

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena matematika sebagai bagian dari pendidikan akademis dan merupakan ilmu dasar bagi disiplin ilmu yang lain sekaligus sebagai sarana bagi siswa agar mampu berfikir logis, kritis dan sistematis. Peranan matematika menjadi begitu penting, maka siswa dituntut untuk dapat menguasai materi sedini mungkin. Ini berarti mempunyai harapan untuk mudah dan cepat mempelajari ilmu lain. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, terlihat dari prestasi belajar siswa yang kurang memuaskan. Hal ini tidak lepas dari peranan guru di dalam proses pembelajaran di kelas.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak lepas dari masalah-masalah yang dialami siswa, karena mungkin strategi dan model pembelajaran yang diterapkan belum sesuai sehingga siswa memandang matematika itu membosankan dan sukar untuk dipahami. Guru sebagai penanggung jawab kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas harus dapat memberikan kemungkinan bagi para siswa untuk belajar dengan efektif melalui pembelajaran yang dikelolanya dengan menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa, agar menciptakan interaksi yang baik diperlukan profesionalisme dan tanggung jawab yang tinggi dari guru dalam usaha untuk membangkitkan serta

mengembangkan keaktifan belajar siswa. Segala keaktifan siswa dalam belajar sangat menentukan bagi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Dasim (2008:60) peserta didik harus banyak diberikan kesempatan untuk beraktivitas untuk memperoleh pengalaman belajar yang akan diperlukan ketika mereka telah terjun dalam masyarakat.

Proses belajar mengajar di dalam dan di luar kelas harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, bukan hanya datang, duduk, diam, dan dengar. Untuk itu guru harus berupaya untuk mengaktifkan kegiatan belajar mengajar tersebut. Selanjutnya tingkat keaktifan belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran juga merupakan tolak ukur dari kualitas pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya pada diri sendiri.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka dalam pembelajaran upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting. Sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan kata lain siswa yang aktif dalam pembelajaran dapat dikatakan prestasinya baik. Karena prestasi adalah merupakan hasil yang telah dicapai dan apa yang telah dikerjakan secara optimal. Menurut Arikunto (2006:45) prestasi dilambangkan dalam bentuk

nilai atau angka yang mencerminkan keberhasilan atau prestasi belajar siswa dalam periode tertentu.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis dalam kegiatan belajar mengajar di kelas VII A SMP N 4 Satu Atap Karangmoncol, diperoleh beberapa permasalahan diantaranya a) Siswa terlalu diam atau tidak aktif pada saat guru menyampaikan materi. b) Siswa tidak mengajukan pertanyaan kepada guru ketika belum jelas dengan materi yang telah disampaikan. c) Kebanyakan siswa tidak mencatat apa yang telah disampaikan oleh guru, ini dibuktikan bahwa jika tidak diperintah oleh guru untuk mencatat maka siswa tidak ada yang mencatat. d) Ketika sedang membahas soal hanya beberapa siswa saja yang ikut aktif dalam penyelesaian soal tersebut, sedangkan yang lain diam. e) Siswa yang kurang faham dalam materi tidak mau berusaha bertanya pada guru atau teman lain. f) Kurangnya kegiatan diskusi dalam pembelajaran.

Berdasarkan data hasil Ulangan Harian kelas VII tahun pelajaran 2013/2014, sebagai berikut :

Tabel. I Tabel Nilai dan Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

Aspek	Kelas		
	VII A	VII B	VII C
Rata-rata nilai ulangan harian	46	55	50
Tingkat keaktifan	39%	57%	45%

Berdasarkan data yang diperoleh di atas maka didapat bahwa rata-rata prestasi belajar matematika dari kelas VII A masih rendah yaitu sebesar 46 dan tingkat keaktifan siswa masih tergolong rendah yaitu 39%. Ketidakaktifan tersebut mungkin dapat berdampak pada prestasi belajar yang rendah. Selain permasalahan tersebut ada faktor lain yang juga dapat

berpengaruh terhadap keberhasilan siswa yaitu cara mengajar guru dan model pembelajaran yang digunakan di SMP N 4 Satu Atap Karangmoncol guru masih dominan menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan pemberian tugas dan memberikan bimbingan bagi siswa yang belum faham dan guru jarang memberikan waktu atau meminta siswa untuk menyelesaikan/mendiskusikan suatu masalah sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar dan berfikir secara mandiri. Untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa, guru hendaknya memilih model, pendekatan, strategi serta metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Isjoni (2007:16) *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan siswa penulis menggunakan model kooperatif *Make A Match* berbantuan *Index Card*. Menurut Hamruni (2011:162) *Index Card Match* adalah cara yang menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Strategi ini memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada

kawan sekelas. Dalam pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *Index Card* diharapkan siswa dapat meningkatkan keaktifannya dalam proses belajar mengajar berlangsung, karena siswa dapat aktif bermain mencari pasangan, kemudian berdiskusi dengan pasangannya, mengemukakan pendapat, memecahkan masalah dan menanyakan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya.

B. Rumusan Masalah

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

1. Apakah keaktifan belajar matematika siswa kelas VII A SMP N 4 Satu Atap Karangmoncol dapat meningkat dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *Index Card*?
2. Apakah prestasi belajar matematika siswa kelas VII A SMP N 4 Satu Atap Karangmoncol dapat meningkat dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *Index Card*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *Index Card*.

2. Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *Index Card*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan menerapkan pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *Index Card* dalam meningkatkan mutu pendidikan.

2. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai acuan dalam pemilihan model pembelajaran supaya proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik.

3. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan latihan peneliti untuk menerapkan pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *Index Card* dan sebagai referensi peneliti selanjutnya.