

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

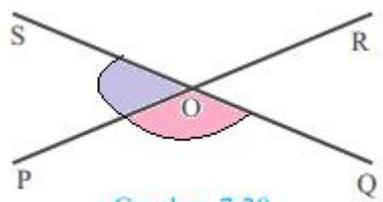
Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) khususnya teknologi dan informasi, dewasa ini telah memberikan dampak dalam semua bidang kehidupan manusia, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Pendidikan adalah salah satu bidang yang tidak mungkin bisa lepas dari kemajuan IPTEK. Dengan adanya kemajuan dan perkembangan IPTEK, maka akan lebih mempermudah dan mempercepat setiap kebutuhan dan kegiatan yang ada dalam pendidikan. Untuk menghadapi tantangan perkembangan IPTEK khususnya teknologi dan informasi tersebut, dituntut sumber daya manusia yang handal dan mampu bersaing secara global. Sehingga diperlukan manusia yang berkecakupan tinggi, pemikir kritis, sistematis, logis, kreatif, kemauan bekerja sama yang efektif dan sikap positif terhadap etos kerja. Cara berpikir seperti ini dapat diasah dan dikembangkan salah satunya melalui pendidikan matematika. Hal ini dimungkinkan karena matematika memiliki struktur dengan keterkaitan yang sangat kuat dan jelas satu dengan yang lainnya serta berpola yang bersifat deduktif dan konsisten.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan. Pada pembelajaran matematika berhasil tidaknya suatu pembelajaran bergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan, proses pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari peran serta guru dalam pembelajarannya. Pembelajaran matematika pada hakikatnya merupakan upaya penataan lingkungan dalam belajar dan mengajar matematika sehingga memberikan nuansa yang

kondusif agar proses belajar mengajar berkembang secara optimal. Kegiatan pembelajaran matematika dapat berkembang dengan baik dipengaruhi berbagai aspek seperti penggunaan media belajar, kemampuan guru dalam mengelola kelas, lingkungan belajar, dan kemampuan berpikir dari siswa di mana hal ini berkaitan dengan dengan inovasi, motivasi, dan kreativitas.

Mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan baik bukan hal yang mudah. Hal ini 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.

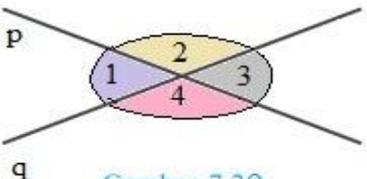
Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Telaga Jaya, diperoleh informasi bahwa matematika merupakan pelajaran yang susah untuk dipahami materinya oleh sebagian besar siswa, salah satunya materi garis dan sudut. Pada materi ini kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru, apalagi ketika guru mengubah bentuk soalnya kedalam bentuk yang lain seperti pada contoh soal berikut ini:



Diketahui besar sudut $SOP = 45^\circ$. Tentukan besar sudut POQ .

Gambar 7.28

diubah kedalam bentuk soal berikut ini:



Sudut 1 saling bertolak belakang dengan sudut 3 dan sudut 4 saling berpelurus dengan sudut 3 jika diketahui besar sudut $1 = 45^\circ$, maka berapakah besar sudut 2?

Gambar 7.29

maka siswa akan merasa bingung dan memilih untuk tidak mengerjakan soalnya. Hal ini disebabkan oleh siswa yang masih berpatokan pada buku, kurangnya keaktifan siswa ketika proses belajar mengajar serta motivasi belajar siswa yang masih rendah. Padahal guru sudah menggunakan berbagai macam cara agar siswa bisa berperan aktif dalam proses belajar mengajar akan tetapi siswa masih kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Hal seperti ini juga akan sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa terutama pada pelajaran matematika. Untuk menghadapi masalah tersebut di atas, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika khususnya pada materi garis dan sudut. Salah satunya adalah dengan menggunakan 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 dibelajarkan.

Berdasarkan pemikiran di atas, maka dirasa perlu diadakan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Garis Dan Sudut.**”

1.2. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas muncul berbagai masalah yang akan diidentifikasi dengan mengetengahkan pertanyaan berikut.

- a. Guru masih berperan aktif dalam proses belajar mengajar.
- b. Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika.
- c. Rendahnya hasil belajar siswa kelas 7 SMP N 1 Telaga Jaya pada pelajaran matematika khususnya materi garis dan sudut.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pada penelitian ini masalah hanya terbatas pada hasil belajar matematika siswa pada materi garis dan sudut, sebagai akibat dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang digunakan dalam pembelajaran matematika.

1.4.Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “ Apakah hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi dari yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada materi garis dan sudut?”

1.5.Tujuan Penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar apakah matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi dari yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung pada materi garis dan sudut.

1.6.Manfaat Penelitian.

1. Bagi Guru

Penelitian ini berguna untuk memacu guru dalam memfasilitasi siswa pada proses pembelajaran sehingga dapat membantusehingga dapat membantu meningkatkan mutu guru yang profesional dalam hal pengelolaan proses pembelajaran.

2. Bagi siswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan serta memberikan pengalaman belajar kepada siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar matematika.