

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk yang diberikan oleh Allah SWT dengan bentuk akal pada diri manusia tersebut yang tidak dimiliki oleh makhluk Allah yang lainnya, maka untuk mengolah akal pikiran tersebut diperlukan pola pendidikan melalui suatu proses pembelajaran. Pendidikan dan pengajaran adalah satu usaha yang bersifat sadar yang tujuannya terarah pada perubahan tingkah laku menuju kedewasaan anak didik, mencerdaskan kehidupan bangsa dan merupakan suatu kunci pokok untuk mencapai cita-cita suatu bangsa.

(Sundari, 2017) menjelaskan pendidikan merupakan salah satu kebutuhan terpenting dalam kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan manusia bisa mengembangkan segala kemampuan atau potensi yang dimiliki dan dapat bersaing dalam menjalani hidup yang baik dimasa depan atau masa sekarang. Peran pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, karena dengan adanya peran pendidikan suatu bangsa ataupun negara dapat lebih maju dan berkembang. Berdasarkan penjelasan tersebut maka diperlukan upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan yang dilakukan secara menyeluruh mencakup pengembangan aspek pengetahuan, perilaku, dan keterampilan.

Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat terlaksana melalui kegiatan pembelajaran. Proses belajar dan pembelajaran merupakan suatu bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia mampu mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir. Proses belajar yang dialami oleh siswa akan berpengaruh terhadap perubahan pada diri siswa. Proses tersebut berpengaruh terhadap tercapai tidaknya tujuan pendidikan yang diharapkan. Mengingat pentingnya pendidikan bagi kualitas kehidupan warga negara, pendidikan harus terus ditingkatkan. Adanya upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan yang ideal di Indonesia juga harus memberi bekal dan mengembangkan kemampuan pada diri siswa. Banyak pengajaran di sekolah yang hanya menekankan pada *transfer or knowledge* saja, termasuk pada mata pelajaran Matematika. (Hasibuan, 2018) menjelaskan ketercapaian pendidikan matematika dapat dilihat dari siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas belajar matematika, siswa mampu menerapkan tujuan pendidikan matematika dalam kehidupan sehari, mengaplikasikannya, menjadikan matematika bagian penting dalam kehidupan siswa.

Dalam pembelajaran Matematika di SD, siswa diharuskan mampu menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukannya saat proses belajar mengajar dilakukan. Maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pemahaman, tidak hanya sekedar hafalan saja atau melihat fakta saja, hal ini akan mudah dilupakan oleh siswa. Matematika selalu berkaitan dengan konsep berhitung.

(Fatmawati, 2014) mengatakan konsep berhitung adalah pola angka dan hitungan yang merupakan dasar dari sistem matematika, banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika salah satunya karena matematika memiliki sifat yang abstrak. Hal inilah yang membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Siswa terus menerus dihadapkan dengan rumus-rumus saja. Dampak yang timbul adalah ketika dihadapkan dengan soal pertanyaan maka siswa menjadi kebingungan. Ini akan berakibat pada kurangnya kemampuan berhitung siswa dalam menemukan jawaban pemecahan masalah matematika.

Mengingat setiap siswa menginginkan prestasi belajarnya baik, namun adanya perbedaan setiap individu baik minat, motivasi, karakteristik, cita-citanya dan lain-lain, maka prestasi belajar siswa berbeda beda. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, diperlukan tenaga pendidik yang profesional. Tugas pendidik sebagai tenaga professional adalah untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif. Melalui tenaga pendidik yang professional, diharapkan proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar.

Proses pembelajaran hendaknya dapat terjadi secara efektif. Menurut (Asis Saefuddin, H., 2014) pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran dimana tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Untuk itu dimulai dari kegiatan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran, ketepatan teknik dan metode pembelajaran yang dipilih guru dalam menyampaikan materi

tertentu, penggunaan alat bantu atau media pembelajaran yang memadai, pengaktifan anak dalam belajar, pemberian motivasi dan bimbingan yang cukup dari guru dan berbagai faktor pendukung lainnya. Dengan demikian, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di sekolah, yaitu dengan menggunakan model *Cooperative Learning* pada proses pembelajaran dikelas.

*Cooperative Learning* sesuai dengan kodrat manusia sebagai makhluk sosial yang selalu bergantung kepada orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, peserta didik dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Menurut (Fransiscus, 2015) model pembelajaran kooperatif melibatkan interaksi diantara siswa di mana dalam proses pembelajaran senantiasa didasarkan atas kerja sama tim, masing-masing individu mempunyai tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok. Peneliti memilih salah satu tipe pembelajaran yang tepat, menarik, menyenangkan bagi siswa, dan dapat digunakan dalam mengatasi masalah yang telah diungkapkan diatas yaitu model *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*. Menurut Kurniasih dan Sani (2015: 55) menyatakan bahwa *Make A Match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Keunggulan tipe ini adalah siswa mencari pasangan kartu dan jawaban sambil belajar mencari pemecahan masalah dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Alasan peneliti memilih model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* karena dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran matematika. Selain itu, “Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A-Match* atau mencari pasangan akan dapat membantu siswa dalam menumbuhkembangkan keaktifan atau keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran” (Artawa dkk., 2013). Proses pembelajaran tersebut dapat menyebabkan timbulnya interaksi antara pendidik dengan peserta didik, ataupun peserta didik dengan peserta didik itu sendiri. Aktifitas peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan meningkatkan hasil belajar. Sehingga diharapkan dapat terwujud suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah maka, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*, oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Make***

***A Match Terhadap Kemampuan Berhitung Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.***

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika
2. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran
3. Siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran
4. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang menarik selama proses pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi bosan.



### C. Pembatas Masalah

Dalam penelitian ini perlunya pembatasan masalah untuk menghindari kesalahan maksud dan tujuan penelitian serta agar lebih efektif dan efisien. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah peneliti hanya membahas tentang Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Terhadap Kemampuan Berhitung Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas maka permasalahan yang akan dijadikan tolak ukur penelitian ini sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh kemampuan berhitung siswa yang menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?”

### E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis ada tidaknya pengaruh yang signifikan pada Kemampuan Berhitung Matematika Materi Jarak Waktu dan Kecepatan dengan menggunakan *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Terhadap Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

### F. Manfaat penelitian

Dalam penelitian ini memperoleh penelitian teoritis dan praktis. Manfaat penelitian teoritis adalah manfaat yang didapat berupa teori dari penelitian ini. Sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang didapat berupa bentuk praktek pada proses penelitian ini. Berikut uraian manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis yaitu kemampuan berhitung matematika pada materi pecahan siswa kelas V sekolah dasar dengan menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*.

#### 1. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, diharapkan lebih aktif dalam memberi penjelasan dan membuat proses pembelajaran yang menarik bagi siswa
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berhitung dalam pelajaran matematika

- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran siswa dikelas serta dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas dalam belajar mengajar
- d. Bagi peneliti, dalam proses penelitian ini banyak hal dan wawasan yang didapat. Tentang proses pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa

