

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan sektor penting dalam pembangunan di setiap Negara. Tingkat kemajuan suatu Negara diukur dari keberhasilan pendidikan di Negara itu. Pendidikan di Indonesia sendiri telah tertuang jelas dalam pembukaan UUD 1945 yang merumuskan bahwa salah satu tujuan mendirikan suatu Negara adalah “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Ini adalah bukti bahwa pemerintah Indonesia sangat mengutamakan pendidikan.

Di dalam dunia pendidikan proses belajar mengajar merupakan proses yang biasa diterapkan. Mengajar dan belajar merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Proses tersebut lebih dikenal dengan nama proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.

Natawidjaja dan Moleong dalam Setyowati (2007: 3), pendidik hendaknya membangkitkan motivasi belajar peserta didik karena tanpa motivasi belajar, hasil belajar yang dicapai akan minimum sekali. Agar hasil yang diajarkannya tercapai secara optimal maka seorang guru harus menganggap bahwa peserta didik yang dihadapinya tidak akan mudah menerima pelajaran yang diberikannya itu. Pendidik telah melakukan berbagai upaya atau usaha untuk meningkatkan keberhasilan dalam belajar sehingga mencapai keberhasilan yang cukup memuaskan sebagaimana yang diharapkan.

Pada saat peneliti datang ke SMP Muhammadiyah 4 Giri, peneliti memperoleh kesempatan untuk mengamati secara langsung proses belajar mengajar di dalam kelas. Ternyata dari data awal peneliti melalui observasi maka diperoleh data 25 peserta didik di dalam kelas VII A, terdapat 15 peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran sebagai landasan kondisi sekolah yang diteliti. Artinya ada lebih dari setengah dari jumlah peserta didik di kelas yang pasif. Motivasi belajar peserta didik dalam

belajar kurang. Akibatnya mudah ditebak, hasil belajar mereka kurang memuaskan.

Menurut Sujiono (2014: 13) motivasi belajar berpengaruh pada kecerdasan kognitif peserta didik. Kecerdasan kognitif peserta didik menentukan prestasi yang akan diraih oleh peserta didik. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap peserta didik. Salah satu metode yang sangat sering digunakan adalah pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Terdapat banyak tipe pembelajaran kooperatif yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran, seperti; Two Stay-Two Stray, Talking Chips, Think Pair Share, *Make A Match* dan masih banyak lagi. Menurut Isjoni dalam Khasanah (2013: 4) pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah adalah pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan soal atau jawaban yang tepat dan peserta didik yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan diberi poin. Metode ini merupakan metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* membutuhkan alat bantu atau media dikarenakan model pembelajaran ini bersifat PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan), salah satu alat bantu dalam pembelajaran ini adalah sebuah permainan sederhana, salah satunya adalah permainan *Maze*.

Hal ini diutarakan oleh Udani (2015: 6) dalam jurnal penelitiannya mengatakan, kemampuan spasial akan ikut terasah dalam permainan dalam teknik *Maze*. Karena terdapat banyak jalan yang harus dicari untuk keluar dari labirin pada gambar. Supaya tepat anak harus benar-benar berkonsentrasi. Lewat hal inilah kecerdasan spasialnya terasah. Dari hasil pengamatan dalam tindakan yang diberikan, dapat dilihat bahwa dalam mengerjakan *Maze* ini dibutuhkan ketekunan. Karena tidak mudah menemukan jalan dalam waktu cepat. Bila anak mampu menyelesaikannya sendiri, dia akan mendapatkan kepuasan menyelesaikan tugasnya dengan baik. Kepercayaan diri positif untuk menambah daya kreativitas anak karena mereka tidak takut atau malu saat mengerjakan sesuatu.

Adams dalam Udani (2015: 3) menyatakan bahwa permainan edukatif dalam semua bentuk permainan dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya. Salah satunya adalah teknik *Maze*. *Maze* adalah jaringan jalan yang rumit dan berliku-liku. Sebuah puzzle dalam bentuk percabangan jalan yang kompleks dan memiliki banyak jalan buntu.

Heriantoko (2012: 3) berpendapat permainan *Maze* adalah permainan mencari jejak yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak, baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreatifitas, emosi dan sosial anak.

Menurut Rodi (2015: 12) Permainan *Maze* adalah permainan yang dapat dilakukan di lingkungan sekolah atau lingkungan *outdoor*, cukup dengan area kurang lebih  $4 \text{ m}^2$  serta tiap kotaknya  $0,5 \text{ m}^2$  yang terbentuk dari garis. Alat dan bahan yang dapat digunakan adalah tali rafia, pasak, dan peluit. Alokasi waktu kurang lebih 30 menit untuk 10 orang peserta.

Permainan mencari jejak (*Maze*) dalam penelitian ini adalah game sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sama seperti permainan mencari harta karun, permainan ini dilakukan di luar ruangan (*outdoor*) dan mampu mengembangkan kreativitas dan imajinasi peserta didik.

Permainan ini membutuhkan kerjasama, komunikasi, kepercayaan, dan kekompakkan antara setiap anggota kelompok dalam menemukan benda yang mereka cari. Fokus dari permainan ini adalah mengajarkan bahwa belajar matematika juga menyenangkan dan tidak selalu berada di dalam kelas melainkan bisa juga diluar kelas.

*Maze* mampu menggabungkan antara permainan dan belajar sehingga meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Dalam jurnal penelitiannya, Sekarwati (2015) memperoleh hasil jika ditambahkan imbalan hadiah bagi kelompok pemenang dapat memacu motivasi peserta didik. Matematika bukan hanya soal bakat, suka atau pintar melainkan juga tentang motivasi.

Udani, dkk (2015: 4) berpendapat bermain *Maze*, dapat mengasah kemampuan anak untuk mengetahui ruang-ruang, jalur-jalur yang dilewati dan mengetahui lokasinya dalam kesatuan utuh

*Maze* tersebut. Di Taman Kanak-kanak, permainan *Maze* dalam bentuk dua dimensi lembaran kertas sudah diaplikasikan agar anak dapat mempertajam dan mengembangkan kemampuannya. Selain itu teknik *Maze* juga dapat meningkatkan kreativitas, karena teknik *Maze* menyediakan jalur-jalur yang menarik dengan gambar dan warna yang memenuhi selera yang bisa digunakan.

Hal itulah yang menjadi permasalahan peneliti sehingga peneliti ingin meneliti tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe MaM dengan permainan mencari jejak pada pelajaran matematika. Berdasarkan pertimbangan pemikiran di atas maka peneliti mengambil judul “**Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan Permainan Mencari Jejak (*Maze*) Pada Materi Segi Empat Kelas VII A SMP Muhammadiyah 4 Giri**”

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktifitas guru dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan permainan mencari jejak (*Maze*) pada materi segi empat kelas VII A SMP Muhammadiyah 4 Giri?
2. Bagaimana aktifitas peserta didik dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan permainan mencari jejak (*Maze*) pada materi segi empat kelas VII A SMP Muhammadiyah 4 Giri?
3. Bagaimana respon peserta didik dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan permainan mencari jejak (*Maze*) pada materi segi empat kelas VII A SMP Muhammadiyah 4 Giri?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan permainan mencari jejak (*Maze*) pada materi segi empat kelas VII A SMP Muhammadiyah 4 Giri?

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan aktifitas guru dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan permainan mencari jejak (*Maze*) pada materi segi empat kelas VII A SMP Muhammadiyah 4 Giri.
2. Mendeskripsikan aktifitas peserta didik dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan permainan mencari jejak (*Maze*) pada materi segi empat kelas VII A SMP Muhammadiyah 4 Giri.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan permainan mencari jejak (*Maze*) pada materi segi empat kelas VII A SMP Muhammadiyah 4 Giri.
4. Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan permainan mencari jejak (*Maze*) pada materi segi empat kelas VII A SMP Muhammadiyah 4 Giri.

### 1.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik
  - a. Peserta didik menjadi termotivasi terhadap pelajaran matematika karena dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.
  - b. Peserta didik yang memahami materi dengan lebih baik.
2. Bagi guru
  - a. Guru mendapatkan pembelajaran serta media yang sesuai dalam pembelajaran matematika.
  - b. Guru memiliki motivasi baru untuk melakukan proses belajar mengajar dengan proses yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti

Mampu mempelajari penggunaan pembelajaran *Maze* dalam pembelajaran matematika dengan lebih baik lagi dan menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian.

## 1.5 DEFINISI ISTILAH

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan beberapa penjelasan istilah sebagai berikut:

1. Permainan mencari jejak (*Maze*)

Permainan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu.

2. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran dengan menggunakan tim/kelompok kecil yang memiliki struktur kelompok yang heterogen.

3. *Make A Match*

Pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan soal atau jawaban yang tepat dan peserta didik yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan diberi poin.

4. Segi empat

Sebuah bangun datar yang memiliki empat buah sisi yang saling berhadapan, empat buah sudut, empat titik sudut dan dua buah garis diagonal.

## 1.6 BATASAN MASALAH

Karena keterbatasan waktu maka peneliti dalam penelitian ini memberikan batasan pada hal-hal sebagai berikut :

1. Materi yang dipilih dalam penelitian adalah materi segi empat dan hanya berfokus pada sifat segi empat.