

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Matematika sebagai salah satu cabang diantara cabang ilmu pengetahuan perlu mendapatkan pengkajian secara serius dan mendalam. Upaya-upaya dalam perkembangannya berupa perubahan dan pembaharuan telah ramai terlihat seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini perlu dilakukan sebab kenyataan telah menunjukkan bahwa salah satu fungsi matematika adalah sebagai alat bantu dalam memecahkan masalah dalam bidang ilmu lainnya.

Matematika ditemukan atau diciptakan untuk menangani masalah-masalah di sekitar kita secara efektif dan efisien. Salah satunya adalah masalah berargumentasi dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan gagasan adanya bukti dari suatu kenyataan yang diformulasikan dengan hokum logika. Hal ini merupakan ciri utama dari matematika dibandingkan dengan ilmu yang lain.

Sebagai ilmu pasti, matematika tidak pernah lepas dari kegiatan sehari-hari manusia, antara lain dalam perindustrian, perekonomian, pendidikan, bahkan dalam menentukan jatuhnya suatu hari tertentu, dapat dihitung menggunakan ilmu matematika. Oleh karena itu, penting sekali untuk menanamkan dasar-dasar ilmu matematika sejak awal pada siswa, seperti bilangan, geometrid an pengukuran dan pengolah data. Dengan demikian, diharapkan pada akhirnya dapat membantu mempermudah siswa dalam memecahkan suatu masalah yang berkaitan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya matematika, perlu adanya pengembangan dan pemahaman di bidang pendidikan antara lain terkait dengan model

pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Hal ini terkait dengan pendidikan matematika selama ini tidak berhasil meningkatkan kualitas pemahaman siswa tentang konsep-konsep dan aturan-aturan matematika, karena salah atau tidak memilih model pembelajaran.

Pada dasarnya pengajaran matematika di SD sampai yang sesuai dengan karakteristik siswa. Untuk menciptakan SD yang berkualitas sedikitnya ada lima faktor yang menentukan yakni : kegiatan belajar mengajar, manajemen sekolah, buku dan sarana pendidikan, fisik dan penampilan sekolah, serta partisipasi masyarakat. Dari kelima faktor tersebut komponen proses belajar mengajar adalah faktor yang menentukan dalam peningkatan kualitas pendidikan.

Banyak usaha perbaikan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar telah dilaksanakan namun, belum menampakkan hasil yang mengembirakan hal ini suatu isyarat bahwa ada kesulitan di banyak siswa, bahkan cukup mengkhawatirkan menakutkan bagi beberapa siswa. Hal ini mungkin karena matematika memiliki sifat abstrak. Penyebab kesulitan tersebut bisa bersumber dari dalam diri siswa juga dari luar diri siswa, misalnya cara penyajian materi pelajaran atau pembelajaran yang dilaksanakan.

Bahkan kesulitan soal matematika sebenarnya bukanlah monopoli siswa dan guru di Indonesia, tetapi memang gejala umum dalam pelajaran matematika yang kurang menekankan analisis. Penyebab siswa sulit menerima matematika adalah kurang memahami apa itu arti matematika dan apa gunanya. Matematika itu untuk memecahkan masalah ataupun membantu kitalebih bisa memahami tata kerja alam yang selalu dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga melatih manusia untuk berpikir tersruktur dan tak perlu takut persoalan rumit tak dapat terpecahkan..

Banyak siswa mengatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, bahkan ada yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan. Padahal

matematika merupakan pelajaran yang penting bagi siswa, karena mata pelajaran berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan symbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat memperjelas dan membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena sekarang ini, terjadi juga pada siswa SDN No. 29 Kota Selatan Kota Gorontalo, banyak siswa yang mendapatkan nilai matematika yang relatif tinggi, tetapi kurang mampu menerapkan hasil yang diperolehnya baik berupa keterampilan, sikap serta pengetahuan dalam situasi tertentu terutama dalam kehidupan sehari-hari. Pada umumnya apabila siswa menghadapi permasalahan yang penyelesaiannya menggunakan materi pelajaran matematika yang diperolehnya, siswa masih banyak mengalami kesulitan bahkan belum dapat menyelesaikannya. Demikian pula dalam menyelesaikan soal matematika bentuk segitiga, masih banyak kesulitan yang dialami oleh siswa.

Kebanyakan siswa menganggap langkah-langkah tersebut terlalu rumit. Terlebih lagi bila mereka mengandalkan lembaga bimbingan belajar yang hanya mengajarkan cara-cara tepat dan praktis dalam menyelesaikan soal. Biasanya siswa-siswa berpikir praktis hanya mempelajari jawaban dari contoh-contoh soal, lalu menghafalkannya, tanpa memahami konsep-konsep yang seharusnya dipelajari dan dipahami.

Minimnya pemahaman siswa terhadap konsep matematika menimbulkan kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika. Ketakutan-ketakutan yang muncul dari diri siswa tidak hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri, tetapi didukung juga oleh ketidakmampuan guru menciptakan situasi yang dapat membawa siswa tertarik pada pelajaran matematika. Guru kurang memperhatikan siswa yang kurang dapat mengerjakan soal dengan baik, hal ini dapat membuat siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Sehubungan dengan masalah di atas, serta hasil wawancara dengan salah satu guru pengajar matematika di SDN No. 29 Kota Selatan Kota Gorontalo, pada kegiatan pembelajaran matematika di sekolah ditemukan beberapa masalah sebagai berikut : (1) Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran tidak tampak. Para siswa kurang bertanya tentang materi yang belum diketahuinya, sekalipun guru sudah memberikan kesempatan bertanya, (2) Kemandirian siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika khususnya pada materi menghitung jumlah ukuran sudut dalam segitiga, banyak ditemukan siswa yang malas mengerjakan soal-soal latihan, mengerjakan pekerjaan rumah dan biasanya siswa baru menulis setelah soal dikerjakan oleh guru dan bahkan tidak sama sekali sampai diperintahkan untuk dicatat, (3) Faktor guru yang tidak bisa mengontrol siswa secara keseluruhan saat proses penugasan sehingga membuat siswa tidak mengerjakan tugas.

Tujuan mata pelajaran matematika SD menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, adalah membutuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika, mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal lebih lanjut, membentuk sikap yang logis, kritis, cermat, keratif dan disiplin.

Selama ini matematika bagi siswa pada umumnya merupakan pelajaran yang tidak disenangi, matematika bagaikan hantu yang menakutkan. Nilai matematika selalu lebih rendah dari pada pelajaran yang lain. Dengan belajar matematika diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam melakukan aktivitas menghitung, mengukur, dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun

kenyataannya sebagian besar siswa sering merasa jenuh dan kurang menyukai pelajaran ini, bahkan ada siswa yang memiliki rasa takut yang berlebihan terhadap matematika.

Adapun penyebabnya di antaranya adalah yang mencakup penekanan berlebihan pada penghafalan semata, penekanan pada kecepatan atau berhitung, pengajaran otoriter, kurangnya variasi dalam proses belajar-mengajar matematika dan penekanan berlebihan pada prestasi individu. Oleh karena itu pembelajaran matematika perlu dikemas dalam bentuk penyajian yang menyenangkan agar siswa tertarik untuk mempelajari matematika sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih baik

Dari hasil diskusi peneliti dengan guru mata pelajaran matematika di SDN 29 Kota Selatan Kota Gorontalo menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Salah satu materi yang dianggap belum tuntas pada semester genap ini adalah materi tentang menghitung banyaknya sudut dalam segitiga. Adanya kesulitan pada materi ini membuat siswa sulit untuk menentukan jenis segitiga yang dimaksud.

Beberapa faktor penyebab masalah di atas di antaranya adalah kurangnya pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal-soal, kurangnya inisiatif maupun usaha dari siswa untuk menyelesaikan sendiri soal-soal tersebut dimana banyak siswa yang beranggapan bahwa soal-soal yang cukup sulit bagi mereka pasti akan diselesaikan oleh guru. Anggapan ini menyebabkan daya nalar siswa tidak berkembang. Faktor lainnya disebabkan oleh penyajian materi yang kurang menarik perhatian siswa sehingga minat belajar siswa masih kurang. Hal ini tentu akan berpengaruh pada daya serap siswa.

Untuk mengatasi permasalahan di atas perlu dicarikan jalan keluarnya yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang akan membuat siswa aktif yaitu melalui model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Model pembelajaran kooperatif ini merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar kelompok untuk mencapai tujuan dan sasaran belajarnya. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Suherman (2003: 260) bahwa *cooperative learning* mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai suatu tim untuk menyelesaikan suatu masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Melalui model pembelajaran kooperatif akan tercipta interaksi antara siswa dengan guru serta interaksi siswa dengan siswa. Selain itu melalui model pembelajaran kooperatif diharapkan akan menumbuhkan kemandirian belajar yang akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, termasuk hasil belajar siswa pada materi menghitung banyaknya sudut dalam segitiga.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah tipe *Make A Match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa mencari pasangan jawaban dari soal-soal/masalah yang diberikan guru melalui kartu. Kartu-kartu yang berisi soal atau masalah matematika ini dibagikan kepada siswa. Masing-masing siswa memperoleh satu kartu. Untuk mendapatkan pasangan yang tepat dan benar, siswa harus menggunakan konsep matematika yang telah dipelajarinya. Artinya siswa tahu dan paham cara menyelesaikan soal/masalah tersebut sehingga ia bisa menemukan jawaban dari soal/masalah yang ada pada temannya.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, setiap siswa bertanggung jawab secara mandiri akan ketuntasan materi pelajaran yang dipelajari. Sehingga dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini, diharapkan siswa mampu mengembangkan semua potensinya secara optimal dengan cara berfikir aktif selama proses belajar berlangsung, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berkeinginan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan formulasi judul “Meningkatkan Kemampuan Menghitung Jumlah Ukuran Sudut Dalam Segitiga Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Siswa Kelas III SDN No. 29 Kota Selatan Kota Gorontalo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan menghitung jumlah ukuran sudut dalam segitiga.
2. Kemampuan siswa pada materi menghitung jumlah ukuran sudut dalam segitiga masih rendah.
3. Sebagian besar siswa tidak dapat menyelesaikan soal-soal tentang materi menghitung jumlah ukuran sudut dalam segitiga.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni : “Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan menghitung jumlah ukuran sudut dalam segitiga pada siswa kelas III SDN No. 29 Kota Selatan Kota Gorontalo?”

## **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Berkaitan dengan cara pemecahan masalah dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi menghitung jumlah ukuran sudut dalam segitiga.

Adapun langkah-langkah pemecahan masalah menghitung banyaknya sudut dalam segitiga melalui pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yaitu:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa materi tentang ukuran sudut dalam segitiga yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapat satu kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Kesimpulan/penutup.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menghitung jumlah ukuran sudut dalam segitiga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa kelas III SDN No. 29 Kota Selatan Kota Gorontalo.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

### **1.6.1 Bagi Siswa**



Dapat menumbuhkan semangat kerja sama antar siswa serta dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap menghitung jumlah ukuran sudut dalam segitiga pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

#### 1.6.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang kemampuan menghitung jumlah ukuran sudut dalam segitiga dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

#### 1.6.3 Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan untuk mengatasi kesulitan siswa khususnya pada pelajaran matematika di SDN No. 29 Kota Selatan Kota Gorontalo.

#### 1.6.4 Bagi Peneliti

Mengembangkan pengetahuan peneliti terhadap analisis kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar matematika serta memperoleh pengalaman dan pengetahuan dalam melakukan penelitian, dan dapat menjadi bahan bacaan bagi peneliti lain agar dapat menambah referensi pengetahuan yang nantinya kedepan bisa membantu peneliti lain dalam menyelesaikan penelitiannya. Khususnya yang terkait dengan penelitian menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.