

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dalam menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan sebagai bekal dimasa yang akan datang. Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas maka mutu pendidikan harus ditingkatkan. Oleh karena itu, setiap yang terlibat dalam proses pendidikan harus mengerti dan memahami hakikat serta tujuan pendidikan, memiliki keterampilan dan pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mantap dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab bagi kemajuan bangsanya. Sebagaimana yang tertuang di dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat (1) menjelaskan 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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan juga merupakan hak manusia yang hakiki untuk didapatkan sebagaimana yang dikatakan oleh Phoenix (Hamalik, 2001: 18) bahwa "*general education should develop in everyone*", yang berarti pendidikan

umum wajib dikembangkan pada diri setiap orang. Selanjutnya “*General education is the proces of engendering esential meaning*”, yang berarti pendidikan umum merupakan proses membina makna-makna yang esensial karena hakikat manusia adalah makhluk yang memiliki kemampuan untuk mempelajari dan menghayati makna yang esensial.

Berdasarkan pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa pendidikan umum membina pribadi yang utuh, terampil berbicara, menggunakan lambang dan isyarat yang secara faktual diinformasikan dengan baik. Penggunaan lambang dan isyarat identik dengan pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat James dan James (Suwangsih, 2006: 4) bahwa matematika adalah ilmu tentang logika, mengenal bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan dengan satu dengan yang lainnya. Matematika sebagai ilmu dasar begitu cepat mengalami perkembangan, hal itu terbukti dengan makin banyaknya kegiatan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu, matematika juga sangat diperlukan siswa dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran lain.

Menyadari akan peran penting matematika dalam kehidupan, maka belajar matematika selayaknya merupakan kebutuhan dan menjadi kegiatan yang menyenangkan. Namun kenyataannya pelajaran matematika kurang diminati oleh para siswa, bahkan belajar matematika seakan menakutkan bagi siswa. Hal ini terjadi karena pembelajaran matematika selama ini cenderung hanya berupa menghitung angka-angka, yang seolah-olah tidak ada makna dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari apalagi untuk memecahkan masalah yang terjadi di lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Oktober 2012 diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 02 Sindang Agung belum dilaksanakan sesuai dengan standar proses dan PAKEM. Permasalahan yang ada pada saat pembelajaran berlangsung, pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centred*). Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang kurang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Siswa kurang antusias dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru, hanya dijawab dan didominasi oleh sebagian siswa terutama siswa yang pintar saja. Kemudian pada saat pembelajaran berlangsung aktivitas siswa masih terlihat pasif, guru belum menggunakan variasi model dan media dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran masih terlihat kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini berdampak pada hasil belajar mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 02 Sindang Agung belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu ≥ 60 . Hal ini dibuktikan dengan adanya 18 siswa dari jumlah keseluruhan yaitu 30 siswa atau sebesar 60% siswa di kelas IV yang belum mencapai KKM pada nilai mid semester ganjil tahun 2012, nilai rata-rata kelas pada mid semester ganjil yaitu 53. Untuk mengatasi permasalahan di atas, guru perlu mengadakan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Banyak model pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika, salah satunya yaitu model *cooperative learning tipe make a match*. Model *cooperative learning tipe make a match*

merupakan model yang dianggap efektif untuk mengatasi permasalahan di atas karena dapat menumbuhkan cara berfikir kritis, kreatif, dan logis. Menurut Lie (2002: 55) *make a match* memiliki keunggulan yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pada penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* secara tidak langsung siswa telah menjawab pertanyaan yang diajukan guru dengan berusaha menemukan pasangan dari kartunya. Siswa juga dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran baik secara individual maupun kelompok. Kondisi ini dinilai dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Sindang Agung pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis merasa perlu untuk mengadakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Siswa Kelas IV SD Negeri 02 Sindang Agung Tahun Pelajaran 2012/2013”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- a. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centred*), yang diindikasikan pada saat pembelajaran berlangsung guru cenderung menggunakan metode ceramah yang kurang menarik perhatian siswa.
- b. Siswa kurang antusias dan terkesan pasif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

- c. Guru belum menggunakan variasi model dan media dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran masih terlihat kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- d. Rendahnya aktivitas siswa dan kinerja guru.
- e. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dibuktikan dengan adanya 60% siswa belum mencapai KKM pada ujian mid semester ganjil tahun 2012.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 02 Sindang Agung Tahun Pelajaran 2012/2013?
- b. Bagaimanakah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 02 Sindang Agung Tahun Pelajaran 2012/2013?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 02 Sindang Agung Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*.

- b. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV SD Negeri 02 Sindang Agung Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan menggunakan model *cooperative learning tipe make a match*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

- b. Guru

- 1) Memberi pengalaman bagi guru terhadap penggunaan metode *cooperative learning tipe make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Sebagai bahan kajian bagi guru untuk merefleksi kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas.

- c. Sekolah

Sebagai bahan sumbangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekolah.

- d. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan serta pengalaman tentang penelitian tindakan kelas, sebagai rujukan untuk diimplementasikan pada mata pelajaran lainnya.