuan umum, mengembangkan kekuatan penalaran dan penilaian, dan umumnya mempersiapkan diri sendiri atau orang lain secara intelektual untuk kehidupan sosial. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Sejak di dalam kandungan, seseorang sudah mendapat pendidikan. Berawal dari kesuksesan di bidang pendidikan suatu bangsa menjadi maju. Melalui pendidikan sumber daya manusia yang berkualitas dicetak untuk menjadi motor penggerak kemajuan dan kemakmuran bangsa. Semua perubahan kepribadian yang positif yang bukan karena kematangan merupakan hasil dari proses pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang dimuat di dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar adalah Matematika.

Mata pelajaran matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari karena hampir semua kegiatan manusia selalu menggunakan bilangan. Tetapi, banyak orang yang memandang matematika itu sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena matematika merupakan salah satu sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu kesulitan belajar matematika harus segera diatasi sedini mungkin agar tidak menimbulkan masalah yang semakin besar yang sulit untuk diatasi.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pembelajaran matematika bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, menyelesaikan persoalan dan menentukan hasil. Maka untuk menumbuhkan kemampuan tersebut perlu adanya pembelajaran yang lebih menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui metode yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan matematika tidak hanya sebatas penguasaan fakta dan prosedur matematika secara pemahaman konsep saja, tetapi juga berupa kemampuan menyelesaikan masalah matematika. Semuanya harus saling mendukung dalam proses pembelajaran sehingga akan membentuk siswa secara utuh dalam menguasai matematika.

Kenyataan banyak dijumpai di kelas-kelas (khususnya kelas IV B) interaksi pembelajaran dalam kelas hanya berlangsung satu arah. Pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered learning*) yang meletakkan guru sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa, cara penyampaiannya didominasi dengan metode ceramah yang hanya menuntut siswa untuk mendengarkan saja kurang mengembanagkan aktivitas yang lain seperti bertanya, berdiskusi, menganalisis permasalahan atau mengungkapkan pendapatnya. Ada siswa yang terlihat hanya diam saja dan mau bermain-main sendiri pada saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas.

Penggunaan metode ceramah yang dominan tersebut menyebabkan aktivitas belajar siswa, kemauan belajar, perhatian dan motivasi siswa menjadi rendah. Berdasarkan hasil nilai siswa pada semester ganjil TA. 2015/2016

diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa selalu lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Dari 29 orang siswa kelas IV B hanya 10 siswa (34,40%) yang memperoleh nilai sesuai dengan standart nilai ketuntasan sedangkan 19 siswa (66,60%) masih harus melaksanakan remedial atau pengulangan karena memperoleh nilai di bawah standar nilai ketuntasan.

Permasalahan yang paling mendasar adalah penggunaan metode yang kurang tepat sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang mengakibatkan hasil belajar matematika siswa menjadi kurang optimal. Oleh karena itu diperlukan suatu metode khusus pada saat pelajaran berlangsung agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajarannya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut ditawarkan suatu model pembelajaran yaitu model *make a match*. Dimana model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif . Menurut Istarani (2010:63) “Model pembelajaran *make a match* adalah pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu. Kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Selanjutnya guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama pembawa kartu pertanyaan. Kelompok kedua pembawa kartu jawaban. Dan kelompok ketiga sebagai penilai. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai.”

Secara umum cara pelaksanaan model pembelajaran ini diawali dengan menyampaikan tujuan penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Selanjutnya guru mempersiapkan beberapa kartu yang berisi soal dan berisi

jawaban dari materi yang telah dipelajari, setengah dari jumlah kartu berisi soal dan berisi jawaban dari materi yang dipelajari, setengah dari jumlah kartu berisi soal dan setengah lagi berisi jawaban soal. Kemudian guru memberikan lagi kartu secara acak kepada siswa, setiap siswa mendapat satu buah kartu. Langkah selanjutnya adalah guru menyuruh siswa untuk memikirkan jawaban ataupun soal dari kartu yang diperoleh untuk dipertanggungjawabkan. Setelah itu siswa mencari pasangan kartu yang dimilikinya sampai batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya. Melalui penerapan model pembelajaran ini dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa terlihat lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal.

Dengan model pembelajaran pencarian kartu pasangan ini dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di dalam kartu yang ditemukannya, mencari penyelesaian serta mengerjakannya dengan tekun bersama-sama. Apa yang dikerjakan siswa secara bersama merupakan gambaran nyata dari daya pikir serta pemahamannya terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru. Sehingga mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan serta materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa. Hal ini akan berdampak juga terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul : ***“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make a Match Pada Pelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 105291 Saentis T.A 2015/2016.”***

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.
2. Siswa bersikap pasif dalam pembelajaran matematika.
3. Metode yang digunakan guru selama ini kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam belajar matematika.
4. Guru cenderung menggunakan metode ceramah di dalam mengajarkan matematika, dimana guru terlalu fokus menerangkan materi di depan kelas.
5. Siswa kurang termotivasi dalam belajar matematika dan menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, peneliti merasa perlu adanya batasan masalah. Adapun masalah yang diteliti dibatasi pada: Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pokok Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di Kelas IV SD Negeri 105291 Saentis T.A 2015/2016.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di Kelas IV SD Negeri 105291 Saentis T.A 2015/2016?”

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk : Mengetahui gambaran penggunaan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 105291 Saentis T.A 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan masalah yang berarti terhadap kualitas pendidikan, terutama :

1. Bagi siswa : Melalui model pembelajaran *make a match* diharapkan terbina sikap belajar dalam kelompok yang positif dan dapat menyenangi pelajaran matematika dengan teknik yang menyenangkan.
2. Bagi Guru : Sebagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran sehingga aktifitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

3. Bagi Sekolah : Sebagai masukan bagi Kepala Sekolah dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolahnya dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* khususnya pada pelajaran matematika.
4. Bagi Peneliti : Sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya serta menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti sebagai calon guru kelas.

