**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Peningkatan kualitas pendidikan memerlukan strategi pembelajaran yang diharapkan mampu memperbaiki proses pembelajaran yang telah berlangsung. Salah satu tolak ukur keberhasilan guru adalah bila dalam pembelajaran mencapai hasil yang optimal. Keberhasilan ini sangat tergantung kemmpuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak lepas campur tangan pemerintah, sebagaimana yang diamanatkan dalam undang-undang khususnya yang menyangkut peningkatan kualitas pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Guru sebagai pendidik di sekolah memiliki peran yang penting terhadap keberhasilan pembelajaran. Guru harus senantiasa dapat merancang dan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang dipakai hanya terbatas pada metode ceramah dan demonstrasi sehingga pembelajaran dirasakan monoton dan membosankan. Menurut Trianto (2010:53) “fungsi model pembelajaran adalah sebagai perancang pengajar.

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang oleh sebagian besar siswa dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, dan sukar dipahami. Hal ini mungkin disebabkan oleh sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah yang pada umumnya lebih didominasi oleh pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif karena mereka hanya menerima materi dan latihan soal dari guru. Pembelajarn matematika di SD banyak bergantung pada model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru terlebih untuk menanamkan pemahaman sebuah konsep.

Menurut Hamalik (2001), mengutip bahwa “hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran matematika adalahpembelajaran yang melibatkan siswa seutuhnya baik dalam proses berpikir, bertindak maupun bekomunikasi.

Kurikulum 2006 (BSNP) menjelaskan bahwa “Matematika adalah mata pelajaran yang perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali para siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, kreatif serta kemampuan kerja sama, agar dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah dan tidak pasti dan kompetitif”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Pannyikkokang I Kota Makassar ketika penulis melakukan KKN kependidikan pada bulan Oktober-Desember 2016, sebagian siswa memiliki hasil belajar matematika

yang masih relatif rendah. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri Pannyikkokang I Kota Makassar adalah 70. Berdasarkan hasil ulangan akhir semester ganjil 2016-2017 dari 30 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 21 perempuan hanya 10 orang yang mencapai nilai ketuntasan hanya dengan nilai di atas rata-rata 70. Temuan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan guru kelas Jumhuriyah Amir, S.Pd (2016), menyatakan bahwa siswa kelas IV SD Negeri Pannyikkokang I yaitu kurang dalam pelajaran matematika.

Kendala tersebut kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor sebagai berikut: 1. Siswa tidak terlibat langsung dalam menjawab pertanyaan atau soal; 2.Tidak kreatifnya siswa dalam proses pembelajaran; 3. Kurangnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika sebab mengganggap matematika sulit sehingga siswa tidak memperhatikan materi dan akhirnya tidak memahami konsep matematika siswa hanya menghapal rumus, atau konsep bukan memahaminya sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa dalam proses pembelajaran;4. Sarana dan prasarana sekolah belum memadai sehingga media pembelajaran yang digunakan masih sederhana sehingga pembelajaran terasa tidak menyenangkan. Akibatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah.

Agar siswa dapat memahami konsep matematika dengan baik maka perlu dikembangkan dengan model pengajaran matematika yang sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain. Menurut Huda (2014: 151) bahwa “karakteristik siswa yang senang bermain mengarahkan peneliti pada model pembelajarn kooperatif *tipe Make A Match*”.

Masalah-masalah inilah yang sangat memungkinkan untuk mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika pada siswa Sekolah Dasar (SD), sehingga di perlukan suatu upaya dari guru dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *tipe Make A Match.* Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (mencari pasangan). Menurut(Aunurrahman, 2009) “Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan memudahkan guru dalam mengajar”. Sedangkan Isjoni (2013:24) menyatakan “bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan soal atau jawaban yang tepat dan siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan diberi poin”.

Salah satu keunggulan teknik ini seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2013:223) adalah “siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep

atau topik dalam suasana menyenangkan”. Penerapan Metode *Make A Match* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika.

Selain itu, penelitian Akbar (2014) berjudul Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Mapala Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi lebih aktif serta terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu dan dapat mengekspresikan ide dalam hal memecahkan permasalahan yang diberikan, dengan sendirinya akan mendorong potensi siswa untuk melakukan pembelajaran matematika pada tingkat berpikir yang lebih tinggi sehingga akhirnya membentuk intelegensi matematika anak. Dengan terbentuknya intelegensi matematika siswa minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika akan berpengaruh pada pencapai hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud melakukan perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran matematika melalui penelitian tindakan kelas (PTK) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri Pannyikkokang I Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya maka, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Pannyikkokang I Kota Makassar ?
2. Apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Pannyikkokang 1 Kota Makassar ?
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Pannyikkokang I Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil tindakan kelas dengan model kooperatif tipe *Make A Match* ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi Akademis, penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan keilmuan dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam peningkatan mutu pendidikan kaitanya dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif khususnya model pembelajaran tipe *Make A Match* pada mata pelajaran matematika guna meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Peneliti, bagi calon peneliti lain, proses dan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian, rujukan, atau pembanding bagi penelitian yang sedang atau yang akan dilakukan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wacana bagi mahasiswa calon pendidik dan pendidik/guru untuk dapat memperluas wawasan kaitanya dengan penggunaan model pembelajaran seperti model *Make A Match* terhadap pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi Guru, sebagai motivasi dan referensi untuk meningkatkan keterampilan dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match,* sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.
6. Bagi Siswa, model kooperatif *Make A Match* dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk aktif, saling bekerja sama antar siswa, meningkatkan motivasi dan daya tarik mengikuti pembelajaran pada pelajaran matematika.
7. Bagi sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan kepekaan sekolah untuk memotivasi guru agar lebih kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengambil kebijakan yang berhubungan dengan peningkatan mutu pembelajaran.

**Lampiran 2**

**Lampiran 3**

**CONTOH KARTU SOAL DAN KARTU JAWABAN**

Jumlah rusuk balok adalah

12

8

Jumlah titik sudut balok

Jumlah bidang sisi pada balok

6

4(p+l+t)

Rumus mencari keliling balok

**Lampiran 4**

**Lampiran 7**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

**SIKLUS I PERTEMUAN KE-2**

**Sekolah : SD Negeri Pannyikkokang I**

**Mata Pelajaran : Matematika**

**Kelas / Semester : IV / II**

**Alokasi Waktu : 2 x 35 menit**

1. **STANDAR KOMPETENSI**

8. Memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangun ruang.

1. **KOMPETENSI DASAR**

8.1 Menentukan sisfat-sifat bangun ruang sederhana.

**C. INDIKATOR**

* Menyebutkan sifat-sifat bangun ruang kubus.
* Mengidentifikasi rusuk, sisi, dan titik sudut kubus.

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa mampu menyebutkan sifat-sifat bangun ruang kubus.
2. Siswa mampu mengidentifikasi rusuk,sisi, dan titik sudut kubus.
3. **MATERI PEMBELAJARAN**

Bangun ruang sederhana

1. **MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN** 
   * + 1. Model : Kooperatif tipe *make a match*
       2. Metode : Ceramah, Tanya Jawab, diskusi dan Penugasan
2. **LANGKAH PEMBELAJARAN**
3. Kegiatan awal (± 10 menit)
   * + - 1. Guru memberi salam
         2. Guru meminta ketua kelas menyiapkan kelas dan berdoa
         3. Guru mengecek kehadiran siswa
         4. Apersepsi
         5. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Kegiatan Inti (± 50 menit)

* **Eksplorasi**

Dalam kegiatan eksplorasi:

1. Siswa mampu menyebutkan sifat-sifat bangun ruang balok.
2. Siswa mampu mengidentifikasi sisi, dan titik sudut balok

* **Elaborasi**

Guru menyampaikan materi dan menyiapkan beberapa kartu yang berisi kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.

Guru membagi siswa kedalam 2 kelompok secara heterogen, 1 kelompok mendapatkan kartu soal, dan kelompok lain mendapat kartu jawaban.

Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.

Guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan permainan.

Siswa memikirkan kartu soal dan jawaban yang dipegang.

Guru membagikan LKS.

Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya (soal dan jawaban) sebelum batas waktu yang ditentukan.

Siswa yang dapat mencocokkan kartunya dengan cepat diberi poin.

Siswa mendiskusikan konsep yang terdapat pada kartu bersama pasangan (LKS).

Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.

Babak ke II, guru mengacak kembali kartu tersebut. Kelompok yang telah mendapat kartu soal, pada sesi kedua mendapat kartu jawaban. Begitu pula sebalikknya. Proses make a match kembali terulang.

* **Konfirmasi**

Dalam kegiatan konfirmasi:

1. Guru bertanya jawab jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
2. Guru bersama siswa bertanya jawab menyimpulkan materi dan memberi penguatan.
3. Kegiatan akhir (±10 menit)
4. Guru bersama siswa menyimpulkam materi pembelajaran.
5. Guru memberikan pesan-pesan moral.
6. Doa sebelum pulang.
7. **MEDIA DAN SUMBER BELAJAR**
8. Media:
9. Kartu soal
10. Kartu jawaban
11. Sumber belajar:
12. Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006.
13. Buku paket Matematika kelas IV SD
14. **PENILAIAN**
15. Penilaian proses, dilakukan dengan bantuan kartu
16. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan pemberian ter formatif pada setiap siklus.

Makassar, 2017

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mengetahui**  **Guru Kelas IV**  **Jumhuriyah Amir, S.Pd**  **NIP.19880729 20091 2001** |  | **Observer**  **Rahmawaty Maknun NIM. 1347042076** |

**Kepala Sekolah**

**Rosnawati, S.Pd., MM**

**NIP. 19700 114 19901 2 001**

**Lampiran 8**

**LEMBAR KEGIATAN SISWA**

**(LKS)**

**SIKLUS 1 PERTEMUAN KE-2**

**Mata Pelajaran : Matematika**

**Kelas / Semester : IV / II**

**Hari / Tanggal :**

****

Nama Anggota Kelompok :

* + - 1. ………………………
      2. ………………………

**Langkah-Langkah Kegiatan :**

Duduklah secara berpasangan sesuai dengan kartu yang telah dicocokkan.

Diskusikan konsep yang terdapat dalam kartu bersama pasanganmu

Tuliskan kesimpualn konsep tersebut pada kolom yang telah disediakan.

|  |  |
| --- | --- |
| Pertanyaan : |  |
| Jawaban |

**Lampiran 9**

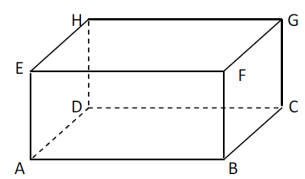
**CONTOH KARTU SOAL DAN KARTU JAWABAN**

Bangun ruang yang memiliki ciri-ciri berikut adalah ....

1. Memiliki 6 bidang sisi yang sama besar.
2. Memiliki 8 titik sudut.
3. Memiliki 12 rusuk yang sama panjang

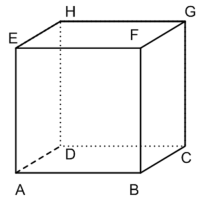
Kubus

A, B, C, D, E, F, G, H



Sebuah balok ABCDEFGH

Nama titik sudutnya adalah



**Sebuah kubus ABCDEFGH**

**Nama rusuk-rusuknya adalah**

Rusuk-rusuknya adalah

AB,BC,CD,AD,AE,BF,CG,DH,GH,EF,FG,EH

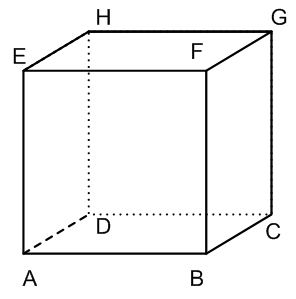
12

Jumlah rusuk kubus adalah ..

6

Jumlah sisi kubus adalah

**Perhatikan kubus dibawah ini**

****

**Rusuk yang sejajar denagn CD adalah**

**Rusuk yang sejajar dengan CD adalah GH**

8

Jumlah titik sudut kubus adalah

**Lampiran 11**