

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan merupakan kegiatan mobilitas segenap komponen pendidikan oleh pendidik yang mengarah kepada pencapaian tujuan pendidikan. Kualitas proses pendidikan salah satunya terletak pada kualitas pengelolaannya. Adapun tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Untuk mencapai proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal maka harus ada kegiatan pembelajaran serta segenap komponen yang mendukung kegiatan pembelajaran tersebut.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan-tujuan tersebut dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Matematika sebagai suatu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang peranan penting, baik pola pikirnya dalam membentuk siswa menjadi berkualitas maupun

terapannya dalam kehidupan nyata, karena matematika merupakan suatu sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis. Oleh sebab itu, dianggap penting agar matematika dapat dikuasai sedini mungkin oleh siswa.

Keadaan umum yang dapat dijumpai di sekolah menengah menunjukkan bahwa sebagian besar pengajaran matematika diberikan secara klasikal melalui metode ceramah tanpa banyak memperhatikan kemungkinan penerapan metode lain yang sesuai dengan jenis materi, bahan dan alat yang tersedia. Akibatnya siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut, membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pelajaran sehingga tidak ada motivasi dalam diri siswa untuk berusaha memahami apa yang diajarkan oleh guru yang akan mempengaruhi hasil belajarnya. Banyak dari siswa yang mengikuti pelajaran tidak lebih dari rutinitas untuk mengikuti daftar absensi, mencari nilai tanpa diiringi kesadaran untuk menambah wawasan maupun keterampilan. Peristiwa yang sangat menonjol adalah siswa kurang efektif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, kurang memiliki inisiatif dan kontributif baik secara intelek maupun emosional. Pertanyaan, gagasan, dan pendapat dari siswa jarang muncul, walaupun ada pendapat yang muncul jarang diikuti oleh pendapat lain sebagai respon (Rachmat dalam Doantarayasa, 2008: 1).

Kondisi seperti ini peneliti temukan ketika melakukan praktek pengalaman lapangan II (PPL II) di sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 5 Kota Ternate. Suasana belajar yang terlihat bahwa pada saat penyajian materi guru lebih dominan didalam kelas dengan penerapan beberapa metode yaitu ceramah, diskusi, tugas, dan tanya jawab. Akan tetapi metode palajaran yang akan diterapkan ini tidak secara keseluruhan dapat menarik minat, motivasi dan antusias siswa untuk belajar matematika. Suasana demikian cenderung membuat siswa diam dan pasif di tempat duduk mendengar dan menerima materi dari guru. Jika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, siswa pada umumnya malu

dan takut untuk bertanya kepada guru, apalagi siswa yang kemampuan rendah mereka cenderung diam dan enggan dalam mengemukakan pertanyaan atau pendapat. Keberhasilan proses pembelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan belajar itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta hasil belajar siswa. Sistem Persamaan linear dua variabel (SPLDV) merupakan salah satu materi dari pelajaran matematika SMP kelas VIII semester ganjil yang masih dianggap sulit. Dari pengamatan peneliti terhadap beberapa kelas, ternyata di kelas VIII₅ masih banyak siswa yang belum mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan konsep SPLDV. Hal ini diduga disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep SPLDV. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta hasil belajar siswa maka semakin tinggi pula keberhasilan pembelajaran. Namun menurut guru SMP Negeri 5 Kota Ternate bahwa hasil belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah khususnya pada materi SPLDV.

Dari semua materi pokok di semester ganjil terlihat bahwa yang paling rendah adalah SPLDV (lampiran 16) banyak faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kemampuan dan hasil belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas. Pembelajaran yang monoton akan mengurangi motivasi siswa dan menyebabkan siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran yang sama secara terus menerus. Karena itu guru diharapkan mampu dan mau menerapkan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal sekaligus mengembangkan aspek kepribadian seperti kerja sama, bertanggung jawab, dan disiplin.

Berkaitan dengan masalah tersebut, pada pembelajaran matematika khususnya pada materi SPLDV juga ditemukan keragaman masalah sebagai berikut: 1) keaktifan siswa

mengikuti pembelajaran masih belum nampak. 2) siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas atau kurang mengerti, 3) keaktifan dalam mengerjakan soal-soal latihan pada proses pembelajaran juga masih kurang, 4) kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas karena takut pekerjaannya salah.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut, maka perlu dicarikan pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model yang bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam mempelajari matematika. Salah satu pembelajaran dalam penelitian ini yang dianggap peneliti dapat memotivasi untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran *make a match*. Pembelajaran ini menarik dan dirasa mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa karena mengandung unsur permainan pada pembelajaran, sehingga merubah anggapan siswa bahwa pelajaran matematika bukan lagi pelajaran yang menegangkan tetapi pelajaran yang menyenangkan. Selain itu *make a match* ini dirasa mampu meningkatkan hasil belajar matematika karena dengan penerapan *make a match* siswa mampu memperdalam pemahaman atas apersepsi atau materi pelajaran yang telah disampaikan melalui permainan mencari pasangan yang menyenangkan sehingga pemahaman tersebut melekat dan tidak hilang begitu saja.

Pembelajaran *make a match* pada pembelajaran matematika dapat menciptakan suasana persaingan sehat di antara para siswa. Persaingan tersebut dilakukan ketika siswa mencari kartu pasangan dari soal yang mereka kerjakan. Persaingan dalam proses pembelajaran akan menimbulkan upaya belajar yang sungguh-sungguh sesuai dengan prinsip individu untuk selalu lebih baik dari orang lain. Sedangkan pemberian penghargaan

merupakan cara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa menuju pada hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyumbangkan pikiran untuk dapat lebih meningkatkan mutu dan hasil belajar di kelas, yaitu dengan mencari solusi dan strategi pembelajaran yang baik untuk dapat dilaksanakan sehingga permasalahan-permasalahan tadi dapat dikurangi. Penelitian ini mengfokuskan pada **”Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 5 Kota Ternate Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)”** dengan harapan hasil proses pembelajaran akan lebih baik.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti menemukan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu

1. Suasana belajar yang terlihat bahwa pada saat penyajian materi guru lebih dominan didalam kelas dengan penerapan beberapa metode yaitu ceramah, diskusi, tugas, dan tanya jawab. Akan tetapi model pembelajaran yang diterapkan tidak secara keseluruhan dapat menarik antusias siswa untuk belajar matematika.
2. Seharusnya hasil belajar dari setiap materi pokok pada semester ganjil menunjukkan hasil yang bagus tetapi kenyataannya pada materi SPLDV nilai yang diperoleh siswa masih sangat rendah dan tidak mencapai KKM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang diteliti, yakni penelitian ini mengfokuskan pada penerapan pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi SPLDV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) setelah diterapkan pembelajaran *make a match*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) setelah diterapkan pembelajaran *make a match*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dengan menggunakan pembelajaran *make a match*.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) setelah diajarkan dengan menggunakan pembelajaran *make a match*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Penerapan pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar matematika sehingga siswa menjadi lebih efektif saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penerapan pembelajaran *make a match* dan diharapkan nantinya guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SMP N 5 Kota Ternate.

4. Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu, pengalaman dan wawasan yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan