

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1. Identifikasi Masalah

Pendidikan adalah jawaban atas segala permasalahan-permasalahan yang sekarang kita hadapi, baik menjawab permasalahan bagi seseorang atau individu, Negara, dan bahkan sekaligus jawaban atas tantangan-tantangan yang di hadapi dunia saat ini yang semakin kompleks dengan permasalahannya. Oleh karena itu guna menjawab tantangan-tantangan yang semakin kompleks pendidikan sudah seharusnya melakukan perbaikan secara terus menerus dimana kita ketahui masih banyak yang harus di perbaiki dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran di kelas.

Berbicara tentang pembelajaran, dalam pendidikan pembelajaran ibaratkan jantungnya pendidikan itu sendiri. Dimana dalam pembelajaran itulah proses belajar terjadi. Bisa dibayangkan bagaimana jadinya pendidikan bila dalam pembelajaran tidak menghasilkan proses belajar didalamnya maka sudah pasti pendidikan akan semakin buruk. Maka pembelajaran harus menjadi perhatian serius setiap pelaku pendidikan.

Belajar tercipta karna adanya proses pembelajaran didalamnya dimana dalam proses tersebut harus mampu mengarahkan siswa untuk belajar. Tentu banyak faktor yang harus di perhatikan oleh guru guna mengarahkan siswa untuk belajar salah satu adalah minat. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto

(2003:57) bahwa, minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Dengan adanya minat maka pembelajaran akan menarik dan siswa mengikuti pembelajaran dengan rasa aman nyaman dalam pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran yang baik maka akan menghasilkan belajar yang baik pula. Untuk menghasilkan belajar yang baik, proses pembelajaran mampu menumbuhkan minat siswa dalam belajar karna tanpa adanya minat siswa dalam pembelajaran maka belajar tidak akan terjadi pada siswa. Lebih lanjut Slameto dalam (Watuliu 2015) mengatakan bahwa, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Jadi jika siswa mempunyai minat dalam pembelajaran belajar akan terjadi lebih baik pada siswa. Dengan terjadinya belajar yang baik pada siswa maka prestasi belajar siswa akan lebih baik. Khususnya dalam pembelajaran matematika perlu adanya pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dalam pembelajaran.

Matematika memerlukan pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dalam pembelajaran karna kita ketahui bahwa matematika di pandang pembelajaran yang menakutkan karna sulit dan pandangan seperti itu sudah melekat pada pelajaran matematika. Pandangan yang sudah terpola secara turun temurun pada siswa tentang matematika tersebut membuat minat siswa dalam pembelajaran matematika kurang. Oleh karenanya perlu adanya perbaikan pembelajaran di dalamnya.

Pada tanggal 9 November sampai dengan 4 Desember 2015, peneliti melaksanakan program pengalaman lapangan (PPL) di SMPN 4 Madiun. selama peneliti melaksanakan program pengalaman lapangan (PPL) di SMPN 4 Madiun kelas VII-I, banyak hal selama proses pembelajaran di kelas yang menarik untuk di perbincangkan. Dalam perjalanannya peneliti melaksanakan program pengalaman lapangan (PPL), peneliti selalu berkomunikasi dengan guru pengampuh mata pelajaran matematika di kelas tersebut. Dalam komunikasi tersebut, guru pengampuh mata pelajaran matematika di kelas VII-I memberikan informasi bahwa prestasi belajar matematika siswa kelas VII-I SMPN 4 Madiun sangat rendah. Hal ini diperkuat berdasarkan pengalaman PPL dengan diperoleh rata-rata hasil ulangan harian dari 29 siswa hanya mencapai 52,80.

Selama peneliti melakukan program pengalaman lapangan (PPL) di kelas VII I SMPN 4 Madiun dan melakukan observasi selama kegiatan tersebut berlangsung, peneliti menemukan masalah-masalah dalam pembelajaran yang harus di perhatikan dan segera dilakukannya perbaikan. masalah-masalah tersebut adalah:

- a. Siswa lebih banyak bermain dan ngobrol dengan teman di sampingnya ketika pembelajaran berlangsung.
- b. Siswa kurang aktif dalam bertanya selama pembelajaran berlangsung.
- c. Siswa pasif dan cenderung hanya mendengarkan.
- d. Dalam mengerjakan soal terapan, kebanyakan siswa bingung mengerjakannya.

2. Analisis Masalah

Permasalahan-permasalahan yang terjadi diatas harus ditindak lebih lanjut apa yang menjadi penyebab permasalahan-permasalahan tersebut terjadi dengan adanya tindak lanjut ini diharapkan akan ada perbaikan. Penyebab-penyebab terjadinya permasalahan-permasalahan diatas menurut analisis peneliti adalah:

- a. Pembelajaran yang cenderung monoton dan satu arah serta membuat pembelajaran kurang menarik yang mengakibatkan kurangnya minat atau ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika yang berlangsung sehingga mengakibatkan siswa lebih banyak bermain dan ngobrol dengan teman di sampingnya ketika pembelajaran. diperlukan pemilihan metode yang tepat dengan karakteristik siswa kelas VII-I SMPN 4 Madiun sehingga mempunyai minat dan ketertarikan dalam menerima pembelajaran yang berlangsung.
- b. Adanya ketidakpedulian siswa terhadap pembelajaran sehingga siswa kurang aktif bertanya selama pembelajaran berlangsung.
- c. Siswa kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa pasif dan cenderung hanya mendengarkan. Perlu adanya diterapkan sebuah metode yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Dikarenakan kurangnya ketertarikan terhadap pembelajaran yang berlangsung menyebabkan siswa belajar hanya sebatas tau bukan memahami dan mendalami konsep dari materi yang di ajari serta siswa kurang latihan

mengerjakan soal atau permasalahan dalam matematika yang mengakibatkan kurangnya pendalaman materi pada siswa.

3. Alternatif Pemecahan Masalah

Hasil analisis faktor-faktor penyebab permasalahan-permasalahan yang terjadi di atas, perlu adanya sebuah rancangan pembelajaran yang membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran matematika sehingga ada kepedulian atau ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, ada keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran adalah tempat yang membuat siswa senang, nyaman serta menarik untuk mereka belajar. alternatif untuk memecahkan permasalahan diatas adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. dalam model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini siswa akan berinteraksi lebih aktif dan positif dalam kelompok serta salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa belajar mengenai suatu konsep atau topik pembelajaran dalam situasi yang menyenangkan. Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan maka minat dan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran matematika akan meningkat. dari situlah maka model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menjadi salah satu alternatif yang di pilih dalam memecahkan permasalahan diatas.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, masalah yang akan diteliti adalah: Bagaimana Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* di Kelas VII-I SMPN 4 Madiun?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui Bagaimana Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* di Kelas VII I SMPN 4 Madiun.

D. Tujuan Perbaikan

1. Tujuan Perbaikan untuk guru

Dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas VII-I SMPN 4 Madiun

2. Tujuan Perbaikan untuk Siswa

Siswa dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya hasil penelitian ini sangat di harapkan bisa memberikan manfaat yaitu :

1. Dengan adanya penelitian ini di harapkan guru dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerjanya dalam pembelajaran matematika.
2. Dengan adanya penelitian ini di harapkan siswa dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar dalam matematika.

F. Definisi Istilah

1. Upaya Meningkatkan

Upaya adalah usaha; ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya) (<http://kbbi.web.id/upaya>) dan meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf, dan sebagainya) (<http://kbbi.web.id/tingkat>). Jadi upaya meningkatkan adalah suatu usaha yang dilakukan guna mencapai atau memecahkan suatu persoalan ketaraf yang lebih baik.

2. Belajar

Belajar adalah suatu perubahan-perubahan tingkah laku pada siswa atas dasar pengalaman yang terjadi dalam interaksi dengan lingkungannya. Dan perubahan-perubahan tingkah laku tersebut adalah perubahan kearah yang lebih baik.

3. Matematika

Matematika adalah bidang ilmu yang mempelajari berbagai susunan, konsep, bentuk, dan besaran yang secara garis besar terbagi dalam analisis, aljabar dan geometri.

4. Minat Belajar

Minat belajar adalah timbulnya antusias dalam pembelajaran dikarenakan ada rasa ketertarikan dan penasaran terhadap pembelajaran tanpa adanya paksaan. Winkel dalam Rosali Br Sembiring dan Mukhtar (2013: 218) mengemukakan bahwa minat merupakan kecenderungan subyek yang menetap untuk merasa tertarik pada suatu bidang tertentu sehingga menimbulkan perasaan senang. Dari pendapat Winkel ini indikator yang menunjukkan adanya minat seseorang terhadap suatu objek adalah perhatian dan kesenangan.

5. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang di capai siswa setelah mengalami proses belajar yang di wujudkan dalam bentuk nilai atau angka. Winkel dalam Hamdu dan Lisa Agustina (2011: 83) mengatakan bahwa prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya.

6. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok yang heterogen. Dengan adanya pembelajaran kooperatif mungkin siswa belajar berinteraksi dan bekerja sama dengan temannya sekelompoknya sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

7. *Make a Match*

Make a Match atau membuat pasangan adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana dalam pembelajaran ini siswa belajar mengenai sebuah konsep atau topik dengan menggunakan kartu yang berupa kartu soal dan kartu jawaban. Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban).