

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Moelyarto (dalam Suryosubroto, 1997:278) mengartikan “partisipasi merupakan penyertaan mental dan emosi seseorang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi tercapainya tujuan-tujuan bersama, bertanggung jawab terhadap tujuan tersebut”. Kunci utama pemikiran pada definisi di atas adalah keterlibatan mental dan emosi. Keterlibatan mental terdiri atas menanggapi pertanyaan/ Pernyataan, mengingat, dan memecahkan masalah. Sedangkan keterlibatan emosi yang berkaitan dengan perasaan terdiri atas keinginan/minat, tenang, dan berani bertanya, berani menganggapi, serta berani mempresentasikan di depan (Sudiyati, 2013).

Partisipasi siswa merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran (Sichinga, 2016: 64). Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran mengakibatkan adanya interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar. Dengan adanya interaksi-interaksi tersebut, maka dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hal itu seperti yang dikemukakan oleh Assrofudin (dalam Telyna: 2010) “partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan bisa tercapai semaksimal mungkin”.

Hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran matematika menunjukkan bahwa ketika pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa tidak berpartisipasi secara aktif. Walaupun guru sudah berusaha melibatkan seluruh siswa, namun pada hasilnya keterlibatan siswa masih kurang dan belum menyeluruh. Siswa cenderung pasif, dan ada beberapa siswa yang mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Apabila hal ini terus berlangsung, maka kemungkinan siswa akan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain dari hasil observasi, hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII dapat disimpulkan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika masih belum merata, ada siswa yang aktif, cukup aktif, dan kurang aktif. Kesadaran siswa untuk membuat catatan materi yang diajarkan masih kurang, dan masih banyak siswa yang kurang berani bertanya atau mengemukakan pendapat ketika diberi kesempatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu tindakan yang tepat untuk memperbaiki pembelajaran di kelas khususnya terkait partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kalau siswa dapat berpartisipasi secara aktif, maka diperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik. Upaya yang mungkin dapat dilakukan guru untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika, adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bersifat partisipatif. Pembelajaran partisipatif merupakan pembelajaran yang melibatkan semua komponen pendidikan, khususnya siswa (Mulyono, 2012: 53). Salah satu pembelajaran yang bersifat partisipatif yaitu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif *make a match* secara teoritis dapat meningkatkan partisipasi siswa karena aktivitas memecahkan masalah pembelajaran disajikan dengan bentuk permainan (*games*) berupa kartu berpasangan.

Pelaksanaan model pembelajaran *make a match* perlu didukung oleh keaktifan siswa untuk berfikir dan bergerak mencari pasangan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu yang dipegang (Shoimin, 2014: 98). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Tarigan pada tahun 2014, pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi mengubah pecahan ke bentuk persen, desimal, dan sebaliknya.

Berdasarkan uraian di atas, model *make a match* memiliki potensi untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Untuk itu pada penelitian ini dieksplorasi faktor-faktor dominan yang mempengaruhi partisipasi siswa melalui model *make a match*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang dapat diangkat oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana partisipasi siswa dalam penerapan pembelajaran matematika model *make a match*?
2. Apa saja faktor dominan yang mempengaruhi partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan pembelajaran matematika model *make a match*?

1.3. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui partisipasi siswa dalam penerapan pembelajaran matematika model *make a match*, mengetahui faktor dominan yang mempengaruhi partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika, dan mengetahui respon siswa terhadap penerapan pembelajaran matematika model *make a match*.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a) Menumbuhkan kesadaran pentingnya partisipasi siswa melalui model *make a match*.
 - b) Meningkatkan partisipasi siswa dalam mata pelajaran matematika dan siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan.
2. Bagi Peneliti

Memperkaya khasanah pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam bidang pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
3. Bagi Guru
 - a) Memberikan informasi atau acuan pengembangan pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika sebagai upaya meningkatkan partisipasi siswa yang mana selama ini mayoritas partisipasi siswa masih rendah atau siswa belum berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
 - b) Meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

c)

