

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia yang dapat diperoleh secara formal dan informal. Pendidikan informal diperoleh diluar sekolah misalnya bimbingan belajar, mengikuti pelatihan, praktek, sedangkan pendidikan formal berlangsung melalui proses pembelajaran mulai tingkatan sekolah dasar (SD) sampai perguruan tinggi. Keberhasilan atau kegagalan pendidikan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran dapat diukur dari berhasil atau tidaknya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman materi dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman materi dan hasil maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Siswa-siswi SD, SMP dan SMA menerima mata pelajaran yang sama, yaitu matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia dll. Namun melihat fakta dari kebanyakan siswa mengatakan kurang menyukai matematika dengan alasan pada saat mereka masih di tingkatan sekolah dasar (SD), mereka kurang memahami pelajaran matematika sehingga pada tingkatan SMP/MTs mereka sulit menerima materi matematika, karena mata pelajaran matematika yang dipelajari SD sampai SMA saling berkaitan.

Melihat fakta dari siswa MTs Assyafi'iyah Gondang kesulitan pada mata pelajaran matematikakarena terbentur pada kemampuannya dalam memahami permasalahan matematika pula terjadi siswa tidak dapat membedakan antara apa yang ditanyakan dengan apa yang diketahui soal matematika. Sedangkan kemampuan dalam memahami soal sangat menentukan keberhasilan siswa dalam<sup>1</sup> menyelesaikan soal. Dalam hal ini guru memiliki peran yang penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pembelajaran yang dilaksanakan, oleh sebab itu guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara

seksama dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dan memperbaiki kualitas pembelajarannya. Guru berperan sebagai pengelola proses pembelajaran bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan suasana pelajaran matematika yang efektif sehingga memungkinkan proses pembelajaran, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memperhatikan dalam proses pembelajaran dan menguasai tujuan-tujuan yang ingin dicapai.

Kegiatan pembelajaran ada tiga kegiatan, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Ketiga kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan efektif jika berlangsung dalam situasi dan kondisi yang kondusif, menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu memahami berbagai metode pembelajaran dan mampu memilih metode yang tepat serta dapat menggunakan metode yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Hal ini menunjukkan betapa penting posisi guru dalam dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien mengenai tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut dengan strategi pembelajaran.<sup>1</sup> Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu.

Strategi pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran Matematika di Madrasah Tsanawiyah (MTs) kelas VIII masih sering menggunakan strategi konvensional, yakni ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas (Resitasi). Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sangat berguna dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari dan dalam upaya memahami ilmu pengetahuan yang lainnya. Tujuan dari pendidikan matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah menekankan pada penataan nalar siswa agar dapat menggunakan ilmu matematika dalam kehidupannya.

---

<sup>1</sup>Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal.1.

Dengan demikian matematika menjadi mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan wajib dipelajari pada setiap jejang pendidikan. Maka dari itu guru harus menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang tepat agar tercipta suasana kelas yang kondusif sehingga siswa merasa senang dan nyaman dengan mata pelajaran matematika. Salah satu usaha mencapai pengembangan kemampuan matematika dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain adalah dengan pembelajaran yang menuntut siswa aktif, kerja keras. Hal ini berarti siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah kelompoknya sendiri dengan sedikit bantuan dari guru. Dalam hal ini pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil yaitu antara empat sampai enam orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Teknik pembelajaran kooperatif sudah banyak dikembangkan, antara lain : 1) *Jigsaw*, (2) *Make a Match*, (3) *TGT (Team Game Tournament)*, (4) *Numbered Heads*, (5) *Bercerita Berpasangan*.<sup>2</sup> Pembelajaran kooperatif sangat efektif karena dapat saling bekerja sama antara siswa satu dengan yang lainnya. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT pada surah Al-Ma'idah ayat 2:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تُحِلُّوْا شَعْبِيْرَ اللّٰهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا  
 الْهَدٰى وَلَا الْاَقْلٰتِيْدَ وَلَا ءَاْمِيْنَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ يَبْتَغُوْنَ فَضْلًا مِّن رَّبِّيْهِمْ  
 وَرِضْوٰنًا وَاِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوْا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ اَنْ  
 صَدُّوْكُمْ عَنِ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ اَنْ تَعْتَدُوْا وَتَعَاوَنُوْا عَلٰى الْبِرِّ  
 وَالتَّقْوٰى وَلَا تَعَاوَنُوْا عَلٰى الْاِثْمِ وَالْعُدْوٰنِ وَاَتَّقُوا اللّٰهَ اِنَّ اللّٰهَ شَدِيْدُ  
 الْعِقَابِ ﴿٢﴾

*Artinya*

<sup>2</sup>Lie A, *Cooperative Learning*, (Jakarta:Grasindo,2007)hal.41

*Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu melanggar syi'ar-syi'ar Allah, dan jangan melanggar kehormatan bulan-bulan haram, jangan (mengganggu) binatang-binatang had-ya, dan binatang-binatang qalaa-id, dan jangan (pula) mengganggu orang-orang yang mengunjungi Baitullah sedang mereka mencari kurnia dan keredhaan dari Tuhannya dan apabila kamu telah menyelesaikan ibadah haji, Maka bolehlah berburu. dan janganlah sekali-kali kebencian(mu) kepada sesuatu kaum karena mereka menghalang-halangi kamu dari Masjidilharam, mendorongmu berbuat aniaya (kepada mereka). dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya.(Al-Ma'idah:2)*

Surah tersebut menyuruh kita untuk saling tolong menolong dalam hal kebaikan. Dalam hal ini sesuai dengan konsep dari pembelajaran kooperatif yang sifatnya belajar berkelompok. Ketika berkelompok siswa diharapkan saling membantu atau menolong anggota kelompok yang belum bisa dengan materi disitulah muncul sebuah kerja sama dalam menyelesaikan soal yang ada. Menolong dalam hal ini tidak boleh memandang jenis kelamin, suku/ras ataupun status. Berperilaku saling membantu inilah yang diharapkan oleh pembelajaran kooperatif.

Permasalahan yang terjadi di kelas VIIIIMTs Assyafi'iyah Gondang pada saat ini adalah siswa kurang antusias dalam mengikuti mata pelajaran matematika, hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan dalam pembelajaran masih sering diterapkan metode yang konvensional. Salah satu contoh dari metode konvensional adalah metode ceramah. Model ceramah merupakan kegiatan pembelajaran yang terpusat pada guru. Guru aktif memberikan penjelasan atau informasi terperinci tentang bahan pengajaran. Siswa harus mengikuti pola yang ditetapkan oleh guru secara cermat. Penggunaan metode ceramah merupakan metode pembelajaran mengarah kepada tersampainya isi pelajaran

kepada peserta didik secara langsung. Penggunaan metode ini siswa tidak perlu mencari dan menemukan sendiri fakta-fakta, konsep dan prinsip karena telah disajikan oleh guru. Siswa tidak akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna apabila diajar dengan metode ceramah. Karena siswa memiliki kebutuhan belajar, teknik- teknik belajar dan perilaku belajar, maka guru harus menguasai macam-macam metode dan teknik pembelajaran, memahami materi atau bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Guru dituntut untuk dapat memilih kegiatan pembelajaran yang tepat, agar siswa terhindar dari kebosanan dan tercipta kondisi belajar yang interaktif, efektif dan efisien. Guru berperan untuk memotivasi dan membimbing siswa. Sedangkan siswa berperan untuk mempelajari kembali, dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan mata pelajaran matematika. Mengingat pentingnya matematika maka diperlukan pembenahan proses pembelajaran yang dilakukan guru yaitu dengan menggunakan suatu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Teknik belajar mencari pasangan (*Make a Match*) dikembangkan oleh Curran,L.<sup>3</sup> Salah satu keunggulan teknik adalah siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenal konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Penerapan teknik *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan soal/jawaban sebelum batas waktunya. Siswa yang dapat mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban dengan benar akan diberi nilai tambahan.

Dengan demikian diharapkan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tipe *make a match* yang peneliti diterapkan pada siswa kelas VIII MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung ini siswa dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

---

<sup>3</sup>*Ibid*....hal 51

Dan dapat menumbuhkan rasa senang khususnya terhadap mata pelajaran matematika. Berdasarkan pemikiran diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul”Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Assyafi’iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”.

## **B. Batasan Masalah**

Untuk mengatasi agar permasalahan yang akan dibahas pada penelitian tidak terlalu kompleks maka perlu peneliti memberikan batasan-batasan permasalahan. Pembatasan permasalahan ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan dapat tercapai pada sasaran dan tujuan dengan baik. Adapun pembatas masalah pada penelitian ini adalah :

### 1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif adalah Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.<sup>4</sup>

### 2. *Make a Match*

*Make a match* adalah Teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.<sup>5</sup>

### 3. Hasil belajar

---

<sup>4</sup> Agus Supriyono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem* (Yogya: Pusaka Pelajar, 2009) hal 54.

• <sup>5</sup> *Ibid...*, hal 56

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku/perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat diukur melalui proses penilaian produk (tes).<sup>6</sup>

#### 4. Siswa

Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VIII MTs. Assyafi'iyah Gondang.

#### 5. Matematika

Peneliti berfokus pada mata pelajaran Matematika materi pokok lingkaran (luas dan keliling lingkaran).

### **C. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswakeselas VIII materi luas dan keliling lingkaran MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII materi luas dan keliling lingkaran MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII materi luas dan keliling lingkaran MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII materi luas dan keliling lingkaran MTs Assyafi'iyah Gondang Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016.

### **E. Hipotesis penelitian**

---

<sup>6</sup>Purwanto, *Evaluasi hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal 45

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya.<sup>7</sup> Berdasarkan hal tersebut perlu diajukan pengujian hipotesis melalui data yang terkumpul. Peneliti akan mengajukan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$  = tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII materi luas dan keliling lingkaran MTs. Assyafi'iyah Gondang Tulungagung tahun ajaran 2015/ 2016.

$H_a$  = ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII materi luas dan keliling lingkaran MTs. Assyafi'iyah Gondang Tulungagung tahun ajaran 2015/ 2016.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan pengetahuan tentang pengaruh metode pembelajaran *edutainment (education entertainment)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

### 2. Secara praktis

Manfaat untuk Peneliti adalah dengan adanya hasil penelitian ini, peneliti sebagai calon pendidik dapat menyiapkan berbagai strategi untuk mengatasi berbagai macam permasalahan yang akan dihadapi sebelum akhirnya terjun dalam dunia pendidikan. Serta manfaat bagi Guru Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan minat siswa terhadap semua mata pelajaran khususnya matematika.

---

<sup>7</sup> Ridwan, (ed.), *Metode dan Teknik Menyusun Thesis*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 53

## **G. Penegasan Istilah**

### **1. Penegasan konseptual**

#### a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbulnya dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>8</sup>

#### b. Pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan mengajar dimana siswa bekerjasama diantara sama lain dalam sekelompok belajar yang kecil untuk menyelesaikan tugas individu atau kelompok yang diberikan oleh guru.<sup>9</sup>

#### c. *Make a match*

*Make a match* adalah merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Pertama guru membuat kartu soal/jawaban, kemudian membagi kelompok menjadi tiga bagian, kelompok pertama membawa kartu yang berisi soal, kelompok kedua membawa kartu yang berisi jawaban, dan kelompok ketiga sebagai tim penilai. Kemudian mereka harus mencocokkan kartu yang berisi soal dengan kartu yang berisi jawaban atau mencari pasangan sebelum batas waktunya.<sup>10</sup>

#### d. Hasil belajar

---

<sup>8</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Edisi ketiga Departemen Pendidikan Nasional: Balai Pustaka, 1990), hal. 849

<sup>9</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif, Meningkatkan Kecerdasan antar Peserta Didik* (Yogyakarta: Pusaka Pelajar, 2009), hal. 20-21

<sup>10</sup> *Ibid...*, hal 45

Hasil belajar diartikan adalah hasil perubahan dan pengalaman siswa dalam belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalanya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama, bagian akhir:

1. Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas yaitu tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian utama skripsi ini terdiri dari :

Bab I Pendahuluan, terdiri dari : (A) Latar Belakang Masalah, (B) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, (C) Rumusan Masalah, (D) Tujuan Penelitian, (E) Hipotesis penelitian, (F) Kegunaan Penelitian, (G) Penegasan Istilah, (H) Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Landasan Teori, terdiri dari : (A) Pembelajaran Matematika, (B) Pembelajaran Kooperatif, (B) Pembelajaran Kooperatif Make a Match, (C) Materi Luas dan Keliling Lingkaran , (D) Pembelajaran Lingkaran dengan Edutainment, (E) Kajian Terdahulu.

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari : (A) Rancangan Penelitian, (B) Variabel Penelitian, (C) Populasi dan Sampel Penelitian, (D) Kisi-Kisi Instrumen, (E) Instrumen Penelitian, (F) Data dan Sumber Data, (G) Teknik Pengumpulan Data, (H) Teknik Analisis Data

Bab IV Hasil penelitian, terdiri dari : (A) penyajian Data Hasil Penelitian (B) Uji Instrumen , (C) Pengujian Hipotesis.

Bab V Pembahasan,

Bab VI Penutup, terdiri dari : (A) Kesimpulan, (B) Saran

3. Bagian Akhir terdiri dari : (A) Daftar Rujukan, (B) Lampiran-Lampiran, (C) Daftar riwayat hidup