**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik.

Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk benar pro aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar seorang pendidik harus memahami dasar dan landasan ataupun metode pengajaran, di samping itu salah satu kemampuan yang diharapkan dikuasai oleh seorang guru utamanya dibidang matematika adalah cara mengajarkan matematika agar tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam hal ini penguasaan materi, cara pemilihan metode dan strategi belajar mengajar sangat menentukan tercapainya tujuan pendidikan.

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan di sekolah maka dibutuhkan komunikasi dua arah yakni antara guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan untuk anak untuk menghapal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka miskin aplikasi (Sanjaya, 2010:1).

1

Seperti yang dijelaskan di atas, dapat kita lihat bahwa hal ini relevan dengan apa yang terjadi di lapangan (sekolah) tentang pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah pada umumnya kurang bermakna yang pada dasarnya hanya berdasar pada pemberian informasi satu pihak sehingga timbul kejenuhan pada peserta didik pada proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan metode yang tepat dalam pengajaran merupakan hal sangat penting diperhatikan, karena keberhasilan pengajaran sangat tergantung kepada cocok tidaknya penggunaan metode pengajaran terhadap suatu topik yang diajarkan sehingga tujuan pengajarannya tercapai dengan baik.

Permasalahan yang terjadi di SD Inpres Banta-Bantaeng I yaitu kurangnya motivasi belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran matematika karena bagi mereka matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga mereka enggan untuk belajar matematika. Hal ini memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik. Melihat keadaan peserta didik, penulis ingin merubah persepsi peserta didik tentang belajar matematika di sekolah melalui metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga akan menarik minat peserta didik.

Berdasarkan observasi awal penulis, metode yang cocok untuk permasalahan ini yaitu metode *Scramble* dan *Make a match.* Penulis mengatakan cocok karena kedua metode ini merupakan metode permainan sehingga tepat untuk anak sekolah dasar. Kedua metode ini akan menjadi perbandingan hasil belajar matematika untuk melihat metode yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik tersebut yang ditinjau dari motivasi belajar peserta didik.

Melihat permasalahan yang terjadi di sekolah dasar inpres Banta-Bantaeng, maka penulis ingin memberikan solusi dengan cara menerapkan dua metode yang akan menjadi perbandingan hasil belajar matematika yang ditinjau dari motivasi belajar peserta didik, yaitu metode pembelajaran *scramble* dan metode pembelajaran *make a match*.

Metode *scramble* (acak kata) merupakan metode pembelajaran yang menggunakan jawaban dari soal yang tidak dituliskan di dalam kotak-kota jawaban, tetapi sudah dituliskan di tempat yang lain namun dengan susunan yang acak dan siswa bertugas mengkoreksi (membolak-balik huruf) jawaban tersebut sehingga menjadi jawaban yang tepat/benar.

Metode *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada peserta didik. Penerapan tipe ini dimulai dari teknik yaitu guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban, kemudian peserta didik dibagi dalam kelompok kecil, setelah itu setiap kelompok menerima satu paket kartu soal/ kartu jawaban, kartu dikocok kemudian dibagikan pada setiap anggota kelompok, setiap anggota kelompok memikirkan dan mencari pasangan dari kartu yang diambilnya sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Berdasarkan uraian diatas, maka judul yang diajukan penulis yaitu “Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Scramble* dan *Make a match* pada Siswa SD Negeri Kecamatan Rappocini Kota Makassar Ditinjau dari Motivasi Belajar Matematika Siswa.”

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang terkait dengan penelitian ini, yaitu:

1. Peserta didik kurang antusias untuk belajar dan lebih cenderung menerima apa saja yang disampaikan oleh guru.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.
3. Rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.
4. Rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran matematika.
5. **Pembatasan Masalah**

Dari latar belakang di atas, agar permasalahan pada identifikasi masalah dapat terarah dan secara mendalam, maka istilah dibatasi sesuai dengan identifikasi masalah tersebut, yakni sebagai berikut:

1. Peneliti hanya meneliti peserta didik kelas III SDN Kecamatan Rappocini Kota Makassar pada bidang studi matematika.
2. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *scramble* dan metode *make a match*.
3. Motivasi belajar matematika dibatasi pada penilaian melalui angket yang diisi oleh peserta didik.
4. Hasil belajar siswa dibatasi pada pemberian tes setelah penerapan kedua metode.
5. **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *scramble* pada siswa SD Inpres Banta-Bantaeng I Makassar ditinjau dari motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran *make a match* pada siswa SD Inpres Banta-Bantaeng Makassar ditinjau dari motivasi belajar siswa?
3. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh interaksi metode pembelajaran dengan motivasi belajar matematika siswa terhadap hasil belajar matematika siswa?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *scramble* dan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *make a match*?
3. Bagi siswa yang bermotivasi belajar kategori tinggi apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *scramble* dan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *make a match*?
4. Bagi siswa yang bermotivasi belajar kategori rendah apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *scramble* dan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *make a match*?
5. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh interaksi metode pembelajaran dengan motivasi belajar matematika siswa terhadap hasil belajar matematika siswa.
2. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *scramble* dan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *make a match*.
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *scramble* dan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *make a match* pada siswa yang bermotivasi belajar kategori tinggi.
4. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *scramble* dan hasil belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran *make a match* pada siswa yang bermotivasi belajar kategori rendah.
5. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa dapat termotivasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir, kreatif, dan teliti dalam proses pembelajaran matematika.

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam usaha peningkatan hasil belajar matematika serta mendapatkan cara yang efektif dalam penyajian pelajaran matematika.

1. Bagi Peneliti yang bersangkutan

Peneliti dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat di bangku kuliah serta menambah pengalaman, wawasan dan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki peneliti.