

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Belajar pada dasarnya merupakan proses usaha membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam rangka pembangunan manusia seutuhnya, pembangunan dibidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat baik di dalam pembinaan Sumber Daya Manusia. Oleh karena itu, bidang pendidikan perlu mendapat perhatian, penanganan, dan prioritas secara intensif baik oleh pemerintah, keluarga, dan pengelola pendidikan khususnya. Dalam mengembangkan diri siswa dalam menghadapi setiap perubahan yang terjadi diperlukan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap. Hal tersebut dapat diperoleh siswa dengan mempelajari ilmu pengetahuan umum, salah satunya adalah pelajaran Matematika.

Guru di tuntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, yaitu pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk menciptakan suasana tersebut tentunya tidak mudah. Ada banyak faktor yang akan menghambat penciptaan suasana pembelajaran tersebut. Faktor penghambat bisa datang dari peserta didik yang cenderung pasif dan bahkan bisa datang dari guru sendiri yang kurang inovatif, sehingga dalam kegiatan pembelajaran cenderung tidak menarik dan menjenuhkan.

Hal ini akan membuat Hasil belajar peserta didik kurang maksimal (tidak mencapai nilai ketuntasan 7,0), karena dengan cara yang digunakan guru sehingga siswa kurang berminat dalam pembelajaran, untuk menghilangkan kejenuhan pada saat proses belajar mengajar tersebut maka siswa suka mengganggu teman-temannya sehingga kondisi siswa ribut dalam kelas. Dengan hal tersebut, sehingga siswa tidak memperhatikan guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung, akibatnya siswa tidak memahami penjelasan materi dari guru.

Matematika merupakan salah satu materi ajar yang berkaitan dengan mempelajari ide-ide atau konsep yang bersifat abstrak. Hal ini membuat peserta didik beranggapan bahwa matematika merupakan materi ajar yang sulit. Pada kenyataannya banyak peserta didik juga kurang berminat terhadap matematika. Hal ini akan berdampak pada kurangnya penguasaan terhadap konsep-konsep dalam matematika. Selain pemahaman konsep dalam matematika, penanaman konsep yang benar juga sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran matematika. Jika konsep dasar yang diterima peserta didik salah maka sukar memperbaiki kembali terutama jika sudah diterapkandalam penyelesaian suatu permasalahan, sehingga penting sekali untuk membuat peserta didik memahami suatu konsep. Aspek-aspek pembelajaran matematika mencakup proses belajar mengajar dan pemikiran yang kreatif. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, sering dijumpai berbagai permasalahan. Kesalahan yang dilakukan siswa tidak hanya bersumber pada kemampuan siswa yang kurang, tetapi ada faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika, salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran yang dipilih guru sebagai pengajar.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IVb SD Negeri 064015 Medan pada tanggal 14 Desember 2011 terdapat beberapa kelemahan yaitu 1) Hasil belajar siswa rendah karena kurangnya peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar 2) Siswa ribut dalam kelas karena metode yang digunakan guru yang tidak bervariasi 3) Siswa tidak memahami penjelasan materi bilangan romawi dari guru 4) Siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran Matematika 5) Pembelajaran hanya berpusat pada guru 6) Guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Pada saat ulangan atau pun formatif pada akhir pembelajaran, nilai belajar siswa rata-rata 60. Dimana nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 80 yakni 20 orang siswa belum mencapai nilai ketuntasan dengan nilai persentase 67 %, 10 orang siswa dapat mencapai nilai ketuntasan, dengan nilai persentase 33,3%. Hasil belajar matematika yang dicapai siswa masih banyak yang berada di bawah standar 70 yang ditetapkan. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang belum tuntas yaitu hanya mencapai rata-rata 65, sedangkan KKM pelajaran Matematika adalah 70.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu solusi yang tepat untuk perbaikan dalam proses pembelajaran akan membuat siswa aktif sehingga hasil belajar pun dapat meningkat. Rendahnya nilai yang diperoleh siswa tersebut merupakan gambaran bagaimana tingkat kemampuan siswa menguasai materi pelajaran berupa konsep-konsep materi pelajaran serta aplikasinya dalam bentuk soal-soal pelajaran. Metode yang digunakan guru tidak bervariasi tanpa menyesuaikan dengan materi pokok yang akan disampaikan kepada siswa selama kegiatan proses belajar mengajar. Sehingga siswa tidak memahami penjelasan dari

guru karena merasa jenuh, bosan, dan mengantuk didalam kelas. Hal ini disebabkan karena cara yang digunakan guru dalam penyampaian pesan dalam pembelajaran tidak menarik perhatian siswa. Permasalahan lain yang masih sering muncul adalah penggunaan metode pembelajaran oleh guru yang kurang tepat. Juga karena ada guru yang cenderung menggunakan metode konvensional yaitu hanya berpusat pada guru, sehingga siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran matematika

Menurut Febriana dalam Jurnal (2011) hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode *make a match* yaitu rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yakni siklus I dengan rata-rata 62,27. Siklus II didapatkan hasil rata-rata 71,46 dan siklus III rata-rata hasil belajarnya adalah 79,90. Sedangkan persentase ketuntasan yang diperoleh pada setiap siklus adalah siklus persentase ketuntasan klasikal adalah 54,16%, pada siklus II adalah 75% dan siklus III adalah 85,41.

Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa dengan menggunakan metode *make a match* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik. Selain itu, *make a match* dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran matematika tidak menjenuhkan. Dengan strategi ini siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami konsep dapat terarah lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas tentang permasalahan dalam pembelajaran matematika, maka penulis dapat membuat judul **“Penggunaan Metode *Make a Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 064015 Medan Tahun Ajaran 2011/2012”**.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa rendah karena kurangnya peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar
2. Siswa ribut dalam kelas karena metode yang digunakan guru yang tidak bervariasi
3. Siswa tidak memahami penjelasan materi bilangan romawi dari guru
4. Siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran Matematika pada materi pokok bilangan romawi
5. Pembelajaran hanya berpusat pada guru
6. Guru tidak menggunakan media dalam proses belajar mengajar

3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “Penggunaan Metode *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran Matematika Pada Materi Bilangan Romawi di Kelas IV SD Negeri 064015 Medan Tahun Ajaran 2011/2012”.

4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, permasalahan yang akan dirumuskan adalah ”Apakah Setelah Menggunakan Metode *Make a Match* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pokok Bilangan Romawi di Kelas IV SD Negeri 064015 Medan Tahun Ajaran 2011/2012”.

5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah “ Untuk Mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Bilangan Romawi Dengan Menggunakan Metode *Make a Match* di Kelas IV SD Negeri 064015 Medan Tahun Ajaran 2011/2012 ”.

6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

6.1 Manfaat Teori

- Bagi Penulis, berharap dari penelitian ini akan mampu menambah wawasan serta lebih mengerti dan memahami teori-teori yang didapat selama proses perkuliahan
- Bagi Siswa terutama sebagai subjek penelitian, diharapkan dengan menerapkan metode Make a Match dapat memperoleh pengalaman langsung dapat meningkatkan kerjasama dan kebebasan belajar Matematika

6.2 Manfaat praktis

- Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran Make a Match.
- Bagi Almamater, peneliti dapat menambah referensi yang ada dapat digunakan oleh semua pihak yang membutuhkan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terutama terutama dalam ilmu pengetahuan
- Bagi Pembaca, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan kepustakaan yang merupakan informasi tambahan yang berguna bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi pihak-pihak yang mempunyai permasalahan yang sama atau ingin mengadakan penelitian lanjut.