

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi seluruh umat manusia sangatlah penting. Karena, pendidikan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh semua orang dengan sadar atau sengaja dan terencana guna untuk menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman untuk menentukan tujuan hidup yang lebih baik. Selain itu juga, pendidikan juga guna untuk meningkatkan kepribadian orang itu sendiri. Agar dapat berperan penting dalam berbagai aktivitas belajar. Sehingga orang tersebut, dapat aktif, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan potensinya. Dengan begitu, pendidikan memiliki posisi sangat penting dalam membantu siswa dalam memperoleh sebuah ilmu agar kelak dapat dimanfaatkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Dalam aktivitas pembelajaran dilakukan oleh dua orang perilaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah sebagai pengajar dan perilaku siswa adalah sebagai pelajar dilakukan secara sadar dan terencana dalam dunia pendidikan agar guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menumbuhkembangkan potensi dirinya agar menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat, baik dalam kemampuan pengetahuan (kognitif), kemampuan sikap (afektif) dan kemampuan ketrampilan (psikomotor). Sebagaimana yang dikemukakan oleh Dirman dan Juarsih, C (2014: 2) dalam kegiatan pembelajaran siswa didorong untuk aktif

dan kreatif untuk menemukan sendiri serta mentransfer informasi yang di peroleh. Sedangkan guru sebagai motivator, fasilitator dan juga harus mampu menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik, memberi rasa aman pada siswa untuk mengembangkan kemampuannya serta melindungi siswa dari segala kondisi yang menghambat proses belajar. Sehingga pembelajaran tidak membosankan dan menjenuhkan. Suasana yang kondusif ini dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai mode pembelajaran yang bervariasi.

pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang kondusif. Karena, dalam model pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya belajar tentang sebuah materi saja akan tetapi juga bermain dan bekerjasama dengan siswa yang lain untuk memecahkan persoalan dalam belajar serta menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menciptakan suasana yang kondusif adalah model pembelajaran tipe *make a match*.

Pembelajaran yang kondusif akan memudahkan siswa dalam mempelajari bidang studi yang dianggap sulit, salah satunya adalah matematika. Karena, matematika berfungsi untuk memperjelas dan menyelesaikan persoalan keseharian, serta meningkatkan ketajaman penalaran siswa, agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam mempelajari berbagai ilmu sedemikian rupa sehingga

siswa memiliki keterampilan dan memiliki kemampuan sendiri. Sedangkan tujuan belajar matematika menurut Jamaris, M (2013: 177) adalah mendorong siswa untuk menjadi pemecah masalah berdasarkan proses berpikir yang kritis, logis, dan rasional. Piaget (Djaali, 2007: 76) memandang bahwa proses berpikir merupakan aktivitas graduasi dari fungsi intelektual, yaitu dari berpikir konkret menuju abstrak. Selain itu, juga tujuan pembelajaran matematika adalah siswa diharapkan mempunyai kemampuan yang baik dalam memahami konsep matematika. Oleh karena itu, matematika sangat penting untuk di pelajari.

Mengingat pentingnya memahami konsep matematika maka pada saat proses pembelajaran siswa diharapkan mampu memahami suatu konsep matematika agar dapat menggunakan kemampuan tersebut dalam menghadapi permasalahan dalam matematika. Nasution (2013: 164) mengatakan bahwa tanpa adanya konsep belajar terhambat. Maka konsep-konsep yang sudah ada perlu dikaitkan dengan pembelajaran matematika yang baru dengan begitu konsep-konsep baru tersebut dapat terserap dengan baik (Uno, H.B., 2009: 132). dalam hal ini, pemahaman konsep matematika perlu ditanamkan kepada siswa sejak dini yaitu sejak anak masih duduk di bangku sekolah dasar. Dengan demikian, siswa perlu memahami arti penting konsep matematika agar dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi di kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan hasil ulangan harian di SD Negeri Tambakroto bahwa nilai diatas KKM sebanyak 37, 93% yang terdiri dari 22 siswa dan nilai dibawah

KKM sebanyak 62,06% yang terdiri dari 36 siswa dengan jumlah 58 siswa. Dengan rata-rata siswa masih dibawah KKM yaitu 59,82, sedangkan nilai KKM yang telah ditetapkan oleh SD Negeri Tambakroto adalah 65.

Pada hasil wawancara dengan Bapak Galih Mahendra, S.Pd guru kelas II A dan Ibu Juwariyah, S.Pd guru kelas II B SD N Tambakroto Sayung Demak. Yang dilakukan pada hari selasa tanggal 19 Juli 2017 menyatakan bahwa dalam pembelajaran matematika sering menggunakan metode konvensional. Sehingga siswa kurang aktif, merasa bosan dan malas untuk berpikir. Dalam kegiatan pembelajaran matematika, biasanya guru juga menggunakan metode kelompok dan juga metode bernyanyi agar siswa tertarik dengan pelajaran matematika. Pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa masih kesulitan dalam mengingat angka dasar dalam seluruh tempat operasi matematika. Pada saat proses pembelajaran kurang efektif dikarenakan kurangnya minat, dan bakat. Sehingga kemampuan siswa dalam memahami konsep pelajaran matematika rendah. Dengan demikian, siswa tidak termotivasi dan malas untuk berpikir dan kurangnya interaksi dikelas, serta kesulitan dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan, sehingga bisa mempengaruhi efektivitas belajar siswa. Oleh sebab itu, guru harus berinisiatif untuk menerapkan strategi dan langkah-langkah pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan, serta saling berinteraksi sosial didalam kelas. Sebagaimana dikemukakan oleh Vigotsky meyakini bahwa adanya interaksi sosial dengan individu lain menumbuhkan ide-ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa (Rusman, 2013: 244). Dengan demikian, interaksi sosial dapat

memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dan matematika merupakan pelajaran yang sulit sedikit demi sedikit dapat dihilangkan oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut, maka peneliti menggunakan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran, yaitu tentang efektivitas model pembelajaran tipe *make a match* terhadap pemahaman konsep matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat disimpulkan masalah-masalah tersebut sebagai berikut :

1. Siswa kesulitan pada memaparkan materi dan menggunakan operasi hitung serta memecahkan masalah pada materi penjumlahan dan pengurangan.
2. Hasil belajar matematika masih rendah.
3. Siswa kurang aktif dan kurangnya minat dalam pembelajaran matematika.
4. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah hanya memfokuskan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan hanya di SD Negeri Tambakroto.

2. Dalam penelitian ini yang dikaji adalah efektivitas model pembelajaran tipe *make a match* dalam mengatasi kesulitan siswa memahami konsep matematika.
3. Hasil belajar kognitif yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan memahami konsep matematika pada pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan setelah melakukan treatment yaitu dengan model pembelajaran tipe *make a match*.
4. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah penjumlahan dan pengurangan.
5. Efektivitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil kemampuan pemahaman konsep matematika yang menerapkan model pembelajaran tipe *make a match* dengan pembelajaran konvensional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematika yang menerapkan model pembelajaran tipe *make a match* dengan kemampuan pemahaman konsep matematika yang menerapkan pembelajaran konvensional?
2. Apakah kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *make a match* memenuhi KKM?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan pemahaman konsep matematika yang menerapkan model pembelajaran tipe *make a match* dengan kemampuan pemahaman konsep matematika yang menerapkan pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran tipe *make a match* memenuhi KKM.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi, wawasan dan sumbangan ilmiah khasanah pendidikan matematika terutama yang berkaitan dengan penggunaan strategi model pembelajaran tipe *make a match* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

- 1) Agar guru dapat memperbaiki proses kegiatan pembelajaran yang konvensional menjadi pembelajaran yang bervariasi.
- 2) Agar dapat memberikan informasi tentang model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran.

b. Bagi siswa

- 1) Terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif.
- 2) Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika.

c. Bagi peneliti

- 1) Sebagai tambahan wawasan, pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang efektivitas model pembelajaran tipe *make a match* terhadap pemahaman konsep matematika.
- 2) Sebagai modal peneliti untuk melaksanakan penelitian.

d. Bagi sekolah

- 1) Sebagai kontribusi dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kondisi serta kualitas pembelajaran di sekolah.
- 2) Memberikan gambaran pada sekolah tentang proses pembelajaran matematika dengan model pembelajaran tipe *make a match*.