

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebagai pendewasaan peserta didik yang menempatkan proses belajar mengajar sebagai inti permasalahan sekaligus kunci keberhasilan pendidikan. Setiap manusia di dunia ini sangat membutuhkan pendidikan. Karena pendidikan dapat menentukan perkembangan suatu Negara. "Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi perkembangan Bangsa dan Negara".

<http://abraham4544.wordpress.com/umum/problematika-pendidikan-di-indonesia>.

Diakses 4 oktober 2014. Begitu pentingnya pendidikan bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia memperoleh pengetahuan dan kecerdasan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku. Salah satu pendidikan yang sangat dibutuhkan oleh manusia adalah pendidikan matematika. Tanpa bantuan Matematika kiranya tak mungkin mencapai kemajuan yang begitu pesatnya baik dalam bidang obat-obatan, ilmu pengetahuan alam, teknologi, komputer dan sebagainya.

Pada kenyataan yang terjadi sekarang ini, jika diperhatikan dari sekian banyak sekolah yang ada, hasil belajar matematika masih tergolong rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Belajar matematika melatih kita menjadi manusia yang teliti, cermat, dan tidak ceroboh dalam bertindak, belajar matematika juga mengajarkan kita menjadi orang yang sabar dalam menghadapi semua hal dalam hidup ini. Akan tetapi kebanyakan nilai siswa pada mata

pelajaran matematika masih belum sesuai dengan apa yang diinginkan, hal ini disebabkan karena banyak mitos menyesatkan mengenai matematika. Mitos-mitos salah ini memberi efek besar dalam membuat sebagian masyarakat merasa alergi bahkan tidak menyukai matematika. Sehingga, mayoritas siswa kita mendapat nilai buruk untuk bidang studi ini, bukan lantaran tidak mampu, melainkan karena sejak awal sudah merasa alergi dan takut sehingga tidak pernah atau malas untuk mempelajari matematika. Lima (5) mitos sesat yang sudah mengakar dan menciptakan persepsi negatif terhadap matematika yaitu: (1) matematika adalah ilmu yang sangat sukar sehingga hanya sedikit orang atau siswa dengan IQ minimal tertentu yang mampu memahaminya, (2) matematika adalah ilmu hafalan dari sekian banyak rumus. Mitos ini membuat siswa malas mempelajari matematika dan akhirnya tidak mengerti apa-apa tentang matematika. Padahal, matematika bukanlah ilmu menghafal rumus, karena tanpa memahami konsep, rumus yang sudah dihafal tidak akan bermanfaat, (3) matematika selalu berhubungan dengan kecepatan menghitung. Memang, berhitung adalah bagian tak terpisahkan dari matematika, mulai SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi. Tetapi, kemampuan menghitung secara cepat bukanlah hal terpenting dalam matematika. Yang terpenting adalah pemahaman konsep. Melalui pemahaman konsep, kita akan mampu melakukan analisis (penalaran) terhadap permasalahan (soal) untuk kemudian mentransformasikan ke dalam model dan bentuk persamaan matematika, (4) matematika adalah ilmu abstrak dan tidak berhubungan dengan realita. Mitos ini jelas-jelas salah kaprah, sebab fakta yang sebenarnya menunjukkan bahwa matematika sangat realistik. Dalam arti,

matematika merupakan bentuk analogi dari realita sehari-hari, (5) matematika adalah ilmu yang membosankan, kaku, dan tidak kreatif. Anggapan ini jelas keliru. Meski jawaban (solusi) matematika terasa eksakt lantaran solusinya tunggal, tidak berarti matematika kaku dan membosankan.

Lemahnya tingkat berfikir siswa menjadi sebuah tantangan besar bagi para pengajar/guru. Guru berperan membantu siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu guru dituntut harus mampu merancang dan melaksanakan program pengalaman belajar dengan tepat agar siswa memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna disini berarti bahwa siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata. Pentingnya arti belajar dari pengalaman dengan perkataan yakni; “saya dengar dan saya lupa”, “saya lihat dan saya ingat”, “saya lakukan dan saya paham”. Salah satu sistem yang dapat diterapkan yakni siswa belajar dengan “melakukan”. Selama proses “melakukan” mereka akan memahami dengan lebih baik dan menjadi lebih antusias di kelas. (<http://belajar-dan-pembelajaran.html>, Diakses tanggal 23 januari 2014).

Setiap guru, apapun mata pelajaran yang diajarkan, pasti menginginkan agar peserta didiknya pada akhir pembelajaran berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Meskipun sekarang ini penilaian tidak hanya mementingkan hasil tes hasil belajar (kognitif), tapi juga prosesnya (afektif dan psikomotor). Namun, jika nilai hasil tes belajar peserta didik masih banyak yang rendah, maka akan membuat seorang guru merasa cukup gagal mengajar.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di sekolah SMP Negeri 1 Paguyaman diperoleh informasi bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang paling dianggap sulit oleh siswa. Banyak siswa yang masih pasif dan kurang bersemangat dalam belajar matematika. Bahkan matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan. Padahal selama ini guru sering menggunakan metode-metode pembelajaran yang berbeda-beda, akan tetapi siswa masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi kebanyakan yang sering guru gunakan adalah model pembelajaran langsung, sehingga aktifitas yang dilakukan siswa biasanya hanya mendengar dan mencatat, siswa jarang bertanya atau mengungkapkan pendapat. Hal ini justru hanya akan menambah kebosanan siswa dalam menerima pelajaran.

Sesuai kenyataan yang telah diperoleh bahwa banyak siswa yang hasil belajarnya masih relative rendah pada mata pelajaran matematika ini terlihat dari sekian banyak jumlah siswa, hanya satu atau dua orang yang bisa mengerjakan tugas ataupun soal-soal yang diberikan guru. Oleh sebab itu, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum memperhatikan tentang pemahaman pengetahuan yang diperoleh oleh siswa itu sendiri.

Untuk mengatasi masalah seperti ini gurulah yang mempunyai peran yang sangat penting yaitu membimbing dan mengarahkan siswa untuk melakukan pemusatan perhatian terhadap sesuatu yang diharapkan. Seorang guru harus peka terhadap kondisi dan keadaan siswa karena setiap siswa memiliki daya serap, kondisi dan minat yang berbeda. Menurut (Hamzah Uno: 2012) Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif, karena

dapat memberikan informasi yang lebih akurat. Sehingga Guru harus menggunakan model pembelajaran yang baik dan tepat sesuai dengan materi yang disampaikan, agar hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Dengan adanya penggunaan model pembelajaran *Make a Match* ini akan menimbulkan rasa ingin tahu kepada siswa dengan cara menugaskan siswa untuk menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya, pemberian penghargaan bagi siswa yang mampu menentukan pasangan dari kartu sebelum waktu yang diberikan habis, akan menciptakan suasana permainan yang akan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Serta, dapat dipandang mampu menciptakan situasi yang kondusif, melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dan terkesan menyenangkan. Model ini juga bisa digunakan untuk semua mata pelajaran yang akan diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas menampakkan beberapa permasalahan yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Guru masih berperan aktif dalam proses pembelajaran
2. Model pembelajaran yang diterapkn Guru matematika belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa
3. Hasil belajar mata pelajaran matematika belum sesuai dengan yang diharapkan oleh guru.

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yakni penelitian hanya akan digunakan pada sekolah SMP Negeri 1 Paguyaman kelas VII pada sub pokok himpunan “Memahami Konsep Himpunan dan Diagram Venn” dengan menggunakan model pembelajarn *Make a Match*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan “Apakah hasil belajar matematika siswa antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran koeperatif tipe *Make a Match* lebih tinggi dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung”..?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk rata-rata hasil belajar matematika siswa antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih tinggi dengan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi kepada semua pihak terutama kepada para penyelenggara pendidikan dalam mengelolah proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika:

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para guru pada umumnya dan guru matematika pada khususnya tetap implementasi model pembelajaran kooperatif tipe make a match data hasil kesimpulan yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran matematika.

2. Bagi siswa

Diharapkan dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa

3. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan serta memberikan pengalaman belajar kepada siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar yang tinggi.