

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan akan menciptakan manusia yang berkualitas serta terjadi proses pendewasaan diri, sehingga dalam pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang di hadapi di sertai dengan rasa tanggung jawab.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang dinilai memegang peranan penting dalam membentuk siswa yang berkualitas, karena matematika merupakan sarana berfikir bagi siswa untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistimatis. Maka dari itu perlu adanya peningkatan mutu pendidikan. Salah satu hal yang harus di perhatikan adalah peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika di sekolah. Sehingga apa yang di sampaikan guru dapat diterima dengan baik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa banyak mengalami kendala dan hambatan, terutama pada mata pelajaran matematika yang menuntut begitu banyak pencapaian konsep sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kurang baik. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar. Afektif

berkenaan dengan sikap, Psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Sampai saat ini banyak kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar matematika. Hal ini disebabkan karena banyaknya anggapan bahwa matematika sulit. Dengan anggapan itu akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa mengakibatkan mereka kesulitan memahami dan menerapkan materi-materi matematika yang disampaikan oleh guru, sehingga banyak siswa yang nilai mata pelajaran matematikanya belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan. Tidak adanya tindakan aktif dari siswa di dalam kelas juga berdampak pada pemahaman serta penanaman konsep matematika yang berkesan bagi mereka. Siswa aktif di dalam kelas merupakan faktor penting dalam tercapainya suatu proses pembelajaran matematika.

Orang tua juga merupakan pihak yang berperan utama dalam penanganan anak. Sebab interaksi anak dengan orang tua tetap lebih besar porsi dibanding dengan interaksi guru dengan anak di sekolah. Orang tua harus mampu menciptakan kondisi dan menyediakan sarana yang menunjang proses belajar anak.

Guru sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa. Dengan demikian guru harus menentukan strategi yang tepat dalam proses pembelajaran. Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien

serta mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu, guru harus menguasai teknik- teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar. Setiap materi yang akan disampaikan harus menggunakan metode yang tepat, karena dengan metode belajar yang berbeda akan mempengaruhi siswa dalam menerima pelajaran, terutama pelajaran matematika.

Berkaitan dengan masalah tersebut, setelah peneliti melakukan observasi pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Kalimalang ditemukan masalah antara lain yaitu pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif dalam bertanya, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, model dan metode pembelajaran yang dipakai oleh guru dalam pembelajaran matematika masih cenderung monoton dan tidak ada variasi metode lain, sehingga siswa kurang tertarik dengan pelajaran matematika karena dirasa matematika adalah pelajaran yang sulit, prestasi belajar siswa sebagian besar kurang dari KKM yang ditentukan oleh sekolah, ketika dalam kelompok diskusi siswa cenderung belajar sendiri-sendiri dan siswa kurang dapat bekerja sama dengan teman sekelompoknya.

Untuk membentuk pemahaman siswa hendaknya setiap konsep atau prinsip dalam pembelajaran matematika harus dapat dimengerti secara sempurna, dan pembelajaran yang disajikan kepada peserta didik disampaikan dalam bentuk konkret. Melalui Model Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *Make a Match* tersebut diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti

pembelajaran matematika serta mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dan bagaimana mencapainya. Diharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, hasil belajar siswa pun juga meningkat, serta apa yang dipelajari siswa berguna bagi hidupnya. Dengan demikian siswa akan memposisikan dirinya sebagai pihak yang memerlukan bekal untuk hidupnya nanti.

Pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi. Kooperatif Tipe *Make a Match* termasuk kedalam model pembelajaran aktif dan merupakan salah satu teknik instruksional dari berpikir aktif yang dapat membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji kemampuan yang telah mereka terima pada saat guru menyajikan materi pembelajaran. Materi yang telah dibahas oleh siswa dalam kelompoknya cenderung lebih melekat di dalam pikiran dibanding materi yang tidak dibahas. Model pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match* adalah pembelajaran kooperatif yang menggunakan media kartu, dengan teknik mencari pasangan. Dalam model pembelajaran ini, setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba mengungkap masalah-masalah yang dihadapi siswa melalui penelitian yang berjudul ”  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI  
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DI

SDN KALIMALANG PADA MATERI PECAHAN KELAS IV SEMESTER  
II TAHUN AJARAN 2013/2014”

**B. Identifikasi masalah**

1. Pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif dalam bertanya, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru.
2. Model dan metode pembelajaran yang dipakai oleh guru dalam pembelajaran matematika masih cenderung monoton, dan tidak ada variasi metode lain, sehingga siswa kurang tertarik dengan pelajaran matematika karena dirasa matematika adalah pelajaran yang sulit.
3. Hasil belajar siswa sebagian besar kurang dari KKM yang ditentukan oleh sekolah.
4. Ketika dalam kelompok diskusi siswa cenderung belajar sendiri-sendiri dan siswa kurang dapat bekerja sama dengan teman sekelompoknya.

**C. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N Kalimalang tahun ajaran 2013/2014 dengan diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*?

#### **D. Tujuan penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N Kalimalang Tahun Ajaran 2013/2014 dengan diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

#### **E. Manfaat penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi guru dapat membantu guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
2. Bagi siswa meningkatkan hasil belajar siswa dalam dalam pembelajaran matematika, siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.
3. Bagi sekolah, memberi informasi dan masukan dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran matematika.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meneliti serta meningkatkan wawasan tentang metode pembelajaran.

## **F. Pembatasan penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah :

1. Model pembelajaran pada penelitian ini menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*
2. Materi pada penelitian ini dibatasi pada materi pecahan
3. Penilaian pada penelitian ini terbatas pada aspek ranah afektif dan aspek ranah kognitif, pada materi pecahan tidak cocok untuk penelitian ranah psikomotorik karena hanya sebagian kecil saja KD yang dapat dinilai praktiknya.
4. Obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N Kalimalang pada tahun ajaran 2013/2014.

## **G. Definisi Istilah**

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

### **1. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang mencakup aspek afektif dan aspek kognitif

### **2. Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran Kooperatif merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok

### 3. *Make a Match*

Pembelajaran yang menggunakan media kartu, dengan teknik mencari pasangan yang sesuai. Dalam model pembelajaran ini, setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegang.