

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu ilmu universal yang mempunyai peranan yang cukup besar dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi. Karena matematika sering dipandang sebagai bahasa ilmu, alat komunikasi antara ilmu dan ilmuwan serta merupakan alat analisis. Pembelajaran matematika umumnya didominasi oleh pengenalan rumus serta konsep-konsep secara verbal, tanpa ada perhatian yang cukup terhadap pemahaman siswa. Pembelajaran matematika sering dijadikan sebagai aktifitas utama yang dilakukan guru yaitu guru mengenalkan materi, dan meminta siswa yang pasif untuk aktif dengan mengerjakan latihan dari buku teks yang dimiliki oleh masing-masing siswa.

Demi terlaksananya pembelajaran matematika yang baik dan menyenangkan maka diperlukan guru yang terampil merancang dan mengelola proses pembelajaran, agar dapat mengajarkan matematika dengan baik. Mengajarkan matematika mengandung makna aktivitas guru mengatur kelas dengan sebaik-baiknya dan menciptakan kondisi kelas yang kondusif sehingga siswa dapat belajar matematika dengan nyaman.

Namun dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) guru dihadapkan pada suatu masalah pembelajaran yang menjadi tantangan berat bagi pengajar matematika di SD. Tantangan tersebut adalah matematika penelaahannya abstrak diajarkan pada anak yang taraf berpikirnya konkrit. Kondisi ini yang membuat guru pengajar matematika di SD hendaknya menggunakan benda-benda konkrit. Khususnya dalam pembelajaran mengubah bilangan asli kebilangan romawi banyak mengalami hambatan baik dari guru itu sendiri maupun dari siswa, seperti hambatan dalam menanamkan konsep-konsep maupun prinsip-prinsip hitung dalam matematika khususnya mengubah bilangan asli kebilangan romawi kepada siswa. Hal

ini ditunjukkan oleh hasil belajar mereka yang masih rendah. Kondisi ini menjadi fenomena bagi guru pengajar sebab menuntut guru tersebut dapat mengaplikasikan konsep untuk dihubungkan dengan benda-benda konkrit terhadap objek konsep itu secara langsung. Karena itu diperlukan berbagai teknik maupun strategi yang tepat dalam merencanakan serta membelajarkan cara mengubah bilangan asli ke bilangan romawi kepada siswa agar terjadi peningkatan prestasi belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 4 Suwawa Selatan bahwa dalam proses pembelajaran dari 15 siswa ada 13 siswa kurang mampu dan kurang paham dengan materi mengubah bilangan asli ke bilangan romawi. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan LKS tentang materi mengubah bilangan asli ke bilangan romawi, hanya siswa tertentu saja yang mampu dan paham dalam materi ini. Contohnya, sebagian siswa masih sulit mengubah bilangan romawi, terutama bilangan romawi di atas angka 100. Ketidakmampuan dan ketidakpahaman siswa ini berdampak pada hasil belajar siswa memahami materi mengubah bilangan asli ke bilangan romawi. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, rendahnya kemampuan siswa pada materi mengubah bilangan asli ke bilangan romawi, yang ditunjukkan oleh jumlah siswa yang mampu 3 orang atau 20 % dan yang tidak mampu 12 orang atau 80 %.

Dengan demikian, didalam materi mengubah bilangan asli ke bilangan romawi memerlukan perhatian dan kesungguhan, ketekunan dan kemampuan profesional guru. Salah satu upaya yang menunjang kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran.

Adapun model pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu model pembelajaran *make a match*. Karena model ini merupakan suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, di mana siswa diajak bermain kartu untuk memasangkan atau mencari pasangan kartu tersebut, karena pada *make a match* terdapat kartu-kartu.

Kartu–kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan–pertanyaan dan kartu–kartu yang lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tadi.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *make a match* salah satunya yaitu, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa secara kognitif maupun fisik.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengubah Bilangan Asli ke Bilangan Romawi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Siswa Kelas IV SDN 4 Suwawa Selatan Kabupaten Bone Bolango”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.
- b. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- c. Rendahnya kemampuan siswa pada materi mengubah bilangan asli ke bilangan romawi
- d. Penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang belum optimal.

1.3. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kemampuan mengubah bilangan asli ke bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN 4 Suwawa Selatan Kabupaten Bone Bolango ?”.

1.4. Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka salah satu cara pemecahan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa pada materi mengubah bilangan asli ke bilangan romawi siswa kelas IV SDN 4 Suwawa Selatan Kabupaten

Bone Bolango adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu (a) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi kartu soal dan kartu jawaban; (b) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok yang terdiri dari kelompok pemegang kartu soal dan kelompok pemegang kartu jawaban; (c) Selanjutnya guru memosisikan kelompok-kelompok tersebut berbaris saling berhadapan; (d) Guru menetapkan waktu yang disediakan; (e) Guru membagi kartu masing-masing siswa mendapat satu buah kartu; (f) Guru menugaskan siswa untuk mencari pasangan; (g) Guru membunyikan pluit saat waktu diskusi habis; (h) Guru menilai hasil dari masing-masing pasangan.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengubah bilangan asli ke bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN 4 Suwawa Selatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam upaya meningkatkan kemampuan mengubah bilangan asli ke bilangan romawi serta dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat meningkatkan antusias siswa.

2. Bagi Siswa

Adapun penerapan model *make a match* dalam pembelajaran bilangan romawi dapat memberikan motivasi pada siswa itu sendiri untuk belajar lebih giat lagi sehingga kemampuan siswa meningkat.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian dapat menjadikan acuan dalam upaya memberikan inovasi pembelajaran tidak hanya pada peneliti tetapi juga bagi guru–guru lain serta memotivasi mereka dalam melakukan inovasi–inovasi untuk menemukan model pembelajaran yang tepat dan efektif sehingga menarik minat siswa dalam meningkatkan kemampuan mereka.

4. Bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian ini maka secara langsung peneliti memperoleh wawasan serta pengalaman mengenai penerapan model pembelajaran yang efektif dan inovatif.