

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dengan cara melalui perbaikan proses pembelajaran. Guru sebagai personil yang menduduki posisi strategis dalam rangka pengembangan sumber daya manusia, dituntut untuk terus mengikuti perkembangan konsep-konsep baru dalam dunia pendidikan.

Bagi setiap individu, pendidikan ini merupakan suatu kebutuhan dalam hidup, karena dengan pendidikan seseorang akan mempunyai suatu keterampilan yang dapat digunakan untuk hidup di masyarakat, bangsa dan negara. Istilah pendidikan atau *paedagogie* ini lebih menekankan dalam hal praktek, yaitu menyangkut proses pembelajaran. Menurut Langeveld (Hasbullah 2011:2) pendidikan adalah usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju pada pendewasaan anak itu, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 disebutkan 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 spritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses pembelajaran. Menurut Hanafiah (2010:103) pembelajaran yang unggul memerlukan para guru yang profesional. Selain guru, siswa juga memiliki keterlibatan dalam pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil praktek pengalaman lapangan 2016/2017, diketahui bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung hanya guru yang aktif dan masih menggunakan ceramah dalam proses pembelajaran. Sedangkan siswa masih kurang aktif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, diperoleh informasi bahwa model kooperatif tipe *make a match* tidak pernah diterapkan dalam pembelajaran. Ketika guru menyampaikan pertanyaan, siswa kurang antusias bahkan terkesan pasif dalam menjawab pertanyaan karena pelajaran Matematika dianggap membosankan dan tidak menyenangkan. Pertanyaan yang diberikan guru hanya dijawab dan didominasi oleh siswa yang pintar.

Di sisi lain diberikannya mata pelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama antara lain agar siswa mampu menghadapi perubahan keadaan di dunia yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, jujur dan efektif. Hal ini jelas

merupakan tuntutan yang tidak ringan dan tidak mungkin dapat dicapai melalui hafalan, latihan soal dan proses pembelajaran biasa.

Menurut Hudoyo (1990: 6) mengajar adalah suatu kegiatan menyampaikan pengetahuan, pengalaman yang dimiliki kepada peserta didik. Sedangkan menurut Hamalik (2001: 4) mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau murid di sekolah, dan pengalaman itu sendiri adalah sumber pengetahuan dan keterampilan, bersifat pendidikan yang merupakan satu kesatuan di sekitar tujuan murid, pengalaman pendidikan bersifat kontinue dan interaktif, membantu integrasi pribadi murid.

Jadi mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh guru yang berasal dari proses pembelajarannya kepada peserta didik dengan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif untuk memungkinkan proses belajar dengan disertai tanggung jawab moral bagi guru.

Untuk menyampaikan pengalaman yang dimiliki kepada peserta didik seorang guru harus mempunyai strategi pembelajaran. Di dalam strategi pembelajaran tersebut meliputi model pembelajaran ataupun metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat mendorong siswa lebih kreatif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Isjoni (2011:49) agar guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, gurupun hendaknya

menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga berjalan dengan kondusif. Salah satu model pembelajaran yang efektif serta menyenangkan adalah model *cooperative learning* tipe *make a match*.

Dalam hal ini penulis ingin meneliti tentang masalah dalam pembelajaran matematika dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*, pokok bahasan SPLDV pada siswa kelas VIII SMP Katolik Santo Yoseph Naikoten Kupang?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*, pokok bahasan SPLDV pada siswa kelas VIII SMP Katolik Santo Yoseph Naikoten Kupang?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*, pokok bahasan SPLDV pada siswa kelas VIII SMP Katolik Santo Yoseph Naikoten Kupang

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*, pokok bahasan SPLDV pada siswa kelas VIII SMP Katolik Santo Yoseph Naikoten Kupang?
2. Prestasi belajar matematika yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*, pokok bahasan SPLDV pada siswa kelas VIII SMP Katolik Santo Yoseph Naikoten Kupang?
3. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*, pokok bahasan SPLDV pada siswa kelas VIII SMP Katolik Santo Yoseph Naikoten Kupang?

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda dan juga memberikan gambaran yang jelas tentang tujuan penelitian ini maka perlu dijelaskan beberapa hal penting tentang istilah yang terdapat dalam judul yaitu sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan adalah model pembelajaran yang merupakan rumpun dari model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu-kartu dengan mencocokkan jawaban

dan soal. Sebagaimana dikutip dalam Hasan Fauzi Maufur, *Metode Make a Match* (mencari pasangan) pertama kali dikembangkan oleh Lorna Curran (1995) dalam mencari variasi mode berpasangan. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan metode ini.

2. Prestasi belajar matematika siswa.

Menurut Tu'u (2004:75) prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes, atau nilai yang diberikan oleh guru. Surya (2004:75) juga menyebutkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu, sebagai hasil pengamatan individu dalam interaksinya dengan lingkungan.

Dengan demikian maka prestasi belajar matematika siswa adalah hasil yang dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok setelah ia melakukan perubahan belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat bagi peserta didik.
 - a. Dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi pada pembelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa lebih optimal.
 - b. Mendorong tanggung jawab siswa untuk belajar dan berkomunikasi (berdiskusi) dengan teman sekelompoknya.
 - c. Meningkatkan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapatnya, mengajukan pertanyaan, menyajikan temuan, dan memberikan refleksi hasil belajar.
2. Bagi peneliti
 - a. Dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai model pembelajaran yang tepat digunakan agar diperoleh hasil belajar yang optimal.
 - b. Mengetahui kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar yang dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki diri.
3. Bagi guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru mendapat tambahan wawasan mengenai variasi strategi belajar mengajar yang

dapatdigunakan sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa.

4. Bagi perpustakaan

Dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian berikutnya.

