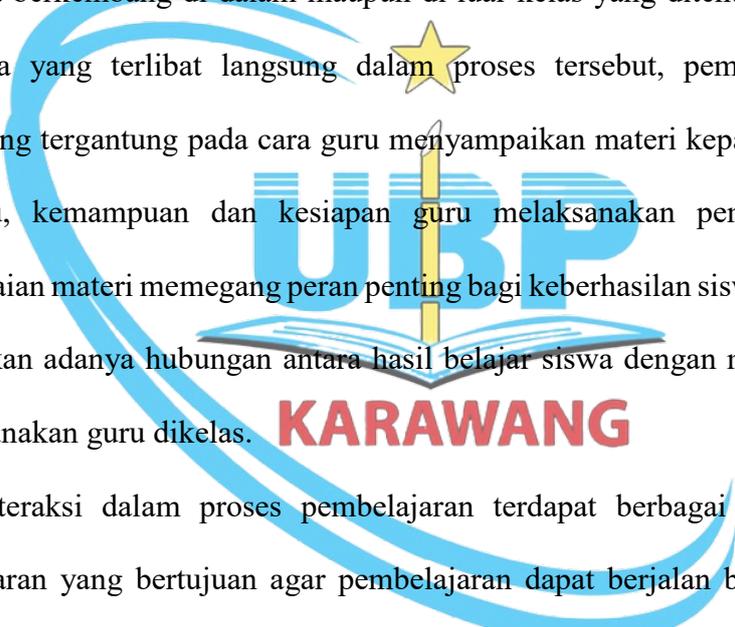


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu rangkaian proses pembelajaran yang kompleks, dimana terdapat interaksi antara guru dengan siswa. Rangkaian tersebut merupakan suatu kegiatan komunikasi timbal balik antar manusia, yang pada umumnya berkembang di dalam maupun di luar kelas yang ditentukan oleh guru dan siswa yang terlibat langsung dalam proses tersebut, pembelajaran yang berlangsung tergantung pada cara guru menyampaikan materi kepada siswa. Oleh sebab itu, kemampuan dan kesiapan guru melaksanakan pembelajaran dan penyampaian materi memegang peran penting bagi keberhasilan siswa. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan antara hasil belajar siswa dengan model mengajar yang digunakan guru dikelas.



Interaksi dalam proses pembelajaran terdapat berbagai macam model pembelajaran yang bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan baik. Tujuannya adalah agar menciptakan proses pembelajaran yang aktif serta memungkinkan timbulnya sikap keterkaitan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara menyeluruh. Hal yang perlu dikembangkan adalah model pembelajaran yang inovatif dan mampu mengembangkan kompetensi siswa. Setiap pembelajaran yang efektif harus seimbang dengan kemampuan guru dalam menguasai model pembelajaran dan materi yang akan diajarkan. Proses pembelajaran yang baik dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, dan adanya komunikasi dua arah antara

guru dan siswa. Hal tersebut tidak menekankan pada apa yang dipelajari, tetap menekankan pada apa yang harus dipelajari oleh siswa.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan menentukan berhasil atau tidaknya tujuan belajar itu. Guru harus bisa menjelaskan konsep-konsep yang abstrak dengan benda atau objek yang konkret agar mudah dipahami oleh siswa. Sejalan dengan hal itu menurut teori Piaget, siswa sekolah Dasar (7-12 tahun) berada pada fase operasional konkret. Siswa sekolah dasar khususnya pada kelas I sampai kelas III pada fase ini kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

Dalam hal ini, matematika mempunyai objek kajian yang bersifat Abstrak, walaupun tidak setiap abstrak adalah matematika. Sementara beberapa pengertian menurut para ahli menganggap bahwa objek kajian matematika itu adalah konkret dalam pikiran mereka, maka kita dapat menyebutkan bahwa objek kajian matematika secara lebih tepat sebagai objek mental atau pikiran. Ada empat yang menjadi objek kajian matematika yaitu fakta, konsep, operasi dan prinsip. Uno (2016: 128) menyatakan matematika adalah suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi yang mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis. Matematika membuat siswa harus berperan aktif membentuk pengetahuan dan dianggap subjek yang memiliki potensi untuk dikembangkan sesuai dengan penalaran sendiri.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Gombongsari Kecamatan Rawamerta, Kabupaten Karawang, mengenai kegiatan belajar mengajar matematika ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa masih tergolong rendah yaitu berkisar 60 s/d 65. Padahal nilai standar pada mata pelajaran matematika yang diharapkan oleh SDN Gombongsari adalah 70. Siswa beranggapan bahwa belajar matematika itu menyeringkan dan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mata pelajaran matematika. Dalam hal ini terdapat beberapa faktor penyebab, diantaranya : (1) kurangnya kreatifitas guru dalam metode belajar mengajar (2) proses belajar mengajar masih bersifat monoton, dimana guru aktif menerangkan dan tidak terlalu banyak melibatkan siswa (3) adanya siswa yang tidak memperhatikan saat guru menerangkan di depan kelas, seperti berbicara dengan teman sebangku, tidur di dalam kelas, dan melamun (4) kurangnya interaksi antara guru dan siswa.

Berdasarkan hal tersebut terjadi permasalahan pembelajaran yang dapat menimbulkan pengaruh yang buruk terhadap hasil belajar siswa, dan akhirnya prestasi belajar yang dicapai oleh siswa kurang maksimal pada setiap proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru ditugaskan untuk mendorong, membimbing, dan memberikan motivasi kepada siswa, agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Guru memiliki tanggung jawab pada setiap kegiatan dalam kelas yang berkaitan dengan kesulitan belajar pada siswa.

Salah satu upaya yang dipilih agar membuat suasana kelas lebih menyenangkan, dan membangkitkan semangat belajar siswa dalam belajar matematika adalah dengan Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match*.

Model ini adalah suatu model pembelajaran *active learning*, yang bisa dilakukan di dalam kelas, bisa dilakukan secara individu maupun kelompok. Dalam pelaksanaannya, guru menggunakan alat bantu kartu, kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan dan jawaban. Siswa diminta untuk mencari pasangan dari kartu pertanyaan dan jawaban. Jika siswa yang dapat menemukan kartu yang tepat, akan di beri *reward* sebuah permen.

Model pembelajaran *make a match*, bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan orang lain, dan belajar secara kelompok yang menyenangkan. Model *make a match* jika diterapkan dalam pelajaran matematika, akan membawa siswa pada suasana kelas yang menyenangkan. Siswa pun tidak akan bosan dan jenuh saat kegiatan belajar matematika berlangsung, karena kegiatan belajar tersebut akan menyenangkan.

Oleh sebab itu, peneliti akan membuat penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika**”. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II SDN Gombongsari, Kecamatan Rawamerta, Kabupaten Karawang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas penulis mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam menerapkan model pembelajaran di kelas.
2. Proses belajar mengajar masih bersifat monoton, dimana guru aktif menerangkan dan tidak melibatkan siswa.

3. Adanya siswa yang tidak memperhatikan saat guru menerangkan di depan kelas, seperti berbicara dengan teman sebangkunya, tidur di dalam kelas, dan melamun.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas. Peneliti membantasi ruang lingkup dan fokus masalah yang diteliti yaitu: Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika kelas II.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut: “apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match* dengan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan metode konvensional (ceramah)?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah. “Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match* dengan hasil belajar matematika siswa yang tidak menggunakan Model *Cooperative Learning tipe Make a Match*”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dilihat dari aspek pengembangan ilmu (teoritis) penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu terutama yang berkembang dengan teori model *cooperative learning* tipe *make a match*. Diharapkan juga pada pengembangan teori model *cooperative learning* tipe *make a match*, pengertian maupun konsep-konsep yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam upaya mewujudkan suatu pembelajaran yang kondusif yang dapat menstimulasi aktivitas, kreativitas, dan hasil belajar siswa, sehingga dapat berjalan lancar dan berkualitas.

2. Manfaat Praktis

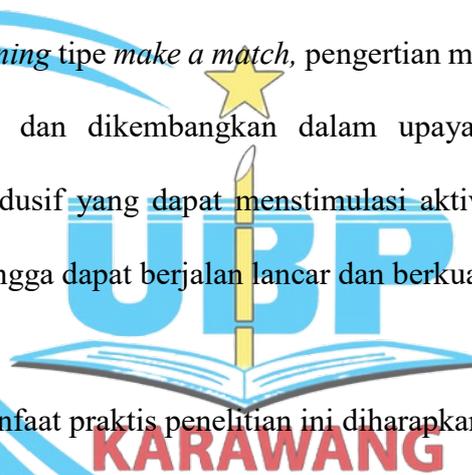
Dilihat dari manfaat praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini semoga dapat Meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika sehingga memudahkan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar ke tahap selanjutnya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian semoga dapat menjadi masukan untuk mengembangkan penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pelajaran matematika di kelas II SDN Gombongsari.



c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk mengembangkan penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pelajaran matematika pada siswa kelas II SDN Gombongsari.

d. Peneliti

- 1) Menambah wawasan baik secara teoritis, maupun praktik dengan mengadakan penelitian langsung di sekolah dan mendapatkan hasil yang diharapkan.
- 2) Menambah pengetahuan/teori untuk melakukan penelitian selanjutnya dalam meningkatkan berbagai kemampuan siswa baik itu berupa motivasi, pemahaman, cara berpikir dan lain sebagainya.
- 3) Menjadi salah satu ketentuan syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

