

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya.

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam suatu pembelajaran. Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi yakni terletak pada metode yang digunakan oleh guru.

Penggunaan suatu model pembelajaran akan membantu kelancaran, efektifitas, dan efisiensi pencapaian tujuan. Tujuan utama seorang guru dalam mewujudkan tujuan pendidikan di sekolah adalah mengembangkan model belajar mengajar yang efektif. Guru dituntut harus dapat menetapkan model pembelajaran yang paling tepat dan sesuai dengan tujuan tertentu, penyampaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar peserta didik, dan untuk suatu penggunaan model yang memang telah dipilih. Pengembangan model ini dimaksudkan sebagai upaya untuk menciptakan keadaan belajar yang lebih menyenangkan dan dapat mempengaruhi peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan menyenangkan dan dapat meraih prestasi belajar secara memuaskan.

Pendidikan disetiap bidang dijabarkan dengan mata pelajaran. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari ditingkat SD sampai perguruan tinggi. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dalam pembelajaran matematika dibutuhkan pemahaman konsep yang baik sebagai dasar untuk pengembangan materi lebih lanjut, hal ini sangat dipengaruhi oleh faktor model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang pasif akan menghambat kreatifitas pola pikir siswa dalam memahami suatu konsep. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika siswa dituntut benar-benar aktif, sehingga daya ingat siswa tentang apa yang telah dipelajari akan lebih baik. Suatu konsep akan mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas dan menarik. Keaktifan siswa dan belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

Penjumlahan bilangan bulat merupakan salah satu kompetensi dasar yang ada pada pelajaran matematika yang ada di SD kelas IV semester 2. Penting bagi peserta didik untuk memahami dan mengetahui penjumlahan bilangan bulat karena penjumlahan bilangan bulat akan sering ditemui pada kehidupan sehari-hari. Jika pemahaman siswa mengenal konsep penjumlahan bilangan bulat sangat lemah, hal ini akan sangat menghambat siswa tersebut dalam mengikuti pelajaran matematika ataupun pada pelajaran lain yang membutuhkan basic berhitung yang handal.

Namun, dilihat dari segi pembelajaran saat dilakukannya observasi awal banyak siswa sulit memahami konsep penjumlahan bilangan bulat. Ketika mengerjakan soal, peserta didik masih bingung dan sampai batas waktu pengumpulan tugas masih ada peserta didik yang masih belum mengerjakan soal yang diberikan.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat jenuh, bosan dan mengantuk dikarenakan pengajaran yang dilakukan oleh guru selalu monoton, sehingga proses pembelajaran terlihat kurang aktif.

Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi matematika dari 24 peserta didik sebagian besar 20 atau sekitar 83,4% peserta didik masih mendapat nilai di bawah

KKM yakni nilai rata-rata ≤ 75 , hanya 4 atau sekitar 16,6% peserta didik yang mendapat nilai KKM yakni nilai rata-rata ≥ 75 . Sedangkan nilai KKM mata pelajaran matematika yaitu 75.

Setelah ditemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti akan memfokuskan satu masalah yang akan diatasi yaitu rendahnya pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat pada siswa kelas IV SDN 04 Telaga. Pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat pada siswa kelas IV SDN 04 Telaga perlu ditingkatkan agar tidak menghambat proses belajar matematika siswa di tingkat selanjutnya karena untuk menguasai konsep matematika membutuhkan pengetahuan prasyarat. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, rendahnya pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat pada siswa kelas IV SDN 04 Telaga disebabkan karena kurangnya penggunaan model pembelajaran matematika yang aktif, sehingga mengakibatkan nilai hasil belajar matematika siswa rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *make a match* yang dapat menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik dan siswa dapat bekerjasama dalam mengerjakan soal matematika dengan cara mencari pasangan untuk mencocokkan kartu.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan Bulat Di Kelas IV SDN 04 Telaga Kabupaten Gorontalo”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Penggunaan model pembelajaran kurang aktif
2. Pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat siswa rendah
3. Hasil belajar matematika siswa rendah

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah: Apakah penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SDN 04 Telaga Kabupaten Gorontalo.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Masalah kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SDN 04 Telaga, akan dipecahkan melalui model pembelajaran *make a match* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, kelompok 1 mendapat kartu soal dan kelompok 2 mendapat kartu jawaban sedangkan kelompok 3 berfungsi sebagai penilai.
3. Tiap peserta didik mendapatkan satu kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban.
4. Setiap peserta didik mencari pasangan yang cocok dengan kartunya (Pasangan pertanyaan-jawaban)
5. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin oleh penilai.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. Setelah semua siswa mendapatkan pasangannya kemudian siswa yang berperan sebagai penilai berganti peran menjadi pemegang kartu pertanyaan dan sebagian memegang kartu jawaban. Sedangkan siswa pada kelompok 1 dan 2 sebelumnya berganti peran sebagai penilai.
8. Kemudian lakukan kegiatan seperti langkah pada nomor 4 dan 5.
9. Kesimpulan dan penutup

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan bilangan bulat di kelas IV SDN 04 Telaga Kabupaten Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Bagi siswa

Mendapatkan pengalaman belajar aktif menggunakan model pembelajaran mencari pasangan, sehingga siswa dapat memahami konsep penjumlahan bilangan bulat yang disampaikan guru dan tidak akan jenuh lagi dengan pelajaran matematika.

2. Bagi guru

Menjadi masukan untuk menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa pada pembelajaran matematika.

3. Bagi sekolah

Menjadi sumbangan atau pengalaman dalam meningkatkan pemahaman siswa sehingga sekolah dapat mengambil tindakan untuk mengupayakan penggunaan model yang efektif.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan bagi peneliti dalam menjadi guru yang kreatif, dan mendapatkan pengetahuan untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.