**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan. Pendidikan sebagai salah satu yang paling penting dalam pembangunan Nasional, dijadikan andalan utama untuk berfungsi semaksimal mungkin dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia. Pendidikan dimulai dari bimbingan keluarga (informal) kemudian dilanjutkan dalam lingkungan sekolah (formal), dan dipercaya dalam lingkungan masyarakat (nonformal). Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh suatu bangsa untuk mencerdaskan kehidupan bangsanya. Sesuai dengan isi Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Hafid, 2014: 178)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

 Pendidikan formal di sekolah dasar pada hakikatnya dimaksudkan untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional, sebagaimana yang ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Hafid, 2014: 180) bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan yang membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kapada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guru yang bertugas sebagai pengajar dalam bidang pendidikan harus senantiasa meningkatkan kompetensi sebab guru yang memiliki kompetensi yang baik akan dapat memberi dampak yang baik pula dalam peningkatan kualitas mutu pendidikan, termasuk di dalamnya meningkatkan hasil belajar siswa. Guru yang kompeten akan mampu menciptakan lingkungan efektif sehingga hasil belajar siswa dan optimal. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa, ditentukan oleh kesesuaian antara penggunaan model dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta situasi dan kondisi siswa.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan yang sangat penting bagi siswa. Selain itu juga dapat membantu siswa untuk berfikir secara logis, sistematis, kreatif, dan lebih tanggap untuk memecahkan masalah atau persoalan yang dihadapi dalam kehidupannya. Namun dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD), sering ditemui kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dominasi guru menyebabkan kecenderungan siswa lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mereka butuhkan.

Kenyataannya di Sekolah Dasar materi bangun ruang belum dapat dikuasai siswa dengan baik. Hal ini sejalan dengan pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Januari 2016 di kelas IVB SD No.137 Inpres Kaemba I Kecamatan Marusu Kabupaten Maros, peneliti melakukan observasi, wawancara kepada guru dan siswa di sekolah tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam situasi mengajar, peneliti memperoleh data bahwa rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika disebabkan oleh dua faktor dari guru dan dan faktor siswa. Adapun faktor dari guru yaitu: (1) kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (2) kurangnya penggunaan model atau penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi yang memungkinkan siswa untuk semangat belajar, (3) kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan faktor siswa yaitu: (1) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, (2) materi dianggap susah dan cepat merasa bosan dalam pembelajaran, (3) siswa takut dan malu bertanya serta mengungkapkan pendapatnya.

Akibatnya hasil belajar matematika siswa kelas IVB rendah karena belum mencapai Kriteria Ketentuan Minimal (KKM), sementara KKM yang ditetapkan adalah 70. Hal ini sesuai dengan dokumen yang ada di sekolah untuk mata pelajaran matematika terbukti dari 24 siswa kelas IVB ada 54,16% siswa yang mencapai nilai KKM dan 45,83% belum mencapai nilai KKM, ini menandakan bahwa hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika rendah.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti berinisiatif mengatasi permasalahan yang terjadi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match,*karena dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat menjadikan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui proses mencari pasangan. Penerapan model pembelajaran ini pada hakikatnya memiliki alasan rasional bagi siswa usia SD, sebab usia tersebut merupakan usia dimana faktor bermain cukup menentu kreativitas dan daya nalar siswa, sebab model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menciptakan suasana belajar sambil bermain melalui mencocokkan kartu pertanyaan/jawaban yang dibagikan. Hal tersebut sebagaimana dikemukakan Rusman (2010: 223) mengemukakan bahwa “Salah satu keunggulan teknik *Make A Match* adalah murid mencari pasangan sambl belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan”.

 Selanjutnya Huda (2013: 253) menjelaskan bahwa:

Kelebihan model ini antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa,baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian untuk tampil presentasi; dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Prinsip belajar sambil bermain juga merupakan salah satu cara bagi guru untuk mencegah timbulnya frustasi pada siswa dalam proses belajar mengajar. Pada guru harus cermat dalam memilih dan mempergunakan model sesuai kondisi siswa serta didasarkan pada pertimbangan situasi belajar yang relevan.

 Selain alasan diatas, alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* karena model ini sudah dibuktikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada pokok bahasan sifat-sifat bangun ruang pada murid kelas IV SDN Mapala Kecamatan Rappocini Kota Makassar penelitian dilakukan oleh Martina R. pada tahun 2014.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti terinspirasi untuk mengadakah penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika kelas IVB SD No. 137 Inpres Kaemba I Kecamatan Marusu Kabupaten Maros.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IVB SD No. 137 Inpres Kaemba I Kecamatan Marusu Kabupaten Maros?

1. **Tujuan Penelitian**

Mengacu kepada rumusan masalah di atas, maka tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IVB SD No. 137 Inpres Kaemba I Kecamatan Marusu Kabupaten Maros.

1. **Manfaat Penelitian**
2. **Manfaat Teoretis**
3. Bagi peneliti, dapat memberi informasi mengenai pentingnya penguasaan konsep dalam pembelajaran matematika dan memilih model pembelajaran yang dapat membawa siswa terampil dalam menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan matematika serta sebagai bahan banding atau bahan referensi yang ingin mengkaji permasalah yang relevan.
4. Bagi akademis, dapat dijadikan sumber informasi dan referensi dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas proses belajar mengajar matematika baik di sekolah, tempat penelitian maupun pada sekolah lain.
5. **Manfaat Praktis**
6. Bagi guru, sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih model pembelajaran yang sesuai dan bervarisi serta sebagai masukan dalam memberikan dorongan terhadap hasil belajar siswa di sekolah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.
7. Bagi siswa, model *Make A Match* ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif, menumbuhkan kerja sama antar siswa, meningkatkan motivasi dan daya tarik mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika.
8. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan penelitian, khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.