

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial. Perubahan ke arah kemajuan dan kesejahteraan hidup yang berkualitas. Pendidikan bertanggung jawab atas terciptanya generasi bangsa yang paripurna, sebagaimana tercantum dalam garis-garis besar haluan negara yaitu terwujudnya masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan, berdaya saing, maju dan sejahtera, dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang didukung oleh manusia sehat, mandiri, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cinta tanah air, berkesadaran hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi serta berdisiplin.¹

Pentingnya pendidikan juga dijelaskan dalam Al-quran surat Az-zumar ayat 9 yang berbunyi:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ (٩)

Katakanlah “ Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran. ² Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwasanya tidaklah sama antara orang yang berpendidikan dengan orang yang tidak berpendidikan, orang yang berilmu dengan orang

¹ Achamad Patoni, *Dinamika Pendidikan Anak*, (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2004), hal.1.

² Thoha Husein, *Al-quran dan Terjemah*, (Jakarta: Darus Sunnah, 2013), hal. 460

yang tidak memiliki ilmu. Maka dapat diartikan pentingnya sebuah pendidikan untuk kehidupan kita.

Dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bab II pasal 2 disebutkan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Dengan adanya peraturan perundang-undangan tersebut diharapkan peranan pendidikan di Indonesia dapat menyiapkan kualitas generasi masa depan yang lebih baik daripada generasi sekarang ataupun sebelumnya. Untuk mendapatkan pendidikan yang baik proses pembelajaran yang dijalani pun juga harus baik, termasuk didalamnya proses pembelajaran matematika. Hal ini didukung dengan kondisi dimana manusia memasuki zaman globalisasi di mana ahli matematika dan bidang lainnya yang termasuk dalam STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) sangat dibutuhkan. Di lain sumber dikatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang inti yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, karena matematika berkaitan dengan segala bidang seperti dalam bidang pendidikan, teknologi, ekonomi

³ Achamad Patoni, *Dinamika Pendidikan Anak*, (Jakarta: PT Bina Ilmu, 2004), hal. 1

sehingga matematika dapat dikatakan sebagai ilmu pengetahuan yang dasar yang harus dikuasi oleh siswa.⁴

Melihat pentingnya matematika bagi kehidupan sehari-hari maka perlu adanya usaha untuk menjadikan pembelajaran menyenangkan agar siswa lebih mudah dalam memahami matematika. Tetapi pada kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam mengajar matematika. Sehingga menjadikan siswa merasa bosan dan asyik bermain sendiri bahkan ada yang mengobrol sendiri ketika diberikan tugas untuk dikerjakan.

Berdasarkan pengamatan di SMPN 1 Sumbergempol masih ada beberapa siswa yang kurang tertarik ketika mengikuti pembelajaran matematika. Berbagai macam kegiatan yang dilakukan mereka ketika pembelajaran matematika sedang berlangsung seperti mengobrol sendiri, bermain dengan teman sebangkunya dan menggambar hal-hal yang tidak berkaitan dengan matematika. Selain itu juga terdapat beberapa siswa yang selalu izin ke kamar mandi dan kembali mengikuti pelajaran ketika jam pelajaran sudah habis. Di samping permasalahan diatas, beberapa siswa menganggap bahwa matematika merupakan materi yang sulit dan menakutkan. Mereka berasumsi bahwa pelajaran matematika selalu dikaitkan dengan menghitung dan menghafal rumus. Hal demikian dapat

⁴ Liana Kurniawati dan Siti Chodijah, "Pengaruh Pembelajaran Contextual Learning pada Materi bangun Ruang terhadap Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Kelas VIII SMP", Jurnal Pendidikan : ceMED, Vol.2 No.2 (2007), dalam <http://docplayer.info/38536246-Pengaruh-pembelajaran-kontekstual-terhadap-kemampuan-koneksi-matematik-siswa.html>, diakses tanggal 20 Oktober 2017.

menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap matematika tidak ada.

Penerapan kurikulum yang berbasis K13 tidak sepenuhnya berjalan sesuai dengan perencanaan. Hal ini seperti yang diutarakan siswa-siswa ketika mengobrol diluar jam pelajaran. Menurut siswa, guru selalu menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan model pembelajaran . hal tersebut mengakibatkan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika karena guru belum mampu menumbuhkan keinginan yang kuat untuk mempelajari matematika dengan sungguh-sungguh.

Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang mendorong siswa untuk belajar dengan baik. Dapat diartikan betapa pentingnya peran motivasi dalam kegiatan belajar (pembelajaran) karena dengan adanya motivasi siswa tidak akan hanya belajar dengan giat tetapi juga akan menikmatinya. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Hasil belajar akan optimal ketika ada motivasi yang tepat.⁵ Makin tepat motivasi yang diberikan maka makin tinggi pula keberhasilan pelajaran itu. Jadi motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya dengan model pembelajaran yang inovatif.⁶

Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada

⁵ M. Faturrehman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal.144

⁶ *Ibid.*, hal. 152

umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional).⁷ Jika seorang guru dapat menjalankan pembelajaran inovatif ini dengan baik maka akan berdampak pada hasil belajar siswa. Karena menurut beberapa pengamatan, hasil belajar matematika pada siswa tingkat menengah pertama masih tergolong rendah. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.⁸ Sehingga dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dapat menjadikan siswa semangat dalam belajar matematika.

Belajar adalah aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.⁹ Melihat keadaan tersebut perlu adanya suatu model pembelajaran yang bisa menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar matematika dengan senang. Dalam proses belajar mengajar strategi pengajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam pembelajaran, melalui model pembelajaran guru juga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di

⁷ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 106

⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 54

⁹ *Ibid.*, hal 38-39

kelas atau pembelajaran dalam tutorial.¹⁰ Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah model pembelajaran kooperatif learning tipe *make a match*. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.¹¹ Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikaitkan dengan permainan, sehingga mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa merasa tidak jenuh. Ketika siswa merasa senang dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru maka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik dan juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta meningkatkan motivasi belajar siswa.¹²

Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sangatlah penting. Artinya, bagaimana guru dapat memilih kegiatan pembelajaran yang paling efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik, yaitu yang dapat memberikan fasilitas kepada peserta didik mencapai

¹⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 51

¹¹ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 202

¹² Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hal. 254

tujuan pembelajaran.¹³ Oleh karena itu dalam penelitian ini akan menerapkan sebuah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Lalu Suparwadi penggunaan *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.¹⁴ Maka dari itu, diharapkan dengan *make a match* siswa memandang matematika bukan lagi materi yang sulit dan menakutkan. Salah satu materi yang dianggap sulit dan tidak disenangi oleh siswa yaitu materi lingkaran.

Terdapat beberapa siswa yang menganggap materi lingkaran merupakan materi yang selalu menghafal rumus. Dalam materi lingkaran siswa masih sulit membedakan antara unsur-unsur lingkaran yang satu dengan yang lainnya, sulit membedakan rumus mencari busur dan luas juring. Menerapkan hubungan sudut pusat dan sudut keliling yang menghadap busur yang sama, segiempat tali busur. Materi lingkaran sangat banyak, yaitu: mengidentifikasi unsur-unsur lingkaran, keliling dan luas lingkaran, hubungan sudut pusat dan sudut keliling yang menghadap busur yang sama, segiempat tali busur, hubungan antara sudut pusat panjang busur dan luas juring.¹⁵ Materi lingkaran mempunyai banyak konsep dan hafalan rumus, sehingga siswa menganggap bahwa materi

¹³ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 6

¹⁴ Lalu Suparwadi, "Pengaruh Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil belajar Matematika Siswa", *Beta Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 8 No.1, 2015*, dalam <http://ejurnal.iainmataram.ac.id/index.php/beta>, diakses tanggal 22 April 2018

¹⁵ Nur Supratiwi, Studi Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Dan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (Tgt) Pada Materi Pokok Lingkaran Kelas Viii Smp Negeri 01 Toroh Tahun Pelajaran 2014/2015, (Semarang: Skripsi tidak diterbitkan, 2015), dalam <http://eprints.walisongo.ac.id/5121/1/113511054.pdf> , diakses pada tanggal 17 November 2017.

lingkaran itu sulit. Kurangnya latihan mengerjakan soal-soal merupakan salah satu faktor yang menyebabkan siswa beranggapan bahwa materi lingkaran merupakan materi yang sulit dan harus menghafal rumus. Sedangkan ketika mereka banyak mengerjakan soal-soal latihan tentang lingkaran maka mereka tidak akan beranggapan bahwa lingkaran merupakan materi yang selalu menghafal rumus. Karena dengan banyak latihan mengerjakan soal-soal mereka akan terbiasa dan dapat memahami konsep dalam lingkaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu adanya penelitian tentang *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Lingkaran Kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol* .

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan, yaitu:

- a. Siswa beranggapan bahwa matematika merupakan materi yang sulit dan rumit
- b. Guru yang masih menggunakan metode yang sama dalam pembelajaran dari waktu ke waktu
- c. Pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa kurang mersepon materi yang diberikan

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini maka penelitian dibatasi sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian siswa kelas VIII SMPN 1 Sumbergempol dan sampel diambil secara acak sebanyak dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol
- b. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi lingkaran dengan subpokok bahasan pada semester genap kelas VIII yaitu Menjelaskan sudut pusat, sudut keliling, panjang busur, dan luas juring lingkaran, serta hubungannya
- c. Hasil belajar matematika siswa berupa nilai ulangan harian pada soal tingkat SMP
- d. Motivasi belajar matematika berupa angket yang diberikan untuk siswa
- e. Model *Make A Match* meliputi : langkah-langkah pembelajaran

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas serta demi terwujudnya pembahasan yang sesuai dengan harapan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol?

2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 1 Sumbergepol?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 1 Sumbergepol?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah masalah diatas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 1 Sumbergepol
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 1 Sumbergepol
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 1 Sumbergepol

E. Kegunaan Penelitian

Dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Secara Teoritis

Dapat dijadikan sebagai kontribusi bagi pengembangan keilmuan matematika dalam bidang pendidikan dan cara belajar mereka sebagai

salah satu faktor untuk memperoleh keberhasilan belajar khususnya pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Cooperative learning* tipe *make a match*

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Diharapkan kajian dalam penelitian ini dapat memberi sedikit ilmu dalam mencetak lulusan yang berkualitas, berilmu, dan selalu kreatif dalam menemukan hal baru.
- 2) Memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- 3) Memberikan informasi kepada siswa, bahwa keaktifan belajar sangat penting dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan motivasi bagi guru untuk menemukan pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan dan kreatifitas siswa.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran agar hasilnya memenuhi harapan baik bagi siswa, orang tua maupun masyarakat.

c. Bagi Sekolah

Melalui peningkatan keaktifan siswa maka pembelajaran sekaligus akan menyentuh ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik anak, sehingga akan berpengaruh terhadap meningkatnya kualitas lulusan.

d. Bagi Penulis

Sebagai penerapan ilmu pengetahuan yang penulis peroleh serta untuk menambah pengalaman dan wawasan baik dalam bidang penerapan pendidikan maupun penulisan karya ilmiah.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Penelitian ini menggunakan hipotesis asosiatif yang dirumuskan untuk memberikan jawaban pada permasalahan-permasalahan yang bersifat hubungan.¹⁶ Adapun hipotesis tersebut adalah:

“ Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol”.

G. Penegasan Istilah

Berdasarkan judul diatas mengenai seberapa besar pengaruh pembelajaran model *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika yang difokuskan pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Sumbergempol. Sehingga untuk memperjelas dan menghindari kesalahpahaman dan penafsiran istilah dalam judul skripsi ini, maka perlu dijelaskan istilah-istilah yang penting dalam judul ini.

a. Penegasan Konseptual

¹⁶ Riduwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2004), hal. 38

1. Model *make a match* salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh guru dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerjasama antara siswa yang satu dengan siswa yang lain.¹⁷
2. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.¹⁸
3. Motivasi belajar matematika adalah segala sesuatu yang mendorong siswa untuk belajar dengan baik.¹⁹
4. Matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari bilangan, bangun, dan konsep-konsep yang berkenaan dengan kebenarannya secara logika, menggunakan simbol-simbol yang umum serta aplikasi dalam bidang lainnya.²⁰
5. Lingkaran adalah salah satu kurva tutup sederhana yang membagi bidang menjadi dua bagian, yaitu bagian dalam dan bagian luar lingkaran.²¹

b. Penegasan Operasional

1. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berpasangan. Pada setiap masing-masing pasangan

¹⁷ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hal. 202

¹⁸ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik Prosedur*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya: 2011), hal. 17

¹⁹ M. Fathurrohman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 140

²⁰ Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang:2001), hal. 45

²¹ Abdur Rahman As'ari, *Matematika*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hal. 67

memiliki kartu yang berisi soal dan jawaban. Dalam pengaplikasiannya nanti setiap siswa mencari pasangan yang tepat menurut kartu yang dimiliki. *Make a match* juga mengandung unsur permainan sehinggadapat membuat semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

2. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat dinilai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
3. Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang membuat siswa ingin melakukan sesuatu karena adanya rangsangan.
4. Matematika adalah suatu ilmu yang mempelajari bilangan, bangun, dan konsep-konsep yang berkenaan dengan kebenarannya secara logika, menggunakan simbol-simbol yang umum serta aplikasi dalam bidang lainnya.
5. Lingkaran adalah salah satu kurva tutup sederhana yang membagi bidang menjadi dua bagian, yaitu bagian dalam dan bagian luar lingkaran.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penyusun skripsi dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu: Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak. Bagian utama (inti) terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang, (b) identifikasi masalah dan pembatasan masalah, (c) rumusan masalah, (d) tujuan penelitian, (e) kegunaan penelitian, (f) hipotesis penelitian, (g) penegasan istilah, (h) sistematika pembahasan

BAB II Landasan Teori, yaitu terdiri dari; (a) matematika, (b) hasil belajar (c) motivasi belajar, (d) model *make a match*, (e) model *make a match* dalam al-quran, (f) materi lingkaran, (g) penelitian terdahulu, (h) kerangka berpikir

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) rancangan penelitian, (b) variabel penelitian, (c) populasi, sampel, dan sampling (d) kisi-kisi instrumen, (e) instrumen penelitian, (f) sumber data, (g) teknik pengumpulan data, (h) analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian yang terdiri dari: (a) deskripsi data, (b) pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan yang terdiri dari: (a) pembahasan rumusan masalah 1, (b) pembahasan rumusan masalah II, (c) pembahasan rumusan masalah III.

BAB VI Penutup, terdiri dari: (a) kesimpulan dan (b) saran
Bagian akhir: Rujukan, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup penulis.²²

²² Tim Penyusun, *Pedoman Penyusunan Skripsi Tahun 2015*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2015), hal. 14-25