

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah tujuan sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia, sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral (Syaiful Bahri Djamarah, 2000 : 36).

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menggunakan pembelajaran aktif dimana peserta didik melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan peserta didik menggunakan otak untuk mempelajari berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati dalam belajar. Untuk mempelajari suatu dengan menyampaikan pertanyaan tentang pelajaran tertentu dan mendiskusikan dengan yang lain. Dalam belajar aktif yang paling penting peserta didik memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan dan melaksanakan tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang akan dicapai menurut Melvin Silberman (dikutip dari [http : // mcdens13. wordpress.com /2010/ 10/17/ active-learning/](http://mcdens13.wordpress.com/2010/10/17/active-learning/)).

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) diarahkan pada ketercapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi. Sementara di sisi lain kita tahu bahwa Matematika merupakan ilmu yang memiliki kecenderungan deduktif, aksiomatik, dan abstrak (fakta, konsep dan prinsip). Karakteristik Matematika inilah yang menyebabkan Matematika menjadi suatu pelajaran yang sulit dan menjadi momok bagi peserta didik. Oleh sebab itu pembelajaran Matematika khususnya pada Sekolah Dasar membutuhkan perhatian yang sungguh-sungguh dari peserta didik, guru dan instansi pendidikan yang terkait. Dalam hal ini perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran Matematika dapat menjadi kegiatan yang diminati peserta didik.

Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara peserta didik dengan guru atau peserta didik dengan peserta didik jarang terjadi. Peserta didik kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Peserta didik kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh peserta didik atas dasar pemahaman sendiri. Karena peserta didik jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari.

Untuk memperbaiki hal tersebut perlu disusun suatu pendekatan dalam pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya. Atas dasar itulah peneliti mencoba

mengembangkan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dengan model *make a match*. Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada peserta didik. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu peserta didik disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Pembelajaran Matematika tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Untuk itu aktivitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas Matematika dengan bekerja kelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain

Pembelajaran pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan, dan sikap terbuka di samping kemampuan dalam situasi belajar mengajar yang lebih aktif. Demikian pula dari peserta didik dituntut adanya semangat dan dorongan untuk belajar. Dalam proses pembelajaran pasti terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dan dari hasil observasi dapat diketahui bahwa proses pembelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 1 Gedong Tataan Tahun Pelajaran 2010/2011 ditemukan kelemahan-kelemahan, yaitu: 1) peserta didik kurang mempunyai motivasi dalam

mengikuti pembelajaran Matematika, 2) konsentrasi peserta didik kurang terfokus pada pembelajaran Matematika, 3) peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran Matematika, sehingga hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dilihat dari masih banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 60, hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

NO.	KRITERIA	RENTANG NILAI	BANYAK PESERTA DIDIK	PRESENTASI
1	TINGGI	$\geq 60$	4	16%
2	SEDANG	50 – 59	7	28%
3	RENDAH	$\leq 49$	14	56%
		JUMLAH	25	100%

Sumber : Nilai Ulangan Matematika Semester 2 Tahun Pelajaran 2010/2011

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar Matematika peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *make a match* pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2011/2012.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.

2. Rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik.
3. Proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran masih belum dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika peserta didik.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini hanya dibatasi pada : Aktivitas dan hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran pada semester I Tahun Pelajaran 2011/2012.

### **1.4 Rumusan Masalah dan Permasalahan**

Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut : rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik dikelas IV SDN I Gedong Tataan. Dengan demikian permasalahan yang diajukan adalah :

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika ?
2. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik?

Berdasarkan rumusan masalah dan permasalahan tersebut, maka judul dalam penelitian ini adalah “ Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika

Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Di Kelas IV SD Negeri I Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran Tahun Pelajaran 2011/2012”.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.
2. Meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Memperluas pengetahuan tentang model pembelajaran *make a match* untuk menambah pengetahuan tentang model pembelajaran yang sudah ada.
2. Dapat dijadikan contoh strategi pembelajaran di lingkungan SD Negeri 1 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran.

## **1.6.2 Manfaat Praktis**

### **1. Bagi Peserta didik**

- 1) Dapat digunakan sebagai informasi untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

### **2. Bagi Guru**

- 1) Memberikan masukan kepada guru, tentang penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.
- 2) Sebagai acuan guru dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

### **3. Bagi Sekolah**

- 1) Memberikan masukan yang baik untuk mengadakan pembaharuan dalam rangka memajukan program sekolah.