

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Matematika adalah merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting didalam pendidikan. Mata pelajaran ini perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar. Mata pelajaran matematika sebagai kurikulum yang universal sangat mendasari perkembangan teknologi modern. Mata pelajaran matematika diberikan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang tidak pasti dan kompetitif.

Matematika sangat berperan aktif dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Matematika dapat digunakan untuk memecahkan masalah, mengkomunikasikan ide/gagasan dengan menggunakan symbol/tabel, diagram dan media lainnya. Salah satu karakteristik matematika yaitu mempunyai obyek yang bersifat abstrak.

Pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Dalam matematika setiap konsep berkaitan dengan konsep lain, dan suatu konsep menjadi prasyarat bagi konsep yang lain. Oleh karena itu siswa harus lebih banyak diberikan kesempatan untuk melakukan keterkaitan tersebut.

Sehubungan dengan pentingnya pembelajaran matematika di sekolah dasar, mengajar matematika di sekolah dasar bukan suatu pekerjaan yang mudah. Hal ini disebabkan karena matematika memiliki obyek penelaahan yang sifatnya abstrak, sedang kemampuan berfikir siswa sekolah dasar masih dalam taraf berfikir kongkret. Hal ini membuat siswa sekolah dasar dalam belajar matematika akan banyak mengalami hambatan dan kesulitan belajar, dan mendorong mereka menjadi bosan bahkan takut belajar matematika.

Kenyataan yang ada dilapangan adalah pembelajaran matematika berlangsung secara konvensional. Menurut Sukandi (2013 : 8) mendefinisikan

bahwa pembelajaran konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan untuk melakukan sesuatu dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan.

Sehubungan dengan pembelajaran bilangan romawi tersebut, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 3 Limboto Kabupaten Gorontalo, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran tentang bilangan romawi, siswa kurang mengerti tentang bilangan romawi. Dengan demikian mereka mengalami kesulitan untuk mengetahui bilangan romawi itu seperti apa. Kenyataan ini telah ditandai dengan rendahnya hasil belajar siswa, dari 15 siswa yang mampu menjawab hanya 5 orang dan yang tidak mampu menjawab ada 10 siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan bermakna. Untuk itu peneliti mengambil model pembelajaran *Make A Match* yang diharapkan dari model pembelajaran *Make A Match* ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian model pembelajaran *Make A Match* diharapkan dapat membantu siswa dalam menemukan solusi masalah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Dalam pembelajaran materi tentang bilangan romawi pada siswa kelas IV SD, para siswa perlu diberi kesempatan untuk belajar kelompok. Melalui cara belajar kelompok mereka akan merasakan menyalurkan pendapat, berdiskusi dengan teman untuk mempertanggung jawabkan tugas yang di berikan oleh guru pada kelompok belajarnya, khususnya dalam pembelajaran materi ajar tentang bilangan romawi.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti cenderung memilih judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Bilangan Romawi pada Siswa Kelas IV SDN 03 Limboto Kabupaten Gorontalo”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada materi lambang bilangan romawi masih rendah
2. Siswa belum menguasai lambang bilangan romawi
3. Siswa belum memahami sistem penulisan lambang bilangan romawi ke sistem penulisan lambang bilangan hindu arab dan sebaliknya.
4. Penerapan model masih kurang variasi dan inovatif

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah :

“Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar bilangan romawi pada siswa kelas IV di SDN 3 LIMBOTO” Kabupaten Gorontalo?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar bilangan romawi pada siswa kelas IV di SDN 3 Limboto Kabupaten Gorontalo

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilaksanakan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari segi ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Make A Match* dan sebagai bahan kepustakaan peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian yang sama atau berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa, membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam belajar matematika karena adanya perubahan pemikiran tentang pelajaran matematika

yang sebelumnya merupakan hal yang kurang dikuasai menjadi pelajaran yang disukai, dan membuktikan belajar itu tidak sulit bahkan menyenangkan.

- b. Manfaat bagi guru, penelitian ini dapat membantu guru memperbaiki pembelajaran mata pelajaran matematika, sebagai masukan untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran matematika dan dapat meningkatkan rasa percaya diri guru serta menciptakan pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan model pembelajaran serta meningkatkan mutu pembelajaran mata pelajaran matematika di kelas IV.
- c. Manfaat bagi sekolah dan pendidikan, secara umum penelitian ini memberikan sumbangan positif tentang model pembelajaran bilangan romawi di kelas IV, menanggulangi kesulitan pembelajaran matematika di kelas IV dan menciptakan kerjasama yang kondusif antara peneliti dengan sekolah untuk kemajuan sekolah dalam pelajaran matematika.
- d. Manfaat bagi peneliti mampu membantu kendala yang dialami siswa dalam kemampuan memahami bilangan romawi yaitu dengan pengaruh model pembelajaran *Make A Match*.