

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, dewasa ini menunjukkan bahwa matematika sangat memegang peran penting. Semakin tinggi perkembangan IPTEK semakin dibutuhkan rumus-rumus dan perhitungan-perhitungan yang menggunakan matematika. Seiring dengan perkembangan IPTEK menjadi tuntutan bagi setiap orang harus belajar matematika. Karena itu matematika sudah diajarkan di sekolah-sekolah.

Sehubungan dengan pembelajaran matematika di sekolah, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu menjadi prioritas utama, hal ini disebabkan karena siswa tidak memiliki pengetahuan yang kuat belajar matematika di SD akan mengalami kesulitan untuk belajar matematika di sekolah lanjutan. Matematika sebagai ilmu yang terstruktur dan terorganisasikan dengan baik, dalam isi materi yang diajarkan di sekolah ada unsur-unsur, keterurutan, keteraturan, keterkaitan, dan keterhubungan antara suatu materi kemateri berikutnya.

Memperhatikan perlunya pembelajaran matematika di SD sebagai persoalannya adalah masih banyak siswa SD yang kurang gemar belajar matematika. Banyak yang memandang bahwa belajar matematika memerlukan cara belajar yang keras, menggunakan cara berfikir yang tinggi, perlu berkonsentrasi, tekun, teliti, dan sebagainya. Keadaan ini, membuat siswa banyak yang takut belajar matematika. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan sehingga banyak siswa yang kurang aktif untuk belajar matematika. Sebagai akibatnya, banyak siswa yang belajar matematika di SD yang memperoleh nilai terendah.

Dengan demikian, dalam pembelajaran matematika di SD sebagaimana diuraikan di atas, menjadi tantangan bagi guru pengajar matematika di sekolah dasar. Namun sebagai guru harus bertanggung jawab sebagai tugas yang diambannya. Sehingga guru harus bertanggung jawab terhadap hasil belajar para

siswa. Untuk itu guru harus berupaya agar siswa dapat belajar secara optimal agar dapat memperoleh nilai yang baik.

Khususnya pada pembelajaran pecahan campuran di kelas IV SDN 34 Kota Selatan Kota Gorontalo, sesuai hasil observasi awal penelitian yang telah dilakukan umumnya hasil belajar siswa menjadi rendah. Banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kurang aktifnya belajar sebab dalam pengenalan proses pembelajaran kurang melibatkan siswa untuk belajar. Dalam proses pembelajaran tidak memfasilitasi siswa untuk memperoleh kesempatan yang sama terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Akibatnya siswa yang berkemampuan rendah hanya sekedar menonton dan siswa pintar yang mendominasi kegiatan pembelajaran.

Hal ini didukung nilai rapor siswa yang khususnya pada materi pecahan campuran masih banyak siswa yang memiliki nilai rata-rata di bawah dari KKM serta nilai tugas yang sering diberikan oleh guru kepada siswa masih banyak yang memperoleh nilai rendah, begitu juga dengan hasil ulangan siswa pada mata pelajaran matematika tergolong rendah, sehingga guru masih mengadakan remedial untuk siswa yang mendapatkan nilai yang rendah.

Mengatasi persoalan di atas guru menggunakan salah satu model pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam pecahan khususnya pecahan campuran adalah dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Penggunaan model pembelajaran ini berguna untuk membantu siswa dalam pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan. Menyenangkan di sini siswa diajak belajar sambil bermain melalui model pembelajaran *make a match* yang menggunakan kartu pasang yang terdiri dari kartu jawaban dan kartu soal. Dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi pecahan campuran serta proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Pecahan Campuran pada siswa SDN 34 Kota Selatan Kota Gorontalo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu: Siswa memandang materi ajar pecahan campuran sulit dipelajari, siswa kurang aktif belajar, pengemasan proses pembelajaran kurang melibatkan siswa untuk belajar dan hasil belajar siswa masih rendah .

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yakni: Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Pecahan Campuran Pada Siswa Kelas IV SDN 34 Kota Selatan Kota Gorontalo?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Pecahan Campuran Pada siswa Kelas IV SDN 34 Kota Selatan Kota Gorontalo.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

### **1. Manfaat secara teoritis**

Sebagai bahan untuk mengembangkan dan meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar serta hasil belajar siswa Sekolah Dasar khususnya pada materi pecahan melalui model pembelajaran *Make A Match*.

### **2. Manfaat secara praktis**

#### **a. Bagi guru**

Dengan diadakannya penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan campuran.

#### **b. Bagi siswa**

Penelitian ini akan membuat siswa dapat belajar dengan suasana lebih menyenangkan karena model pembelajaran *make a match* ini menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi sekolah

Diharapkan dengan penelitian ini guru dapat melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga kualitas sekolah menjadi lebih baik.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meneliti serta meningkatkan wawasan sebagai calon guru sekolah dasar untuk lebih bisa berkreaitivitas dalam mengembangkan setiap model pembelajaran.