

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan suatu negara. Pada hakikatnya pendidikan adalah humanisasi, yaitu upaya memanusiakan manusia yang dapat dilakukan dengan mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan peserta didik secara optimal untuk membentuk kepribadian yang cerdas intelektual, emosional, dan spiritual.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 14 (2007: 1) menyatakan bahwa Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dicapai dengan upaya dan kerjasama dari berbagai pihak. Upaya peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen yang menjadi subsistem dalam suatu sistem mutu pendidikan. Salah satu subsistem dalam peningkatan mutu pendidikan adalah guru (Kunandar, 2010: 48). Kemampuan guru mengorganisasikan proses pembelajaran diperlukan agar dapat mengembangkan kemampuan dan mengantarkan siswa mencapai tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagaimana dalam pembelajaran terdapat suatu proses belajar bagi siswa untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki masing-masing.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 14 (2007: 1) tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah khususnya pada mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari pendidikan sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Mengingat pentingnya pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai bekal peserta didik menguasai teknologi dan informasi untuk menghadapi persaingan dan bertahan hidup pada masa yang akan datang. Maka perlu adanya upaya guru melakukan inovasi dan variasi model pembelajaran matematika yang membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk aktif adalah matematika, karena matematika merupakan ilmu dasar untuk melatih kemampuan siswa dalam berfikir logis. James dan James (dalam Suwangsih dan Tiurlina, 2006: 4) mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Mengenalkan teori dan konsep matematika dapat dilakukan melalui metode, model, dan gaya penyampaian dengan membelajarkan objek-objek konkret yang bervariasi pada anak merupakan modal dasar bagi anak untuk memahami

matematika saat berada di usia Sekolah Dasar (SD). Menurut Piaget (dalam Pitajeng, 2006: 27) pada umumnya anak SD berumur 6-12 tahun berada pada periode operasi konkret, sebab berfikir logiknya didasarkan pada manipulasi fisik objek-objek konkret. Anak yang masih berada periode ini untuk berfikir abstrak masih membutuhkan bantuan memanipulasi objek konkret atau pengalaman yang langsung di dalamnya.

Muhsetyo (2008: 1.2) mengemukakan ciri keabstrakan matematika beserta ciri lainnya yang tidak sederhana, menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari, dan pada akhirnya banyak siswa yang kurang tertarik terhadap matematika. Ini berarti perlu ada jembatan yang dapat menghubungkan keilmuan matematika tetap terjaga dan matematika dapat lebih mudah dipahami. Persoalan mencari jembatan merupakan tantangan, yaitu tantangan pendidikan matematika untuk mencari dan memilih model matematika yang menarik, mudah dipahami siswa, menggugah semangat, menantang terlibat, dan pada akhirnya menjadikan siswa cerdas matematika.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada Program Pengenalan Pelaksanaan Pembelajaran dan Kompetensi Akademik (P4KA) di SD Negeri 2 Metro Timur yang telah dilaksanakan pada bulan September-November 2011, pada proses pembelajaran matematika ditemukan bahwa rendahnya aktivitas siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut diantaranya: pembelajaran kurang menyenangkan dan masih didominasi dengan penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional seperti metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Selain itu pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang bertanya maupun menjawab pertanyaan, sulit mengemukakan pendapat atau ide, kurang antusias dan aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, terlihat juga dari hasil belajar ulangan semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012 pada mata pelajaran matematika kelas V A SD Negeri 2 Metro Timur yang masih rendah dengan nilai rata-rata kelas 49 dan masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu ≥ 60 . Dari 27 orang siswa yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan, terdapat 21 orang siswa atau 77,8% yang belum mencapai KKM dan hanya 6 orang siswa atau 22,2 % yang mencapai KKM.

Berdasarkan masalah-masalah di atas terungkap jelas bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika bukan hanya dari guru sebagai pembelajar tetapi siswa sebagai pebelajar. Untuk itu, guru diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa sesuai dengan tahap perkembangan berfikir siswa SD. Hal itu dapat dilakukan dengan mengubah paradigma siswa berfikir bahwa pembelajaran matematika itu menyenangkan, maka perlu peran guru melakukan inovasi dalam perencanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Cara mencapai tujuan pembelajaran matematika dengan menerapkan salah satu model pembelajaran yang menarik dan membuat siswa aktif yaitu model *cooperative learning*.

Model *cooperative learning* dikembangkan berdasarkan teori belajar konstruktivis. Hal tersebut terlihat pada salah satu teori Vygotsky, yaitu penekanan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran, Vygotsky yakin bahwa fungsi mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul dalam diskusi atau kerjasama antar individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi itu terserap ke dalam individu. *Cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana pebelajar yang memiliki tingkat kemampuan berbeda belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pembelajaran yang diberikan (Tugino, 2011).

Menurut Huda (2011: 134-153) dalam *cooperative learning*, terdapat 14 teknik yang sering diterapkan dalam pembelajaran di kelas, yaitu:

(1) mencari pasangan (*make a match*), (2) bertukar pasangan, (3) berfikir-berpasangan-berbagi (*think-pair-share*), (4) berkirim salam dan soal, (5) kepala bernomor (*numbered heads together*), (6) kepala bernomor terstruktur (*stuctured numbered heads*), (7) dua tinggal dua tamu (*two stay two stray*), (8) keliling kelompok, (9) kancing gemerincing, (10) keliling kelas, (11) lingkaran dalam-lingkaran luar (*inside-outside circle*), (12) tari bambu, (13) jigsaw, dan (14) bercerita berpasangan (*paired story telling*).

Dari berbagai macam teknik dalam *cooperative learning* di atas, peneliti memilih teknik pembelajaran yang tepat, menarik, dan menantang bagi siswa. Salah satu teknik pembelajaran yang banyak melibatkan keaktifan siswa yaitu *make a match*. Keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan kartu soal dan jawaban sambil belajar mencari pemecahan masalah dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Model *cooperative learning* teknik *make a match* dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran matematika. Penerapan teknik ini ialah siswa terdiri dari kelompok pemegang kartu soal dan kelompok pemegang kartu jawaban. Kelompok pemegang kartu soal menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat kemudian mencari pasangan kartu jawabannya, lalu berkumpul dan mendiskusikannya, setelah itu mempresentasikan hasil diskusinya. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa untuk aktif, mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya secara mandiri serta bekerja sama dalam kelompok. Sehingga diharapkan dapat terwujud suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memberikan salah satu alternatif perbaikan pada pembelajaran matematika melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Cooperative Learning* Teknik *Make a Match* Siswa Kelas V A SD Negeri 2 Metro Timur Tahun Pelajaran 2011/2012”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran kurang menyenangkan dan masih didominasi dengan penggunaan metode pembelajaran yang bersifat konvensional seperti metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan, sebagian besar pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centred*).
2. Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V A SD Negeri 2 Metro Timur tahun pelajaran 2011/2012 masih rendah, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya: siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang bertanya maupun menjawab pertanyaan, sulit mengemukakan pendapat dan ide, dan kurang antusias serta berperan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar matematika siswa kelas V A SD Negeri 2 Metro Timur tahun pelajaran 2011/2012 tergolong masih rendah yaitu berdasarkan nilai rata-rata ujian semester ganjil diperoleh nilai 49,4, terdapat 21 orang siswa atau 77,8% yang belum mencapai KKM, dan hanya 6 orang siswa atau 22,2 % yang mencapai KKM.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah meningkatkan aktivitas belajar matematika melalui model *cooperative learning* teknik *make a match* siswa kelas V A SD Negeri 2 Metro Timur tahun pelajaran 2011/2012?
2. Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar matematika melalui model *cooperative learning* teknik *make a match* siswa kelas V A SD Negeri 2 Metro Timur tahun pelajaran 2011/2012?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar matematika dengan menggunakan model *cooperative learning* teknik *make a match* siswa kelas V A SD Negeri 2 Metro Timur tahun pelajaran 2011/2012.
2. Meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model *cooperative learning* teknik *make a match* siswa kelas V A SD Negeri 2 Metro Timur tahun pelajaran 2011/2012.

E. Manfaat penelitian

1. Bagi siswa

Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melatih siswa berfikir kritis, dan mendorong keaktifan siswa kelas V A SD Negeri 2 Metro Timur tahun pelajaran 2011/2012.

2. Bagi guru

Sebagai bahan masukan dalam inovasi pembelajaran dan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya, serta menambah dan mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan model *cooperative learning* teknik *make a match*.

3. Bagi SD Negeri 2 Metro Timur

Dapat memberikan sumbangan dan bahan masukan yang berguna dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penggunaan model *cooperative learning* teknik *make a match* di kelas V A SD Negeri 2 Metro Timur.

4. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti tentang penelitian tindakan kelas serta upaya perbaikan pembelajaran matematika atau mata pelajaran lain, salah satunya dengan menerapkan model *cooperative learning* teknik *make a match*.