

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap manusia pasti mempunyai keinginan untuk mencapai perubahan dan perkembangan positif yang mengarah pada suatu kemajuan. Hal tersebut dikarenakan tuntutan perkembangan zaman yang sangat pesat. Sehingga setiap manusia perlu membekali diri dengan ilmu pengetahuan serta ketrampilan, agar ia dapat mempertahankan hidup di era modern ini. Salah satu wujud usaha yang dilakukan adalah belajar, dan sarana yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut adalah pendidikan. Dengan demikian, pendidikan harus diarahkan untuk membentuk manusia yang berkualitas, mampu bersaing, memiliki budi pekerti yang luhur dan bermoral baik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 sebagai berikut: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. (UUSPN, 2009: 3)

Bicara mengenai pendidikan, matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peran penting dalam pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari waktu tatap muka (jam pelajaran) di sekolah lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lain. Pelajaran matematika dalam pelaksanaan pendidikan diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai TK sampai SMA. Pengajaran TK sampai SMA sarana untuk mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika secara tepat dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Namun kualitas pendidikan matematika di Indonesia sampai sekarang belum meningkat secara signifikan. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan mengaplikasikan matematika kedalam situasi yang real. Hal ini yang menyebabkan adanya anggapan bahwa pelajaran matematika itu sulit bagi kebanyakan siswa, karena pembelajaran matematika kurang bermakna. Selain itu, guru dalam KBM di kelas tidak mengaitkan dengan skema yang telah dimiliki oleh siswa. Siswa kurang diberikan kesempatan untuk menemukan kembali dan mengkonstruksi sendiri ide-ide matematika.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut, keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta hasil belajar siswa. Suatu konsep mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur yang tepat, jelas dan menarik. Sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. Hasil belajar merupakan bagian akhir dari proses belajar, dengan kata

lain tujuan dari belajar adalah mendapat hasil belajar. Banyak siswa yang mengalami masalah dalam belajar akibatnya hasil belajar yang dicapai rendah, salah satu faktornya adalah ketidaktepatan penggunaan model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas.

Namun keadaan sebenarnya hasil belajar matematika siswa ditingkat sekolah menengah pertama khususnya pada mata pelajaran matematika di SMP 1 Jambon masih kurang. Hal ini ditunjukkan dengan presentase ketuntasan siswa saat ulangan harian pada materi himpunan hanya mencapai 55%. Ini disebabkan oleh tingkat pemahaman siswa pada materi sangat kurang. Mereka juga menilai bahwa pelajaran matematika menjadi suatu momok tersendiri dan menjadi pelajaran yang cukup sulit dibandingkan pelajaran lain.

Selain itu dari hasil observasi kelas pada proses belajar matematika kelas VIIC SMP N 1 Jambon terdapat beberapa masalah pada keaktifan siswa saat pembelajaran. Banyak siswa yang hanya diam saja jika ada materi yang belum dipahami, mereka enggan bertanya. Ada juga siswa yang hanya mendengarkan dan mencatat saja saat diberi pelajaran, namun beberapa siswa terlihat bercanda dengan temannya. Jika dipersentasikan, siswa yang aktif saat pembelajaran hanya mencapai $\pm 40\%$. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan keaktifan siswa saat proses belajar. Selain dari siswa, strategi guru dalam mengajar juga sangat berpengaruh terhadap kemajuan siswa.

Guru yang setiap harinya hanya ceramah di depan kelas untuk menyampaikan materi, tidak akan pernah bisa merubah anak didiknya menjadi pribadi yang kreatif dan aktif dalam proses belajar. Menurut Arifin (2012: 2) belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan dalam jangka waktu yang lama. Filosof Cina, Confusius mengatakan:

What I hear, I forgot (apa yang saya dengar, saya lupa)

What I see, I remember (apa yang saya lihat, saya ingat)

What I do, I understand (apa yang saya lakukan, saya paham)

Maka dari itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang lebih inovatif dan mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas. Agar pembelajaran lebih optimal, maka guru diharapkan mampu menerapkan model, strategi ataupun metode pembelajaran yang variatif, efektif dan selektif sesuai dengan standar kompetensi dasar yang diajarkan. Sehingga apa yang telah siswa pelajari dapat di pahami.

Salah satu model pembelajaran yang efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* adalah model pembelajaran

dengan cara mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang diperoleh tiap siswa. Model pembelajaran ini akan membuat kegiatan pembelajaran tidak monoton. Siswa akan terlibat penuh dalam proses pembelajaran, diantara terlibat saat tanya jawab, diskusi, presentasi hasil diskusi, dan mencari pasangan kartu tentunya, sehingga siswa tidak bosan saat pembelajaran. Dalam KBM dengan penerapan model ini siswa akan melakukan kegiatan-kegiatan yang mengharuskan mereka aktif dalam setiap langkah proses pembelajaran. Sehingga kegiatan belajar mengajar tidak hanya berjalan searah saja yaitu guru ke siswa. Karena transfer ilmu bukan hanya dari guru, melainkan antar siswa juga. Selain itu, aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif. Pembelajaran matematika dengan model ini diharapkan juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Siswa Kelas VIIC SMPN 1 Jambon Tahun Ajaran 2015/2016”

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa terlihat merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung dan cenderung berbicara sendiri.
2. Tingkat pemahaman materi siswa masih rendah
3. Siswa enggan bertanya jika materi yang diajarkan belum mereka pahami.
4. Siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran.
5. Beberapa siswa kurang antusias jika ada tanya jawab guru dan siswa.

Masalah tersebut terjadi karena pembelajaran masih menggunakan metode dan model belajar yang konvensional, serta pendidik kurang melibatkan siswa saat proses belajar. Sehingga timbul berbagai masalah yang mengakibatkan hasil belajar matematika dan keaktifan siswa rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VIIC pada materi Garis dan Sudut di SMPN 1 Jambon tahun ajaran 2015/2016 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*?

2. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa kelas VIIC pada materi Garis dan Sudut di SMPN 1 Jambon tahun ajaran 2015/2016 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIIC dengan mengimplentasikan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* pada materi Garis dan Sudut di SMPN 1 Jambon tahun ajaran 2015/2016
2. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIIC dengan mengimplentasikan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* pada materi Garis dan Sudut di SMPN 1 Jambon tahun ajaran 2015/2016

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi siswa
 - a) Meningkatkan hasil belajar matematika.
 - b) Siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
 - c) Membiasakan siswa untuk berani mengemukakan pendapat berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.
 - d) Siswa merasa tidak jenuh saat proses kegiatan belajar, dan suasana belajar tetap kondusif.
2. Manfaat bagi guru
 - a) Untuk memperbaiki model pembelajaran guna meningkatkan prestasi dan hasil belajar matematika siswa.
 - b) Dapat mendorong para pendidik untuk memilih atau merancang lingkungan belajar yang melibatkan sebanyak mungkin pengalaman belajar secara terpadu.
 - c) Dapat mengubah pola budaya mengajar yang kurang kondusif.
3. Manfaat bagi penelitian selanjutnya

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian yang sejenis, serta penelitian pada jenjang pendidikan yang lain perlu dilaksanakan dengan memperluas faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.