

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya (Trianto, 2014:2).

Dalam pendidikan matematika di sekolah, peneliti mengamati bahwa pelajaran matematika saat ini masih menjadi momok siswa sebagai pelajaran yang membosankan. Salah satu penyebabnya karena pembelajaran di sekolah masih menggunakan model pembelajaran langsung. Menurut Slameto (2003:65) mengatakan bahwa metode mengajar guru kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula karena guru yang biasa mengajar dengan metode ceramah menjadikan siswa bosan, mengantuk, pasif dan hanya mencatat saja. Teori tersebut sesuai dengan pengamatan yang terjadi di lapangan bahwa guru mengajar dengan model pembelajaran langsung mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa mengajar dengan model pembelajaran langsung guru yang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran langsung, kegiatan yang dilakukan

guru ialah: guru langsung menjelaskan materi dengan ceramah, memberikan contoh soal, dan memberikan soal latihan untuk dikerjakan siswa. Sedangkan kegiatan siswa hanya mendengarkan, mencatat apa yang dijelaskan guru dan mengerjakan soal latihan yang sudah diberikan guru. Hal ini merupakan salah satu penyebab belajar matematika tidak baik yang menjadi pembelajaran membosankan dan motivasi belajar siswa serta tingkat pengetahuan siswa terhadap matematika masih rendah.

Berdasarkan observasi peneliti yang dilakukan di SMAK St. Bonaventura pada kelas X IPA 1 dengan jumlah 20 siswa, hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ditemukan keragaman masalah yang diantaranya: 1) jumlah siswa yang memperhatikan guru hanya ada 6 siswa, 2) jumlah siswa yang melaksanakan tugas yang diberikan guru hanya ada 4 siswa, 3) sebanyak 11 siswa yang sibuk sendiri, mainan hp, berbicara dengan teman sebangkunya. Dari hasil pengamatan tersebut terlihat bahwa masih banyak siswa yang kurang tertarik atau kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini diperkirakan karena pembelajaran yang diterapkan oleh guru monoton dan membosankan serta guru kurang memperhatikan siswa-siswa yang kurang aktif dalam pembelajarannya.

Ketika Peneliti melakukan PPL di SMAK St. Bonaventura di kelas X IPA 1, peneliti juga pernah mencoba untuk mendorong siswa supaya tertarik mengikuti pembelajaran matematika. Pada saat PPL, peneliti mencoba untuk memberi soal latihan yang harus dikerjakan siswa. Untuk menarik perhatian siswa, maka peneliti memanggil siswa secara acak untuk mengerjakan soal latihan

yang sudah diberikan peneliti. Ketika mulai memanggil siswa untuk mengerjakan soal di depan, ternyata siswa tersebut tidak mau untuk mengerjakan maju di papan tulis dengan banyak alasan. Dari 6 soal latihan yang diberikan, hanya terdapat 3 siswa yang tertarik untuk mengerjakan di depan tanpa diminta untuk maju terlebih dahulu. Ternyata siswa juga belum termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika, padahal di dalam proses pembelajaran yang digunakan peneliti terdapat tahap untuk menarik siswa menjawab pertanyaan dari peneliti dengan memanggil siswa secara acak. Namun hal tersebut kurang berpengaruh bagi siswa yang kurang terlibat dalam pembelajaran.

Setelah melakukan observasi dan berdasarkan pengalaman PLL tersebut, peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa siswa yang terlihat kurangnya keikutsertaan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Dalam wawancara tersebut, peneliti bertanya secara langsung tentang mengapa siswa tersebut sering keluar masuk kelas pada pembelajaran matematika, mengapa jika diajarkan matematika sering tidak mendengarkan dan bersikap seenaknya (misalnya: mengganggu teman sebelahnya, menggambar, sibuk dengan hal lain, bermain hp bahkan kadang tidur di kelas).

Dari wawancara tersebut, siswa menjelaskan bahwa matematika itu membosankan, tidak ada kegiatan belajar sambil bermain, serta pembelajarannya juga begitu-begitu saja, yang dimaksud hal tersebut yaitu dimana guru menjelaskan dan siswa mendengarkan, serta siswa tersebut mengatakan bahwa matematika sudah dianggap sulit, ditambah dalam pembelajaran matematika pun membosankan maka siswa memilih untuk sibuk sendiri dan melakukan aktivitas

lain. Dari 20 siswa yang ada di kelas, terdapat 14 siswa beranggapan bahwa setiap pembelajaran matematika itu membosankan. Sedangkan siswa yang lainnya beranggapan matematika itu pelajaran yang disukainya. Dari hasil wawancara, menurut siswa supaya pembelajaran yang digunakan tidak membosankan. Maka, dalam pembelajaran terdapat unsur bermain serta siswa beranggapan bahwa menarik bukan hanya didorong untuk menjawab soal saja. Untuk itu, perlu adanya dorongan untuk menarik siswa supaya memiliki motivasi dalam pembelajaran matematika.

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2015:75) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah suatu daya, dorongan atau kekuatan, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari luar yang mendorong peserta didik untuk belajar. Dari definisi tersebut bertolak belakang dengan hasil observasi terlihat bahwa kurang adanya dorongan dari luar untuk mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dorongan dari luar tersebut salah satunya model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Jika dalam proses belajar mengajar yang digunakan monoton bisa menjadikan siswa bosan dan kurang terlibat dalam pembelajaran sehingga dalam diri siswa belum termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu berdasarkan wawancara siswa, dorongan untuk menarik siswa tidak hanya dari dorongan untuk menjawab soal latihan saja. Maka, perlu adanya upaya mengatasi permasalahan tersebut supaya motivasi belajar meningkat.

Saat peneliti melakukan pengamatan, terlihat bahwa terdapat siswa yang memperhatikan guru namun jika guru memberikan soal latihan yang berbeda dari

contoh sebelumnya yang diberikan, siswa tersebut kebingungan untuk menjawabnya. Hal tersebut berarti siswa kurang memahami dari penjelasan guru karena penjelasan guru kurang adanya dorongan untuk siswa memahami sendiri sehingga jika siswa diberi soal, yang bisa dikerjakan siswa hanya soal latihan yang biasa diberikan guru. Menurut Depdiknas (dalam Setiadi, 2013:3) menjelaskan bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap bahan ajar disebabkan (1) siswa mampu menyajikan tingkat hafalan yang sangat baik terhadap materi ajar yang diterimanya, namun kenyataannya mereka tidak memahami apa yang mereka pelajari, (2) sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut digunakan, (3) siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep akademik sebagaimana mereka biasa diajarkan yaitu dengan menggunakan sesuatu yang abstrak dan metode ceramah.

Pernyataan tersebut sesuai dengan kenyataan pada saat peneliti mengamati secara langsung bahwa terdapat siswa yang memperhatikan guru dengan baik dan mampu menghafal tahapan-tahapan penyelesaian matematika yang sudah dijelaskan guru namun pada kenyataannya jika guru memberikan soal latihan yang berbeda dari contoh sebelumnya yang diberikan, siswa tersebut kebingungan untuk menjawab, bahkan beberapa siswa melihat ulang contoh yang berikan guru. Sehingga dari pengamatan tersebut terlihat bahwa pemahaman matematis yang diperoleh siswa masih kurang.

Selain itu, peneliti mengamati adanya hasil prestasi ulangan harian siswa yang masih rendah. Dari hasil ujian ulangan harian yang diberikan guru dari 20

siswa yang mendapat nilai di atas 75 hanya ada 3 siswa. Sedangkan 17 siswa masih dibawah 75, bahkan ada yang mendapat nilai kurang dari 30. Jika dilihat dari hasil prestasi ulangan harian yang didapat siswa tersebut, maka dari pengamatan peneliti bahwa siswa tersebut memiliki pemahaman matematis yang masih rendah. Karena untuk mendapat nilai di atas rata-rata, maka siswa harus memahami dan mampu menyelesaikan berbagai jenis soal matematika yang dihadapinya.

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2015:81), pemahaman matematis mempunyai beberapa indikator antara lain: (1) mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh, (2) menerjemahkan dan menafsirkan makna simbol, tabel, diagram, gambar, grafik, serta kalimat matematis,(3) memahami dan merapkan ide matematis, (4) membuat suatu ekstrapolasi/perkiraan. Indikator kemampuan pemahaman matematis tersebut merupakan indikator yang akan dipakai oleh peneliti, maka dengan indikator yang sudah dipaparkan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis kelas X IPA 1.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan dan faktor yang menyebabkan permasalahan di atas, maka peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran secara berkelompok, pembelajaran yang tidak monoton dan model pembelajaran yang terdapat unsur bermain. Model pembelajarn kooperatif dengan unsur bermain memang banyak salah satunya ialah: *Teams Games Tournament* (TGT), *Snowball Throwing* (melempar bola salju), *Role Playing* (bermain peran), *Make A Match* (mencari pasangan). Namun, disetiap masing-masing model memiliki kelemahan dan kelebihan serta setiap

model yang akan digunakan untuk penelitian belum tentu cocok dengan karakter siswa yang akan dijadikan subjek penelitian. Peneliti memilih model dengan disesuaikan karakter siswa yang gemar bermain, serta model tersebut memiliki kelebihan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan pemahaman matematis. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran berkelompok, dengan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang diberikan guru, dan adanya penghargaan untuk siswa yang tepat menjawab. Karakter siswa kelas X IPA 1, bisa dikatakan kelas yang sulit diatur oleh guru. Untuk itu, perlu adanya model pembelajaran yang membuat siswa mudah diatur. Dalam langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match*, terdapat tahapan dimana jika siswa tidak berhasil mencari pasangan dan tidak berhasil menjawab soal. Maka siswa tersebut, diberikan *punishment*. Hal tersebut sesuai dengan karakter siswa yang sulit diatur. Karena, apabila siswa tersebut tidak mau mengikuti arahan dari guru maka secara langsung diberikan *punishment*. Dengan adanya *punishment* yang diberikan oleh guru bertujuan agar siswa mengikuti arahan dari guru. Dilihat dari kelebihan model ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pemahaman materi kepada siswa (Huda, 2013:253). Dari kelebihan model ini, belum tentu dimiliki kelebihan model lain.

Menurut Aris Shoimin (2013:98) model pembelajaran kooperatif *Make A Match* sangat cocok diterapkan untuk siswa yang gemar bermain serta teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia. Unsur bermain dalam tahap ini sangat sederhana, karena dilihat dari tahap mencocokkan kartu, siswa memiliki pemahaman dari kartu soal yang dibawa. Disetiap masing-masing siswa diberi kartu soal berbeda dari siswa lainnya yang wajib dikerjakan dengan waktu yang disepakati. Hal ini menjadi daya tarik siswa karena terdapat aktivitas untuk menarik siswa belajar matematika. Model pembelajaran *Make A Match* dimungkinkan dapat menarik motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak bosan dan pemahaman matematis dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemahaman Matematis dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada Siswa Kelas X IPA 1 SMAK St.Bonaventura Madiun”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana upaya meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan pemahaman matematis dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa kelas X IPA 1 SMAK St.Bonaventura Madiun?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan upaya meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan

pemahaman matematis melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match* pada siswa kelas X IPA 1 SMAK St.Bonaventura Madiun.

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Guru

Sebagai salah satu alternatif untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran matematika

2. Siswa

Dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman matematis siswa dalam pembelajaran matematika

3. Peneliti

Sebagai bahan masukan peneliti untuk bekal mengajar nantinya

E. Asumsi keterbatasan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, perlu adanya pembatasan masalah agar hasil penelitian lebih fokus pada masalah yang diteliti. Maka, penelitian ini difokuskan pada materi Trigonometri pada sub bab ukuran sudut dan perbandingan trigonometri (sesuaikan dengan materi yang akan diajarkan di sekolah). Karena terbatas waktu yang diberikan oleh sekolah, maka penelitian ini dilakukan sampai siklus kedua, serta dengan kemampuan yang ditingkatkan disesuaikan dengan indikator pemahaman matematis yang digunakan oleh peneliti.

F. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan tafsir dalam mengartikan istilah penelitian ini, maka perlu diuraikan definisi istilah sebagai berikut:

1. Upaya

Upaya adalah usaha iktiar atau mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:1534)

2. Meningkatkan

Meningkatkan adalah menaikkan, mempertinggikan memperhebat mengangkat diri (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:1470)

3. Kemampuan

Kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:869)

4. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah suatu daya dan dorongan atau kekuatan dari keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang datang dari diri sendiri maupun dari luar untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

5. Kemampuan Pemahaman matematis

Kemampuan pemahaman matematis adalah kemampuan menyerap suatu materi matematika, mampu mengaitkan notasi dan simbol matematika yang relevan dengan ide-ide matematika dari suatu konsep/materi yang dipahami.

6. Model pembelajaran *Make A Match*

Suatu model pembelajaran dengan mencari pasangan kartu untuk memberikan suatu konsep pemahaman atau teori dengan menyenangkan kepada siswa dari pengetahuan materi yang sudah didapat.