

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Sejalan dengan apa yang terdapat dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Undang-undang di atas menjelaskan dalam pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan selalu mengacu pada tujuan sebagaimana yang dimaksudkan dalam kurikulum. Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) membuktikan bahwa Kurikulum pendidikan yang diterapkan harus bisa menghasilkan perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran.

Trianto (2011: 8) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan Kurikulum yang berorientasi pada pembelajaran yang semula

berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada murid (*student centered*), metodologi yang semula lebih didominasi *ekspositori* berganti ke *partisipatori*, dan pendekatan yang semula lebih banyak bersifat *tekstual* berubah menjadi *kontekstual*.

Kurikulum KTSP yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan yang berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik. Pembelajaran akan lebih bermakna apabila guru lebih aktif dan kreatif dalam menciptakan inovasi dalam pembelajaran karena guru merupakan salah satu komponen yang dominan dalam pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah matematika. Siswa telah mengenal mata pelajaran matematika sejak kelas rendah. Diyah (2007: 2) salah satu karakteristik matematika adalah mempunyai objek yang bersifat abstrak. Sedangkan Aisyah, dkk. (2007: 1-3), matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1-2 Desember 2014 pada guru dan siswa kelas VA SD Negeri 4 Metro Pusat diketahui masih rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari aktivitas belajar siswa dalam kegiatan diskusi kelompok dan nilai semester ganjil, khususnya pada mata pelajaran matematika. Hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas belajar siswa kelas VA SD Negeri 4 Metro Pusat kurangnya keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pada kenyataannya guru dalam

melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas cenderung berlangsung satu arah berarti guru hanya mengajarkan ilmu pengetahuannya dan siswa tinggal menerima model pembelajaran seperti ini menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*), sedangkan siswa hanya sebagai objek belajar bukan subjek belajar. Siswa juga terkesan tidak bersemangat dalam menerima pelajaran sehingga hasil belajarnya pun rendah.

Diketahui hasil belajar siswa pada nilai semester ganjil khususnya pada pelajaran matematika dari 22 orang siswa, hanya 8 orang siswa (36%) yang telah mencapai KKM 66. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Siswa Kelas VA Semester Ganjil T.P. 2014/2015

KKM	Jumlah siswa	Nilai rata-rata kelas	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase ketuntasan (%)	Jumlah siswa yang belum tuntas	Persentase ketidaktuntasan (%)
≥66	22	64	8	36	14	64

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 66. Nilai rata-rata siswa kelas VA adalah 64, hanya 8 orang siswa yang tuntas dari 22 orang siswa yang ada di kelas VA. Melihat fakta-fakta yang telah dipaparkan, perlu diadakan perbaikan pembelajaran agar aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Upaya perbaikan pembelajaran sebaiknya dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Mengingat kembali teori kognitif yang

dipaparkan oleh Jean Piaget (Sumantri dan Nana, 2007: 115), bahwa siswa pada usia 7 – 11 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga dalam pembelajaran siswa harus dihadapkan dengan permasalahan yang konkret dan relevan dengan kehidupannya.

Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah di atas perlu diupayakan suatu model pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*. *Cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa. Salah satu model *cooperative learning* yang dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran adalah tipe *make a match*.

Sugiyanto (2010: 44-48) *make a match* merupakan bagian dari metode struktural yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa. Struktur-struktur tersebut memiliki tujuan umum diantaranya untuk meningkatkan penguasaan akademik dan mengajarkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan perbaikan pembelajaran terhadap siswa kelas VA SD Negeri 4 Metro Pusat dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VA SD Negeri 4 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2014/2015”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran yang kurang melibatkan siswa aktif dan guru kreatif. Siswa lebih bersifat pasif dan kegiatan pembelajaran guru yang masih mendominasi atau berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Kesulitan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, khususnya dalam kegiatan diskusi.
3. Kesulitan siswa dalam memahami konsep pembelajaran
4. Guru belum menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VA SD Negeri 4 Metro Pusat tahun pelajaran 2014/2015?
2. Apakah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas VA SD Negeri 4 Metro Pusat tahun pelajaran 2014/2015?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul penelitian dan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VA SD Negeri 4 Metro Pusat melalui model *cooperative learning* tipe *make a match*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SD Negeri 4 Metro Pusat melalui model *cooperative learning* tipe *make a match*.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa
 - a. Meningkatnya aktivitas belajar pada pembelajaran matematika kelas VA SD Negeri 4 Metro Pusat tahun pelajaran 2014/2015.
 - b. Meningkatnya hasil belajar matematika siswa kelas VA SD Negeri 4 Metro Pusat tahun pelajaran 2014/2015.

2. Guru

Memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kinerja guru dan kualitas pembelajaran matematika di kelasnya.

3. Sekolah

Memberikan kontribusi dan masukan yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan model *cooperative*

learning tipe *make a match* sebagai inovasi pembelajaran di SD Negeri 4 Metro Pusat.

4. Peneliti

Menambah pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas dan dapat meningkatkan penguasaan penggunaan model *cooperative learning* tipe *make a match* pada pembelajaran matematika guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.