

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan yang tidak hanya untuk mencerdaskan anak secara intelektual, melainkan untuk membentuk karakter dan kepribadiannya. Pendidikan juga lebih mengacu pada tiga aspek penting yaitu moral, mental, dan fisik. Ketiga aspek tersebut yang sangat diperlukan untuk menciptakan kepribadian anak yaitu pada aspek moralnya (Sugiyono, 2015:8). Pendidikan tidak hanya didapat saat melakukan belajar disekolah melainkan dapat juga belajar dari pengalaman yang pernah terjadi. Pendidikan merupakan kebutuhan utama yang harus ditempuh anak karena pendidikan dapat membentuk kepribadian yaitu pada nilai moralnya.

Pendidikan nasional diarahkan untuk dapat menghasilkan lulusan yang memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif sesuai standar nasional oleh karena itu mutu pendidikan harus ditingkatkan oleh pemerintah melalui departemen pendidikan nasional berupaya untuk melakukan pergeseran paradigma pendidikan dan proses pembelajaran, dari pembelajaran terpusat pada guru (*teacher active teaching*) dirubah menjadi pembelajaran terpusat pada siswa (*student active learning*). Pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi siswa dalam belajar, dan siswa sendiri yang harus aktif belajar dari berbagai sumber belajar (Supinah dan Agus, 2009:1). Perubahan ini

dilakukan oleh pemerintah dengan tujuan agar perkembangan pendidikan di Indonesia dapat memenuhi tantangan jaman dengan cara melakukan pembaruan program atau sistem pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Matematika memiliki keterkaitan dengan pola kehidupan sehari-hari. Matematika berpotensi besar untuk berperan secara strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM) menghadapi era globalisasi seperti saat ini. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan sejak SD hingga perguruan tinggi. Salah satu aspek yang menjadi fokus dalam pelajaran matematika adalah aspek kemampuan pemecahan masalah. Pentingnya aspek kemampuan pemecahan masalah dalam pelajaran matematika ini harus diiringi dengan hasil belajar yang memuaskan. Kenyataannya, hasil belajar matematika pada aspek kemampuan pemecahan masalah masih banyak yang memperoleh nilai kurang memuaskan (Amalia, 2013).

Proses pembelajaran matematika seharusnya dilakukan dengan proses belajar mengajar yang terencana dan berpola. Keberhasilan dalam proses pembelajarannya menjadi tanggung jawab bersama antar komponen kelas yaitu guru dan siswa. Perencanaan proses pembelajaran matematika guru harus memperhatikan beberapa faktor antara lain tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran, siswa, media pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran dan waktu belajar. Tanpa mengabaikan faktor yang lain, faktor-faktor tersebut menentukan hasil dari proses pembelajaran yang berlangsung. Kualitas dan produktivitas pembelajaran akan tampak pada seberapa jauh

siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Sementara itu untuk membuat siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan tersebut terkait erat dengan efektivitas strategi pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa untuk mencapai kualitas dan produktivitas pembelajaran yang tinggi penyampaian materi pelajaran harus dikelola dan diorganisir melalui strategi pembelajaran yang tepat kepada siswa. Untuk itu salah satu tugas guru adalah bagaimana menyelenggarakan pembelajaran efektif (Supinah dan Agus, 2009:2).

Hal serupa juga terjadi di kelas VI SDN Kejapanan III. Berdasarkan observasi peneliti tampak bahwa matematika masih menjadi salah satu pelajaran yang ditakuti siswa, hal ini menyebabkan rendahnya motivasi siswa untuk belajar matematika. Berdasarkan indikator motivasi untuk bersaing, motivasi untuk mendapatkan nilai bagus dan motivasi mendapat penghargaan atau pujian, hanya 15% siswa yang memenuhi indikator tersebut. Sebagai contoh, pada saat guru menjelaskan di depan kelas ada beberapa siswa yang sedang asyik mengobrol dengan temannya dan ada pula siswa yang menggambar ketika guru menjelaskan pelajaran. Ketika ditanya alasannya tidak mendengarkan guru, siswa menjawab bahwa menggambar lebih menyenangkan dibandingkan belajar matematika, siswa yang mengobrol juga tidak takut terhadap guru.

Lebih lanjut, kurangnya motivasi siswa untuk mendapatkan nilai bagus terlihat dari adanya 7 orang siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan alasan tugas yang diberikan susah. Susah yang dimaksudkan

yaitu contoh yang diberikan oleh guru lebih mudah diselesaikan dibandingkan dengan tugas yang diberikan kepada siswa. Dari hasil observasi tersebut, dapat dikatakan bahwa persentase rata-rata motivasi untuk belajar matematika siswa kelas VI di SDN Kejapanan III masih dapat dikatakan rendah sehingga hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Terdapat beberapa penyebab rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa. Pertama, pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa tidak diberikan kesempatan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal itu terlihat dari guru menjelaskan semua materi pelajaran, siswa tidak diberi kesempatan untuk membaca terlebih dahulu materi yang akan diajarkan oleh guru. Selain itu, setelah menyampaikan materi dan memberikan contoh soal, guru langsung menyuruh siswa untuk mengerjakan soal-soal yang ada di buku paket. Kedua, dalam proses belajar mengajar guru hanya mengandalkan media pembelajaran yang diberikan oleh pemerintah pusat berupa buku paket dan lembar kerja siswa (LKS).

Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi dan prestasi belajar meningkat, maka pembelajaran matematika tidak hanya dengan menghafal rumus tapi juga mengetahui proses untuk menemukan hasilnya. Untuk itu diperlukan model pembelajaran yang efektif dan tepat seperti guru menyelipkan permainan agar siswa tidak jenuh dan tidak tegang dalam belajar. Model pembelajaran adalah langkah atau siasat yang digunakan sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran antara lain strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran (Afandi, 2013:16).

Pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara kelompok agar dapat bekerjasama untuk saling membantu. Dalam setiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa dan pembagian kelompok dilakukan secara heterogen antara lain kemampuan, jenis kelamin dan kepribadian (Afandi, 2013:53). Pada pembentukan kelompok belajar guru harus membagi kelompok secara merata dari segi kemampuan, jenis kelamin dan kepribadiannya. Sehingga pada saat diskusi berlangsung dapat berjalan dengan lancar.

Terdapat bermacam-macam model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran tipe *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Salah satu keuntungan dari model pembelajaran tipe *make a match* ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran tipe *make a match* ini dimulai dengan teknik yaitu siswa mencari pasangan kartu jawaban atau soal sebelum batas waktunya berakhir dan siswa dapat mencocokkan kartunya, apabila siswa benar maka diberi skor (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016:77). Hal ini terlihat dari usaha siswa untuk dapat menemukan pasangan baik mengenai soal atau jawaban yang didapatkannya, sehingga dapat menimbulkan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan menantang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka dapat dirumuskan ke dalam rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.) Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN Kejapanan III pada mata pelajaran matematika?
- 2.) Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Kejapanan III pada mata pelajaran matematika?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1.) Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN Kejapanan III pada mata pelajaran matematika.
- 2.) Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Kejapanan III pada mata pelajaran matematika.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut di atas, maka penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan informasi bagi tenaga pendidik (guru) dalam menerapkan model pembelajaran pada mata pelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Bagi peneliti

Sebagai wacana dan memperluas wawasan bagi peneliti tentang proses pembelajaran dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, sehingga teori yang telah diperoleh selama perkuliahan dapat diaplikasikan ke dalam instansi yang menjadi rujukan peneliti sebagai bahan kajian ini.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan referensi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

1.5 Hipotesis Penelitian

1.) Hipotesis untuk motivasi belajar

H_{01} : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN Kejapanan III pada mata pelajaran matematika

H_{a1} : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN Kejaman III pada mata pelajaran matematika

2.) Hipotesis untuk hasil belajar

H_{02} : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Kejaman III pada mata pelajaran matematika

H_{a2} : Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Kejaman III pada mata pelajaran matematika