

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sesuai dengan tujuan pendidikan yang dijelaskan dalam undang-undang RI No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi: “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”.

Dalam upaya meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, bidang pendidikan memegang peranan yang penting. Dengan pendidikan diharapkan kemampuan, mutu pendidikan dan martabat manusia Indonesia dapat ditingkatkan. Upaya meningkatkan SDM dilakukan melalui upaya sadar lewat jalur pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan perbaikan, perubahan dan pembaharuan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan.

Salah satu parameter yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pendidikan adalah prestasi belajar peserta didik. Masyarakat pada umumnya, peserta didik dan guru pada khususnya selalu menginginkan prestasi belajar yang baik. Menurut Slameto (2003) prestasi belajar yang baik dipengaruhi oleh banyak faktor, yang secara garis besar terdiri dari dua faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, misalnya disiplin belajar, kondisi

fisiologis (keadaan fisik dari peserta didik), kondisi psikologi (kecerdasan, bakat, minat, motivasi). Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, misalnya faktor lingkungan, alat instrumen (kurikulum, metode pembelajaran, sarana dan fasilitas serta guru/pengajar.

Motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar dan konsep diri adalah factor penting yang mempengaruhi prestasi belajar (Djaali, 2007). Menurut Suherman, dkk (2003) peserta didik perlu dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian diperlukan adanya suatu strategi yang tepat dalam pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran haruslah mampu mengoptimalkan interaksi seluruh unsur pembelajaran. Dalam hal ini guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Kelas VIII SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap, dikatakan bahwa peserta didik kurang bersungguh-sungguh dalam menerima materi pelajaran matematika. Hal ini terlihat dari sikap peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Saat guru menyampaikan materi, aktivitas peserta didik ada yang mengantuk, melamun, bercerita dan bercanda dengan teman dan bahkan ada yang asyik bermain benda-benda bawaannya seperti penggaris, bulpen dan pensil. Ketika peserta didik diberikan soal latihan secara individu, kebanyakan peserta didik masih bingung dalam memecahkan masalah yang diberikan apabila tidak sama persis dengan contoh yang disajikan oleh guru bahkan ada peserta didik yang sama sekali tidak dapat menyelesaikannya. Namun ketika peserta didik dibagi dalam kelompok dan diberikan soal latihan, peserta didik yang rajin dan memiliki kemampuan akademik yang lebih atau yang dianggap pintar akan menjadi sasaran dari peserta didik yang malas.

Peserta didik yang malas hanya duduk dan menunggu hasil kerja peserta didik yang pintar. Dari soal-soal yang diberikan oleh guru hanya beberapa peserta didik saja yang dapat menyelesaikan dengan cepat dan benar. Dari sisi lain, guru mata pelajaran mengatakan bahwa strategi yang digunakan pada saat pembelajaran kurang bervariasi sehingga peserta didik cepat merasa bosan. Akibatnya proses pembelajaran matematika menjadi tidak menyenangkan. Hal ini berdampak pada prestasi belajar matematika yang diraih peserta didik menjadi rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas tampaknya perlu adanya inovasi pembelajaran yang baru untuk meningkatkan prestasi belajar matematika peserta didik. Hal ini dapat ditingkatkan dengan menyelipkan permainan dalam pembelajaran matematika agar peserta didik tidak jenuh, bosan dan tidak tegang dalam belajar sehingga dapat terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang bersifat permainan adalah model pembelajaran tipe *make a match*.

Model pembelajaran tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan adanya kejasama dalam kelompok. Arianti (2010) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran aktif dimana peserta didik dibiarkan bekerjasama dalam kelompok kecil, terdiri dari dua sampai lima anggota. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada gagasan atau pemikiran bahwa peserta didik bekerja bersama-sama dalam belajar dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *make a match*. Model *make a match* adalah bentuk pengajaran dengan cara mencari pasangan kartu yang telah dimiliki

dan pasangan bisa dalam bentuk orang perorang apabila jumlah peserta didik banyak, kemudian berhadapan untuk saling menjelaskan makna kartu yang dimiliki. Dalam pembelajaran tipe *make a match* terdapat unsur pencocokan kartu yang dimiliki dengan kartu lainnya yang sesuai (Artawa, 2013).

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan akan dapat membantu peserta didik dalam menumbuh kembangkan keaktifan atau keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari usaha peserta didik untuk dapat menemukan baik mengenai soal atau jawaban yang didapatkannya, sehingga dapat menimbulkan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dan menantang (Noviawati, 2009).

Setelah mengetahui permasalahan pembelajaran dan keuntungan model pembelajaran tipe *make a match* di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 3 Kupang Tengah tahun ajaran 2019/2020 pada pokok bahasan relasi dan fungsi?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap tahun ajaran 2019/2020 yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pokok bahasan relasi dan fungsi?
3. Adakah pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap tahun ajaran 2019/2020 pada pokok bahasan relasi dan fungsi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap tahun ajaran 2019/2020 pada pokok bahasan relasi dan fungsi.
2. Untuk mendeskripsikan prestasi belajar matematika peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap tahun ajaran 2019/2020 yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pokok bahasan relasi dan fungsi.

3. Untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap prestasi belajar matematika peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 3 Kupang Tengah Satu Atap tahun ajaran 2019/2020 pada pokok bahasan relasi dan fungsi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti

Sebagai bentuk pengalaman dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk pembelajaran matematika di masa yang akan datang.

2. Bagi guru

Sebagai bahan refleksi dan evaluasi dari pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran dan mengembangkan pola pembelajaran yang kondusif dan inovatif.

3. Bagi peserta didik

Memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan serta dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari ada salah tafsiran dan mewujudkan kesatuan berpikir, maka perlu diberikan penegasan istilah tentang maksud judul di atas :

1. Model pembelajaran adalah suatu konsep atau rancangan pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan guru serta pedoman dalam

melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga tercapainya pembelajaran yang baik.

2. Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan adanya permainan mencari pasangan menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain.
4. Prestasi belajar matematika adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar mengajar matematika yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau peringkat setelah mengikuti tes akademik.