

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadiannya. Dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu pendidikan merupakan suatu hal yang sangat diperlukan manusia dalam kehidupan untuk menghadapi perkembangan zaman.

Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus menerus. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan dalam suatu negara dipengaruhi oleh banyak faktor misalnya dari siswa, pengajar, sarana prasarana, dan juga karena faktor lingkungan. Salah satu mata pelajaran di

sekolah yang dapat mengajak siswa untuk mengasah kemampuannya adalah matematika. Di samping itu, matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD hingga SMA dan bahkan juga perguruan tinggi. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika. Menurut Turmudi (2009:20-21) kebutuhan untuk memahami matematika menjadi hal yang sangat mendesak bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Karena matematika diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan kebutuhan ini akan meningkat secara terus menerus. Berikut beberapa contoh kebutuhan matematika tersebut, antara lain adalah: (1) matematika untuk kehidupan, (2) matematika merupakan bagian dari warisan budaya, (3) matematika diperlukan di dunia kerja, (4) matematika untuk masyarakat ilmiah dan masyarakat teknologi.

Untuk dapat memfasilitasi keadaan di atas, Turmudi (2009:21-22) berpendapat kiranya kita bisa berharap bahwa di dalam kelas matematika hendaknya para siswa dapat didorong untuk berbuat sebagaimana hal-hal berikut: (1) para siswa berpikir bagaimana mereka memberikan atau membuat dugaan sementara dari suatu gejala atau situasi, (2) para siswa melakukan pengamatan dan penyelidikan untuk memberikan jawaban atas dugaan yang dirumuskan atau dugaan yang diberikan, (3) para siswa melakukan kegiatan pembuktian terhadap dugaan-dugaan yang diberikan, (4) para siswa melakukan diskusi sebagai wujud dari komunikasi, (5) para siswa mencoba mengaitkan matematika sebelumnya dengan matematika yang sedang didiskusikan sebagai

wujud bentuk *connection* sedemikian sehingga para siswa menyadari akan kaitan-kaitan yang sangat erat antara topik sebelumnya dengan topik yang sedang dibahas, (6) para siswa mencoba menyakinkan kepada siswa lainnya tentang gagasan-gagasan matematika yang diyakininya dengan memberikan bukti-bukti yang dapat diterima akal pikirannya. Dari keenam hal yang diungkapkan Turmudi tersebut maka kita dapat menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran matematika di kelas, siswa harus lebih aktif untuk memecahkan masalah-masalah yang ada.

Dari pentingnya matematika tersebut di atas, maka matematika sebagai salah satu disiplin ilmu yang harus diajarkan kepada siswa di sekolah. Matematika diajarkan kepada semua siswa untuk melatih siswa agar mampu berpikir jelas dan logis sehingga dijadikan sarana dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Kalau tidak, siswa akan menghadapi banyak masalah karena hampir semua bidang studi yang lain memerlukan ilmu matematika yang sesuai.

Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa masih belum maksimal. Dari hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII di SMP Ma'arif 2 Ponorogo yang dilaksanakan pada bulan maret didapatkan fakta bahwa siswa kurang aktif dalam mengerjakan soal-soal, contohnya banyak siswa yang tidak mau mengerjakan soal-soal matematika yang diberikan kalau tidak dipaksa oleh guru. Selain itu dalam wawancara tersebut guru mengungkapkan nilai hasil belajar matematika siswa masih rendah, ditandai dengan hanya ada 50% dari jumlah siswa di kelas yang mencapai nilai minimal atau KKM pada pelajaran matematika.

Selain dari hasil wawancara, juga telah dilaksanakan observasi di kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo pada bulan maret. Dari hasil observasi tersebut peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran matematika, diantaranya adalah dalam pembelajaran matematika sehari-hari guru masih menjadi pusat pembelajaran. Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh guru, dan siswa hanya belajar dengan terpaku oleh penjelasan dari guru sehingga menyebabkan siswa pasif dan kurang mandiri dalam belajar.

Dari masalah yang timbul karena pembelajaran yang masih bersifat konvensional tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika yang diberikan, perhatian siswa terhadap pelajaran menjadi kurang, siswa juga enggan mencatat bahan pelajaran yang dijelaskan oleh guru . Ini terlihat ketika guru menjelaskan materi banyak dijumpai siswa yang terlihat asik mengobrol dengan temannya dan beberapa siswa juga terlihat asik dengan kegiatannya sendiri yang tidak relevan dengan pembelajaran.

Hal lain yang tampak ketika observasi adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika masih rendah, mereka jarang sekali terlibat kegiatan fisik, kegiatan psikis dan jarang sekali terlihat komunikasi didalam pembelajaran tersebut. Siswa masih enggan bertanya kepada guru atau bertanya kepada temannya tentang materi yang disampaikan, pada waktu pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, namun sedikit sekali diantara mereka yang mengajukan pertanyaan, ketika guru bertanya kepada siswa hanya ada satu dua siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan benar. Dan ketika guru memberi latihan soal dan

disuruh mengerjakan ke depan hanya sedikit siswa yang berani maju mengerjakan di depan. Selain itu masalah lain yang terlihat pada saat observasi adalah keaktifan siswa dalam memecahkan masalah atau mengerjakan soal-soal matematika masih kurang. Hal ini dikarenakan siswa cenderung menghafal rumus, bukan memahami bagaimana rumus itu ditemukan, sehingga ketika diberikan soal yang bervariasi siswa kesulitan untuk menyelesaikannya. Selain hal tersebut di atas menurut pengakuan beberapa siswa, mereka juga menganggap matematika merupakan pelajaran yang paling sulit dan menakutkan.

Untuk menunjang proses pembelajaran yang baik, maka diperlukan metode pembelajaran yang baik pula, yaitu metode pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membuat siswa tertarik untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran tersebut. Berdasarkan uraian tersebut penulis mencoba menerapkan salah satu metode pembelajaran yaitu metode *Make A Match*. Metode *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. *Make A Match* merupakan teknik belajar mengajar mencari pasangan dengan menggunakan kartu. *Make a match* pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2012:223).

Menurut Huda (2013:251) tujuan dari metode pembelajaran *Make A Match* antara lain adalah untuk pendalaman materi, penggalian materi dan *edutainment*. Huda juga menyebutkan kelebihan metode ini antara lain: 1) dapat

meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, baik secara kognitif maupun fisik; 2) karena ada unsur permainan, maka metode ini menyenangkan; 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Dari masalah-masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti mencoba mengidentifikasi beberapa masalah yang ada di kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Rendahnya perhatian siswa kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo dalam mengikuti proses belajar matematika.
2. Dalam pembelajaran matematika sehari-hari guru masih menjadi pusat pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif dalam pembelajaran.
3. Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, siswa masih enggan bertanya kepada guru atau berdiskusi dengan temannya, kurang aktif menyelesaikan soal-soal yang ada karena siswa cenderung menghafal rumus, bukan memahami bagaimana rumus itu ditemukan, sehingga ketika diberikan soal yang bervariasi siswa kesulitan untuk menyelesaikannya.
4. Beberapa siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang paling sulit.
5. Rendahnya hasil belajar matematika siswa Kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo, masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM yaitu memperoleh nilai dibawah 65 untuk pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut diatas penulis mencoba menerapkan metode pembelajaran yaitu metode *Make A Match* untuk pembelajaran matematika di kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo. Tujuannya adalah apakah dengan metode *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar matematika. Penulis memilih metode ini untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas baik secara kognitif maupun fisik. Selain itu karena di dalam metode ini ada unsur permainan maka metode ini bisa menjadikan pembelajaran matematika menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Metode ini dipilih juga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang masih minim. Maka peneliti merasa tertarik untuk bekerjasama dengan guru matematika di SMP Ma'arif 2 Ponorogo untuk menerapkan pembelajaran dengan metode *Make A Match* melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul "Peningkatan Keaktifan dan Hasil belajar Matematika melalui Metode Pembelajaran *Make A Match* pada Siswa Kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014".

B. Rumusan Masalah

Sebelum menentukan rumusan masalah peneliti terlebih dulu mencari akar masalah dalam penelitian ini agar penelitian bisa berjalan efisien. Akar masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung, karena model pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional, pembelajaran masih terpusat kepada guru sehingga siswa cenderung pasif dan malas berpikir.

2. Rendahnya hasil belajar matematika siswa Kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo yaitu di bawah KKM.

Selanjutnya kita bisa menentukan rumusan masalah yang akan digunakan. Merujuk akar masalah di atas, akan dikaji beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa melalui metode *Make A Match* dalam proses pembelajaran matematika di Kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *Make A Match* dalam proses pembelajaran matematika di Kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo melalui metode *Make A Match*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa di Kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo melalui metode *Make A Match*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberdayakan guru matematika SMP Ma'arif 2 Ponorogo dalam menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa

Dengan penerapan Metode Make A Match diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa SMP Ma'arif 2 Ponorogo dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan meningkatkan wawasan tentang pembelajaran matematika yang mengarah pada pengembangan keaktifan siswa dan peningkatan hasil belajar matematika siswa, serta sebagai bekal bagi masa depan sebagai seorang calon pendidik (guru).

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan di sekolah, baik untuk pelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini ruang lingkup dan keterbatasan penelitian antara lain adalah:

1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Make A Match*.
2. Pokok bahasan yang digunakan adalah keliling dan luas bangun segitiga dan segi empat.
3. Penilaian hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif dan ranah afektifnya saja, karena pokok bahasan atau materi yang digunakan tidak cocok untuk penilaian ranah psikomotorik siswa hal ini didasarkan pada pendapat Setiawan (2008:84) bahwa untuk mata pelajaran matematika penilaian praktik (psikomotorik) kurang dominan, karena hanya sebagian kecil saja KD yang dapat dinilai praktiknya.

4. Obyek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas VII SMP Ma'arif 2 Ponorogo.

F. Definisi istilah atau Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran yang berbeda terhadap penelitian ini, maka peneliti perlu mendefinisikan istilah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Peningkatan adalah suatu proses usaha menaikkan atau merubah prestasi belajar matematika menjadi lebih baik dengan dilihat pada peningkatan hasil belajar matematika siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat jika terjadi kenaikan nilai rata-rata tes pada setiap siklusnya dan bila siswa mengalami peningkatan pada kemampuan afektifnya. Keaktifan meningkat bila rata-rata persentase keaktifan siswa pada setiap siklusnya meningkat.
2. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perseorangan.
3. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang (siswa) di dalam proses belajar mengajar setelah diadakan evaluasi. Hasil belajar ini meliputi ranah kognitif dan ranah afektif.
4. Metode *Make A Match* adalah metode pembelajaran mencari pasangan dengan menggunakan kartu. Metode ini merupakan salah satu jenis dari metode pembelajaran kooperatif. Penerapan metode ini dimulai dari siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum

batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Kemudian siswa mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.