

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan dan perubahan itu disebabkan karena adanya dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif. Perubahan itu terjadi secara menyeluruh meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Oleh karena itu 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. Menurut Paling dalam Abdurrahman ide manusia tentang matematika hanya perhitungan yang mencakup tambah, kurang, kali dan bagi; tetapi ada pula yang melibatkan topik-topik seperti aljabar, geometri dan trigonometri. Banyak pula yang beranggapan bahwa matematika mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan berpikir logis.

Dalam pembelajaran matematika banyak guru yang mengeluhkan rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan konsep matematika. Hal ini terlihat dari banyaknya kesalahan siswa dalam memahami konsep matematika sehingga mengakibatkan kesalahan-kesalahan dalam mengerjakan soal sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa baik dalam ulangan harian, ulangan semester, maupun ujian akhir sekolah, padahal dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas biasanya guru memberikan tugas (pemantapan) secara kontinu berupa latihan soal. Kondisi riil dalam pelaksanaannya latihan yang

diberikan tidak sepenuhnya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep matematika. Rendahnya mutu pembelajaran dapat diartikan kurang efektifnya proses pembelajaran. Penyebabnya dapat berasal dari siswa, guru maupun sarana dan prasarana yang ada, minat dan motivasi siswa yang rendah, kinerja guru, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif. Saat sekarang ini sistem pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum yang menggunakan sistem KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Jadi pendidikan tidak hanya ditekankan pada aspek kognitif saja tetapi juga afektif dan psikomotorik.

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. Sebab jika konsep dasar yang diterima pendidik salah maka sukar memperbaiki kembali terutama jika sudah diterapkan dalam penyelesaian suatu permasalahan, sehingga penting sekali untuk membuat peserta didik memahami suatu konsep.

Hasil observasi peneliti terhadap proses pembelajaran di SD Negeri 020267 Binjai menunjukkan dalam proses pembelajaran belum melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar, sehingga perhatian siswa terhadap materi pelajaran matematika masih kurang atau belum optimal. Kegiatan siswa di dalam proses belajar

mengajar lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Keterlibatan siswa masih kurang dan belum menyeluruh dan hanya didominasi oleh siswa-siswa tertentu.

Pada observasi peneliti dalam proses pembelajaran tersebut masih banyak melihat kekurangan-kekurangan yang tidak mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, metode pembelajaran yang umum dilakukan oleh guru di sekolah adalah metode konvensional (ceramah), akibatnya siswa kurang memahami materi pelajaran, demikian juga dengan mata pelajaran matematika yang bersifat hitungan. Tak sedikit siswa merasa bosan dan jenuh untuk mempelajarinya, karena terlalu banyak rumusan matematika. Hal ini dapat membuat hasil belajar siswa menurun.

Demikian halnya dengan materi mengubah pecahan biasa ke desimal dan sebaliknya yang disampaikan hanya dengan metode ceramah saja maka siswa tidak akan tertarik untuk mempelajarinya sehingga siswa tersebut ribut di dalam kelas. Untuk itu, guru dapat membuat siswa merasa tertarik dan termotivasi dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik karena pemakaian metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Adapun tujuan utama peneliti dalam menerapkan metode yang menarik ini ialah dengan cara menggunakan metode pembelajaran kooperatif agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk

mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Model pembelajaran kooperatif ini membuka peluang bagi upaya mencapai tujuan meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Seperti yang diungkapkan Stahl dalam Isjoni (2009:110), "*The cooperative behaviors and attitudes that contributed to the success and or failure of these groups*". Dalam kelompok ini mereka bekerja tidak hanya sebagai kumpulan individual tetapi merupakan suatu tim kerja yang tangguh. Seorang anggota kelompok bergantung kepada anggota kelompok lainnya. Seorang yang memiliki keunggulan tertentu akan membagi keunggulannya dengan lainnya. Di samping itu, pembelajaran kooperatif sekaligus dapat melatih sikap dan keterampilan sosial dan sebagai bekal dalam kehidupannya di masyarakat.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas salah satunya adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran untuk penanaman konsep dan meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik adalah dengan menggunakan metode belajar *Make a Match*. Selain itu, *Make a Match* dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran matematika yang umumnya monoton dan menjenuhkan, tidak lagi monoton dan bahkan pembelajaran matematika akan lebih menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran matematika akan lebih menyenangkan. Metode *Make a Match* merupakan suatu metode pembelajaran *Active Learning* dimana dalam model ini dapat dilakukan dalam kelas besar yang berjumlah 30-40 orang. Dalam metode ini memerlukan kartu-kartu, dimana terdapat kartu yang berisi pertanyaan, kartu berisi jawaban, dan kartu penilai. Metode *Make a Match* ini juga merupakan strategi yang sangat menyenangkan

yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan guru terlebih dahulu menjelaskan topik terlebih dahulu, sehingga siswa sudah memiliki bekal pengetahuan untuk melakukan metode tersebut. Dengan strategi ini siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami konsep dapat terarah lebih baik. Berdasarkan uraian diatas tentang permasalahan dalam pembelajaran matematika, maka penulis dapat membuat judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Make a Match* Pada Materi Mengubah Pecahan Biasa ke Desimal dan Sebaliknya di Kelas V SD Negeri 020267 Binjai Tahun Ajaran 2011/2012”**.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar siswa rendah dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi mengubah pecahan biasa ke desimal dan sebaliknya.
2. Siswa banyak menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit.
3. Kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran matematika di sekolah dasar.
4. Siswa kurang memahami penjelasan materi mengubah pecahan biasa ke desimal dan sebaliknya dari guru.
5. Siswa ribut dalam kelas karena metode yang digunakan guru monoton.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Make a Match* Pada Materi Mengubah Pecahan Biasa ke Desimal dan Sebaliknya di Kelas V SD Negeri 020267 Binjai TA.2011/2012”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian tindakan kelas ini yaitu “Apakah setelah Menggunakan Metode *Make a Match* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengubah Pecahan Biasa ke Desimal dan Sebaliknya di Kelas V SD Negeri 020267 Binjai TA.2011/2012?”

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengubah Pecahan Biasa ke Desimal dan Sebaliknya dengan Menggunakan Metode *Make a Match* di Kelas V SD Negeri 020267 Binjai TA.2011/2012”.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai setelah melakukan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan metode *Make a Match*.

2. Manfaat Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a) Bagi siswa : untuk meningkatkan hasil belajar pada materi mengubah pecahan biasa ke desimal dan sebaliknya dalam menyelesaikan soal-soal matematika dengan baik.
- b) Bagi guru : hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru-guru untuk dapat mengembangkan pembelajaran dengan metode yang lebih inovatif dan lebih berorientasi pada proses sehingga kualitas pembelajarannya dapat meningkat.
- c) Bagi sekolah : hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menemukan metode pembelajaran yang paling tepat dan efektif.
- d) Bagi peneliti : dengan melakukan penelitian ini, peneliti dapat memperoleh wawasan, pengalaman mengenai penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, dan sebagai acuan atau bahan masukan sebagai calon guru yang kelak akan mengajarkan bidang studi matematika.