**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu melaksanakan peranan setiap perubahan yang terjadi sepanjang hayat. Pengembangan potensi diri yang dimilikinya akan dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Bab II pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beraklak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2006)

Usaha untuk mengemban fungsi tersebut, pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional. Sistem Pendidikan Nasional merupakan integrasi dari komponen-komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Didalamnya terdapat segala sesuatu yang mengatur proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia.

Hakikat pendidikan berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 (Depdiknas, 2006).

Usaha-usaha tersebut diwujudkan dalam berbagai bentuk jalur pendidikan. Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat 10 mata pelajaran yaitu Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Keterampilan, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Muatan Lokal dan Pengembangan Diri (Depdiknas, 2006).

Matematika dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa mata pelajaran matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan, diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif (Depdiknas, 2006).

Selama ini mata pelajaran matematika masih dianggap oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak menarik. Oleh karena itu, seorang guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam membelajarkan matematika kepada siswa, misalnya dalam menggunakan permainan atau *games* dan media pembelajaran. Permainan merupakan sesuatu yang erat hubungannya dengan dunia anak-anak. Mereka memiliki ketertarikan yang tinggi akan hal tersebut. Melalui permainan, siswa akan terbawa dalam suasana yang menyenangkan sambil mempelajari suatu materi. Siswa tidak akan merasa terbebani dalam belajar ketika pembelajaran yang dirancang guru disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka.

Pelajaran matematika di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dikuasai oleh siswa. Pemahaman yang benar tentang konsep-konsep dan prinsip-prinsip matematika sangat diperlukan siswa untuk membangun penalaran dalam memecahkan berbagai masalah. Bertolak dari anggapan tersebut dapat mempengaruhi mental siswa yang menimbulkan sifat negatif pada siswa, antara lain siswa tidak mau mengikuti pelajaran matematika, takut dan benci jika ada jadwal pelajaran matematika. Bahkan kebencian siswa tersebut tidak hanya pada mata pelajarannya tetapi juga pada guru yang mengajar.

Anggapan siswa yang bersifat negatif terhadap mata pelajaran matematika, harus diterima sebagai suatu tantangan yang harus dihadapi dan diselesaikan agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Begitu juga sifat dan karakter dari siswa yang beragam merupakan sebuah tantangan bagi guru sehingga dalam pelaksanaannya dapat menyenangkan agar menghasilkan prestasi yang memuaskan pada siswa.

Tujuan mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar 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.

Keterampilan matematika tidak datang dengan sendirinya tetapi didasarkan atas pemahaman dan latihan yang cukup sehingga tidak mudah lupa terhadap konsep-konsep dan teorema-teorema yang telah dipelajari. Guru sebagai penggerak proses belajar mengajar diharapkan mampu memantau tingkat kesukaran yang dialami siswa, memberikan motivasi serta mampu mengarahkan dan mendorong kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan fakta yang ditemukan di lokasi observasi selama menjalankan KKN-Magang IV (KKN Kependidikan) yang dimulai pada tanggal 27 Oktober 2016 di SDN Lariang Bangi I Kecamatan Makassar Kota Makassar, diperoleh informasi yang berkaitan dengan proses belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas IV. Dalam pengamatan ditemukan informasi berkaitan dengan siswa antara lain: (a) lebih banyak siswa yang pasif dalam proses pembelajaran matematika, (b) siswa cenderung lebih belajar secara individual, (c) hasil belajar matematika siswa rendah dan belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Selain itu, dalam pengamatan juga ditemukan informasi berkaitan dengan guru antara lain: (a) guru lebih banyak berperan dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa, (b) keterbatasan guru menggunakan media pembelajaran.

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah di atas yaitu menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif, yaitu bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif.

Model *make a match* atau sering disebut dengan mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, sehingga yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Teknik model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2012: 223).

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *make a match,* siswa dapat belajar sambil bermain. Siswa dilatih untuk salin kerja sama dalam mencari pasangan kartu masing-masing. Dengan menjalin kerja sama, hasil belajar siswa dapat meningkat. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Djamarah (Purwaningsih, 2013) bahwa dalam suatu kerja sama, siswa akan menyadari kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya, saling membantu dengan ikhlas dan tanpa ada rasa minder, serta persaingan yang positif untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

Sejalan dengan pendapat tersebut, hasil penulisan Ahmad Azhari Bahrir (2013) dengan judul “Peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada murid kelas V SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar” ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengacu pada uraian tersebut, penulis terinspirasi untuk mengajukan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Lariang Bangi I Kecamatan Makassar Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah gambaran penerapan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas IV SD Negeri Lariang Bangi I Kecamatan Makassar Kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Lariang Bangi I Kecamatan Makassar Kota Makassar?
3. Apakah model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Lariang Bangi I Kecamatan Makassar Kota Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas IV SD Negeri Lariang Bangi I Kecamatan Makassar Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Lariang Bangi I Kecamatan Makassar Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Lariang Bangi I Kecamatan Makassar Kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti seperti berikut:

1. **Manfaat Teoritis**
2. Bagi akademis, hasil penulisan ini dapat memberi sumbangan pemikiran bagi para guru dan lembaga pendidikan pada umumnya tentang model pembelajaran *make a match*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, proses dan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian, rujukan, atau pembanding bagi penulisan yang akan dilakukan, dan mengembangkan wawasan peneliti dalam perkembangan proses belajar mengajar.
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi Sekolah

Memotivasi kepala sekolah untuk menyelenggarakan kegiatan pembelajaran untuk melibatkan siswa secara aktif. Selain itu sebagai masukan untuk menentukan kebijakan dalam membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

1. Bagi Guru

Mendapatkan gambaran tentang hasil belajar matematika melalui penggunaan model pembelajaran *make a match,* selain itu guru juga dapat menerapkan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai dengan maksimal.

1. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *make a match* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna.

1. Bagi Peneliti

Diharapkan mampu memberikan tambahan referensi mengenai pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDNegeri Lariang Bangi I Kota Makassar. Selain itu sebagai media latihan penulisan karya ilmiah selanjutnya bagi penulis.