**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Teknologi dan informasi berkembang dengan cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Pembaharuan mengiringi perputaran zaman tak henti-hentinya berputar sesuai dengan kurun waktu yang ditentukan. Kebutuhan akan layanan individual terhadap peserta didik dan perbaikan kesempatan belajar bagi mereka telah menjadi pendorong utama timbulnya pembaharuan pendidikan. Menurut Depdiknas tahun 2005, “peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai melalui berbagai cara, antara lain melalui peningkatan kualitas pendidik dan tenaga kependidikan lainnya, pelatihan dan pendidikan atau dengan memberikan kesempatan untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran dan nonpembelajaran secara profesional lewat penelitian tindakan secara terkendali.”[[1]](#footnote-1)

Guru adalah tenaga kependidikan yang mempunyai tugas dan tanggung jawab kemanusiaan yang besar yang berkaitan dengan proses generasi bangsa ini menuju gerbang keberhasilan dalam melepaskan diri dari belenggu kebodohan, yang menuntut profesionalitas tinggi dalam proses pembelajaran.

Dalam pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar yang dirancang dan dijalankan secara profesional. Guru dituntut mampu mewujudkan proses pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat bermanfaat maksimal serta dengan mudah tersampaikan dan diharapkan seorang siswa cepat menyelesaikan wajib belajarnya dan mandiri untuk masa depannya nanti.

Belajar dan mengajar merupakan dua aktifitas yang berlangsung secara bersamaan, simultan dan memiliki fokus yang difahami bersama. M.Sobry Sutikno dalam bukunya *Menuju Pendidikan Bermutu*, mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang terjadi secara sadar (disengaja) dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan Thursan Hakim dalam bukunya *Belajar Secara Efektif*, mengartikan belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan kemampuan lainnya.[[2]](#footnote-2)

Bohar Soeharto mendefinisikan, mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur (mengelola) lingkungan sehingga tercipta suasana yang sebaoik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang menyenangkan. Sementara Oemar Hamalik mendefinisikan mengajar sebagai proses menyampaikan pengetahuan dan kecakapan kepada siswa.[[3]](#footnote-3) Menurut bahasa lain mengajar adalah sistem penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yaitu tujuan yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, guru dan siswa, jenis kegiatan yang dilakukan, serta sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia.

Setiap kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yan desainnya secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan anak sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru. Biasanya permasalahan yang guru hadapi ketika berhadapan dengan sejumlah anak didik adalah masalah pengelolaan kelas. Aspek mendasar yang penting untuk dipertimbangkan adalah bagaimana sebuah pembelajaran itu bisa membangkitkan semangat, memberdayakan potensi, menggerakkan jiwa yang pada akhirnya mampu mendorong perbaikan diri siswa secara total. Pembelajaran yang aktif bisa dibangun guru oleh seorang guru yang gembira, tekun, dan setia pada tugasnya, bertnggung jawab, motivator yang bijak, berfikir positif, terbuka pada ide baru dan saran dari siswa atau orang tua/masyarakat, setiap hari energinya untuk siswa supaya belajar kreatif, selalu membimbing, seorang pendengar yang baik, memahami kebutuhan siswa secara individual, dan mengikuti perkembangan pengetahuan.

Menurut Dra. Roestiyah. N. K., guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara afektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan.[[4]](#footnote-4) Jika diterapkan dalam konteks kegiatan belajar mengajar, maka strategi belajar mengajar memiliki implikasi sebagai berikut:[[5]](#footnote-5)

1. Proses mengenal karakteristik dasar anak didik yang harus dicapai melalui pembelajaran.
2. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan kultur, aspirasi, dan pandangan filosofis masyarakat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik mengajar.
4. Menetapkan norma-norma atau kriteria-kriteria keberhasilan belajar.

Tujuan diberikannya mata pelajaran matematika yang tercantum pada Kurikulum 1975, 1984, 1994 dan Kurikulum Berbasis Kompetensi pada dasarnya sama dengan tujuan diberikannya mata pelajaran matematika menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Tujuan itu adalah:[[6]](#footnote-6)

1. Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan
2. Memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta mempunyai kemampuan bekerjasama.

Walaupun begitu terkadang dalam pelaksanaan untuk mencapai tujuan dari matematika dan tujuan pendidikan tidaklah selalu berjalan dengan lancar. Karena memang banyak berbagai faktor yang menghambat baik dari siswa maupun pendidik.

Secara umum, setiap siswa pasti mempunyai masalah-masalah yang berkaitan dengan emosi, baik disadari maupn tidak. Kadang-kadang hal ini secara tidak langsung akan memepengaruhi aktivitas, bahkan berpengaruh pada kemampuan mereka dalam belajar. Apalagi bila masalah-masalah emosi tersebut berhubungan dengan pengalaman negatif mereka sebelumnya. Berikut beberapa hal yang diduga dapat mengakibatkan masalah-masalah yang berkaitan dengan emosi siswa diantaranya adalah:[[7]](#footnote-7)

1. Lingkungan belajar siswa yang kurang kondusif, baik di sekolah maupun di rumah;
2. *Polusi*, sosial yang berasal dari lingkungan siswa yang berdampak terhadap pola sikap dan pola tindakan siswa;
3. Pengalaman dalam lingkungan keluarga, terutama yang negatif dan kurang menguntungkan; dan
4. Perubahan sistem nilai sosial yang terjadi di lingkungan dan keseharian siswa.

Semua penyebab tersebut dapat mengakibatkan jiwa siswa tertekan, selanjutnya mereka kurang atau bahkan tidak memiliki motivasi dalam belajar. Mereka seakan-akan tidak mempunyai kemampuan sama sekali untuk belajar, apalagi berkompetisi dengan teman-temannya untuk memperoleh prestasi belajar terbaik. Misalnya saja masalah yang berkaitan dengan emosi dalam pembelajaran matematika berikut, tidak sedikit siswa yang mengeluh dengan pelajaran matematika, benci matematika, menganggap matematika sulit bahkan juga ada yang mengatakan matematika sebagai momok baginya.

Hal tersebut dalam kegiatan belajar mengajar matematika akan berakibat sebagai berikut: (i) siswa membolos untuk menghindari mengikuti pelajaran matematika; (ii) siswa gagal dalam melakukan tugas-tugas matematika; (iii) siswa menolak untuk mengikuti kegiatan-kegiatan matematika, baik di dalam maupun di luar kelas. Hal tersebut mengidentifikasikan bahwa mereka mempunyai masalah dalam motivasi belajar matematika.

Masalah rendahnya motivasi belajar matematika siswa disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya adalah:

1. kegagalan berulang yang dialami siswa dalam melakukan aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan matematika;
2. kengalaman-pengalaman yang dialami oleh siswa sebelumnya yang berhubungan dengan ketidaknyamanan dalam belajar matematika;
3. ketidakserasian dalam berinteraksi antara siswa dengan siswa lainnya atau antara siswa dengan guru;
4. kekeliruan siswa dalam memaknai dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam matematika.

Kebanyakan masalah yang berkaitan dengan motivasi tersebut bisa disembuhkan apabila guru memperlihatkan perhatian kepada siswa secara lebih intensif dan sungguh-sungguh, terutama secara individual sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Selain itu guru juga harus lebih bersemangat dalam menyajikan materi matematika, memilih hal-hal menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.

Agar siswa lebih termotivasi dan bersungguh-sungguh dalam belajar matematika, sebaiknya dalam proses belajar mengajar guru perlu memilih dan memanfaatkan teknik, metode dan model pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran matematika; memperlihatkan betapa bermanfaatnya matematika bagi kehidupan melalui contoh-contoh penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil tanya jawab seputar masalah siswa dengan guru yang telah lama mengajar matematika di SMP Islam Gandusari Trenggalek, siswa kelas VII-D mempunyai masalah pemahaman dan motivasi yang kurang dalam belajar matematika sehingga hasil belajar tidak sesuai dengan yang diharapankan guru. Hal ini membuat saya untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar materi segitiga pada siswa kelas VII-D SMP Islam Gandusari Trenggalek .

1. **Identifikasi Masalah**

Identifikasi berdasarkan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya minat dan motivasi terhadap pelajaran matematika.
2. Kurangnya pemahaman konsep pada setiap materi.
3. Sistem pembelajaran yang kurang variatif.
4. Kurangnya interaksi aktif antara siswa dengan guru.
5. Kurangnya pemahaman siswa terhadap matematika.
6. Persentase hasil belajar siswa yang tidak tuntas.
7. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atasmka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-D SMP Islam Gandusari Trenggalek?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar materi segitiga pada siswa kelas VII-D SMP Islam Gandusari Trenggalek?
3. **Tujuan Penelitian**

Setiap manusia dalam melakukan segala aktivitas yang dilakukannya tidak terlepas dengan adanya tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

* 1. Untuk mendiskripsikan langkah-langkah penerapan model kooperatif tipe make a match dalam meningkatkan hasil belajar materi segitiga pada siswa kelas VII-D SMP Islam Gandusari Trenggalek.
	2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match dapat meningkatkan hasil belajar materi segitiga pada siswa kelas VII-D SMP Islam Gandusari Trenggalek.
1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat bagi siswa
3. Diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar matematika..
5. Diharapkan siswa memahami alur dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi segiitiga.
6. Manfaat bagi guru
7. Meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar.
8. Lebih memperhatikan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.
9. Meningkatkan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.
10. Manfaat bagi sekolah
11. Dengan meningkatnya hasil belajar siswa, dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam menentukan arah kebijakan untuk kemajuan sekolah.
12. Sekolah menjadi objek dalam penelitian tindakan kelas akan memperoleh hasil pengembangan ilmu.
13. Manfaat bagi peneliti
14. Menambah pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat dikembangkan dalam menerapkan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan lainnya.
15. Untuk menambah wawasan pola pikir, sikap dan pengalaman sebagai upaya peningkatan kualitas profesi sebagai pengajar matematika.
16. Menambah wawasan dan memperoleh pengalaman langsung tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match.
17. Menumbuhkan kebiasaan dalam melaksanakan pembelajaran berwawasan penelitian.
18. Upaya untuk melakukan inovasi pembelajaran.
19. Manfaat bagi STAIN Tulungagung

Dapat digunakan untuk menambah referensi dunia ilmu pengetahuan, khususnya dalam hal yang berkaitan dengan dunia pendidikan.

1. **Penegasan Istilah**

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah:

1. Penegasan Konseptual
2. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Menurut Thompson, dkk. (1995), dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 siswa dengan kemampuan heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dari campuran kemampuan siswa, jenis kelamin, dan suku. Hal ini bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakang.[[8]](#footnote-8)

1. Make A Match

Teknik belajar mengajar Make A Match (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lourna Curran. Teknik ini biasa digunakan untuk sesi review. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua pelajaran dan semua tingkat usia anak didik.[[9]](#footnote-9)

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam model pembelajaran ini sebagai berikut: [[10]](#footnote-10)

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu.
3. Setiap peserta didik memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
5. Setiap peserta didik yang dapat mencocokan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Kesimpulan.

Peneliti berpendapat bahwa teknik dalam model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe make a match yang dikembangkan Lorna Curran kurang efektif untuk diterapkan di kelas yang jumlah siswanya banyak karena akan menimbulkan kegaduhan yang luar biasa. Kegaduhan yang mungkin terjadi pada saat mencari kartu jawaban. Sehingga peneliti memodifikasi teknik tersebut dalam kelompok kecil beranggotakan 4 anak. Dengan demikian peneliti memodifikasi teknik yang dikemukakan Lorna Curran. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif setelah dimodifikasi menjadi sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan kartu soal yang berisi soal sebanyak jumlah siswa dalam satu kelompok.
2. Guru membagikan kartu soal kepada masing-masing kelompok, kemudian siswa diberi waktu secukupnya (dikondisikan) untuk berdiskusi mencari jawaban atas kartu soal yang diterima sedangkan kartu jawaban diletakkan di meja di depan kelas. Siswa menuliskan hasil penyelesaiannya dan dikumpulkan bersama kartu jawabannya.
3. Siswa diminta untuk mempertanggungjawabkan jawabannya dengan menjelaskan hasil pekerjaannya di depan kelas.
4. Siswa yang mendapat nilai tertinggi akan mendapatkan reward.
5. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami 2 kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam siklus input-proses hasil , hasil dapat dibedakan dengan jelas dengan input akibat perubahan oleh proses.[[11]](#footnote-11) Dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan pada individu yang belajar. Perubahan perilaku merupakan perolehan hasil belajar. Perubahan perilaku akibat kegiatan belajar mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disamapikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran.

Keller memandang hasil belajar sebagai keluaran dari berbagai masukan. Dalam hal ini penekanan hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar. Norman E. Groniund mengatakan hasil belajar sangat berguna baik bagi siswa maupun bagi guru pengelola pendidikan.[[12]](#footnote-12) Hasil belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.

1. Penegasan Operasional

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar materi segitiga pada siswa kelass VII-D SMP Islam Gandusari Trenggalek ini diharapkan dapat menyenangkan dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpikir serta bisa melakukan interaksi antar teman dalam satu kelas.

1. **Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika penyusunan laporan penelitian kualitatif dapat dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

Bagian utama (inti), terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: (a) latar belakang, (b) fokus penelitian (rumusan masalah), (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (f) penegasan istilah, (g) sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, terdiri dari: beberapa uraian yang terdiri dari: (a) pembelajaran, (b) hakikat pembelajaran matematika, (c) model pembelajaran kooperatif (cooperative learning), (d) make a match, (e) hasil belajar, (f) implementasi model pembelajaran kooperatif tipe make a match, (g) tinjauan materi segitiga.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari: (a) pola/jenis penelitian, (b) lokasi penelitian, (c) kehadiran peneliti, (d) sumber data, (e) prosedur pengumpulan data, (f) teknik analisis data, (g) kriteria keberkasilan penelitian, (h) pengecekan keabsahan data, (i) tahap-tahap penelitian.

BAB IV Paparan Hasil Penelitian, terdiri dari: (a) paparan data, (b) temuan penelitian, (c) pembahasan

BAB V Penutup, terdiri dari : (a) kesimpulan, (b) saran

Bagian akhir, terdiri dari: (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) surat pernyataan keaslian tulisan, (d) daftar riwayat hidup.

1. Zainal Arifin. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru.* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal.93 [↑](#footnote-ref-1)
2. Pupuh Fathurrohman, M.Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami.* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), hal.6 [↑](#footnote-ref-2)
3. *Ibid*., hal.7 [↑](#footnote-ref-3)
4. Syaiful Bahri Djamara, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar.* (Jakarta: Rineka Cipta 2010), hal. 74 [↑](#footnote-ref-4)
5. Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar...,* hal. 4 [↑](#footnote-ref-5)
6. Muniri, Ajaran ki Hajar Dewantara dalam pembelajaran Matematika Realistik, (Makalah Tidak Diterbitkan,2007), hal.1 [↑](#footnote-ref-6)
7. Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer.* (Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hal. 234 [↑](#footnote-ref-7)
8. Umi Kulsum. *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM.* (Surabaya: Gena Pratama Pustaka, 2011), hal. 81 [↑](#footnote-ref-8)
9. Anita Lie. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. (Jakarta: PT. Grasindo, 2005), hal. 65 [↑](#footnote-ref-9)
10. Hanafiah, Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), hal. 46 [↑](#footnote-ref-10)
11. Purwanto. *Evaluasi Hasi Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 44 [↑](#footnote-ref-11)
12. H. Nashar. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. (Jakarta: Delia Press, 2004), hal. 80 [↑](#footnote-ref-12)