

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan suatu mata pelajaran di sekolah yang diajarkan dari tingkat sekolah dasar hingga menengah. Setiap peserta didik yang bersekolah harus mempelajari matematika. Pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1). Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luas, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan. (2). Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (3). Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. (4). Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (5). Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006).

Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Berhasil tidaknya pembelajaran matematika, sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran matematika tidak dapat dilepaskan dari peran guru dalam pembelajaran. Menurut Sardiman (2006:143), dalam pembelajaran di sekolah, guru berperan sebagai: informator (sebagai pelaksana cara mengajar informatif, laboratorium, studi lapangan dan sumber informasi kegiatan akademik maupun umum), organisator (pengelola kegiatan akademik), motivator (meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar peserta didik),

pengarah/director (membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar peserta didik sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan), inisiator (pencetus ide-ide dalam proses belajar), transmitter (penyebarnya kebijaksanaan pendidikan dan pengetahuan), fasilitator (memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar-mengajar), mediator (penengah dalam kegiatan belajar peserta didik), evaluator (menilai prestasi belajar peserta didik).

Dari uraian di atas, guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru matematika berhak menggunakan berbagai model pembelajaran matematika demi mendorong terwujudnya tujuan dari pembelajaran matematika tersebut dan hal tersebut mudah dicapai apabila peserta didik memiliki motivasi yang baik untuk belajar matematika. Diperlukan peran guru yang besar untuk memotivasi belajar peserta didik. Sesuai dengan salah satu peran guru yaitu sebagai motivator peserta didik.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, di antaranya adalah tingkat intelegensi, motivasi, minat, kemampuan awal dan lain-lain. Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor dari luar diri peserta didik yang dapat menambah semangat anak dalam belajar. Faktor tersebut meliputi lingkungan tempat tinggal anak, keadaan sosial ekonomi keluarga, kurikulum yang diterapkan dari sekolah, fasilitas belajar yang dimiliki, metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar dan lain sebagainya. Dalam proses belajar mengajar motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar. Proses belajar akan berjalan lancar apabila disertai dengan motivasi. "Motivasi merupakan suatu tenaga atau faktor yang terdapat di dalam diri manusia, yang menimbulkan, mengarahkan dan mengorganisasikan tingkah lakunya" (Handoko, 2008:9). Jadi, motivasi belajar merupakan suatu dorongan untuk melakukan tindakan belajar demi mencapai tujuan.

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan motivasi yang dimiliki. Motivasi belajar yang baik mendorong terwujudnya hasil belajar yang

memuaskan. Menurut Sardiman (2006:85), motivasi berfungsi: (1) mendorong manusia untuk berbuat (2) menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai (3) menyeleksi perbuatan, menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Motivasi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seseorang peserta didik akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Motivasi dapat ditimbulkan baik oleh faktor internal maupun factor eksternal. Motivasi internal berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu telah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi eksternal berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Menurut Sofyan dan Uno (2003:38), hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator, meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan (4) adanya penghargaan dalam belajar (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Motivasi peserta didik dapat dilihat atau disimpulkan dari adanya usaha yang tetap, adanya kecenderungan untuk belajar terus meskipun sudah tidak berada di bawah pengawasan, atau adanya kesediaan mempertahankan kegiatan belajar secara sukarela ke arah penyelesaian suatu tugas. Motivasi seringkali dikaitkan dengan prestasi, yaitu sebagai faktor yang menjadi penyebab keberhasilan atau kegagalan seseorang dalam melaksanakan suatu

tugas. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru matematika kelas VII MTs Wali Songo Benjeng Gresik, sebagian besar peserta didik masih kurang termotivasi untuk belajar matematika, peserta didik enggan untuk mengerjakan soal latihan, tugas atau PR, peserta didik jarang memiliki keberanian untuk bertanya atau mengungkapkan pendapatnya di kelas. Kegiatan diskusi antar peserta didik dalam pembelajaran kurang berjalan dengan lancar, banyak peserta didik tidak ikut berdiskusi melainkan mengerjakan hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan diskusi. Hal ini menyebabkan beberapa kelompok terlambat mengumpulkan hasil diskusi mereka.

Selain itu, peserta didik juga kurang mandiri dalam mengerjakan tugas ataupun ulangan, hal ini ditunjukkan dari hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa mereka terkadang menyontek tugas ataupun ulangan matematika peserta didik yang lain. Tes matematika pada materi pecahan didapatkan hasil, dari 20 peserta didik MTs Wali Songo Kelas VII ada 12 peserta didik yang belum tuntas dan 8 peserta didik yang sudah tuntas atau memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Ini berarti ada sekitar 60% peserta didik yang belum tuntas, dengan diterapkannya Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga semua peserta didik mengalami ketuntasan belajar dengan baik.

Model pembelajaran kooperatif didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial” (Lie, 2003:27). Ciri khusus pembelajaran kooperatif mencakup lima unsur yang harus diterapkan, yang meliputi: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok (Lie, 2003:30). Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk bekerja dalam suatu tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk tujuan bersama. Model kooperatif merupakan model

pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk mencapai kompetensinya dengan menekankan kerjasama antar peserta didik.

Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah adanya permainan “mencari pasangan”. Permainan “mencari pasangan” menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain. Peserta didik mencoba menemukan jawaban dari soal dalam kartunya yang terdapat pada kartu yang dipegang peserta didik lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keuntungan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Lie, 2003:55).

Keterkaitan antara metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pelajaran matematika kelas VII, khususnya pada materi operasi hitung bentuk aljabar sangat cocok digunakan karena pada materi ini merupakan materi dasar dari matematika untuk mempelajari lebih jauh lagi. Lebih – lebih pada kelas VII yang kemampuan peserta didiknya yang sangat kompleks ini sangat cocok menggunakan model kooperatif tipe *Make A-Match* yang lebih menekankan pada permainan yang mendidik, juga diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, karena pada model pembelajaran ini peserta didik diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta didik lain. Suasana belajar di kelas dapat diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar peserta didik untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pelajaran matematika serta adanya penghargaan (*reward*), sehingga peserta didik dapat belajar matematika dalam suasana yang menyenangkan.

Dalam kegiatan pembelajaran *Make A Match* peserta didik ditugaskan untuk menemukan pasangan dari kartu yang dipegangnya. Hal tersebut menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik tentang penyelesaian dari permasalahan dalam kartunya sehingga dapat segera mencocokkan kartu

yang dimilikinya. Menurut Sofyan dan Uno (2004:43), rasa ingin tahu merupakan daya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rasa ingin tahu ini dapat ditimbulkan oleh suasana yang dapat mengejutkan, keragu-raguan, ketidaktentuan, adanya kontradiksi, menghadapi masalah yang sulit dipecahkan, menemukan sesuatu hal yang baru, menghadapi teka-teki. Hal-hal tersebut menimbulkan semacam konflik konseptual yang membuat peserta didik merasa penasaran, yang dengan sendirinya menyebabkan peserta didik tersebut berupaya keras untuk memecahkannya. Dalam upaya yang keras itulah motivasi belajar peserta didik bertambah besar. Selain itu, adanya interaksi dengan peserta didik lain, dapat mendorong motivasi belajar peserta didik sehingga mampu berbagi pengetahuan belajar dengan yang lain.

Permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi peserta didik. Suasana yang sangat menarik itu menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara afektif atau emosional bagi peserta didik. Sesuatu yang bermakna akan mudah untuk diingat, dipahami dan dihargai. Adanya pemberian batasan waktu dalam penyelesaian permasalahan dan penghargaan (*reward*) dalam pembelajaran *Make A-Match* menimbulkan suasana persaingan yang sehat di antara para peserta didik. Suasana persaingan akan memberikan kesempatan para peserta didik untuk mengukur kemampuan dirinya melalui kemampuan orang lain. Selain itu, belajar dengan bersaing akan menimbulkan upaya belajar yang sungguh-sungguh. Sesuai dengan prinsip individu untuk selalu lebih baik dari orang lain, sehingga meningkatkan motivasi belajar. Pemberian penghargaan merupakan cara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik menuju pada hasil belajar yang baik.

Dari hal-hal di atas peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A-Match* Pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar Untuk Peserta didik Kelas VII MTs Wali Songo Benjeng Gresik”.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi operasi hitung bentuk aljabar untuk peserta didik MTs Wali Songo Benjeng Gresik?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi operasi hitung bentuk aljabar di MTs. Wali Songo Benjeng Gresik?
3. Apakah ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A-Match* pada materi operasi hitung bentuk aljabar di kelas VII MTs Wali Songo Benjeng Gresik?.

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah :

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A-Match* pada materi operasi hitung bentuk aljabar untuk peserta didik kelas VII MTs Wali Songo Benjeng Gresik.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A-Match* pada materi operasi hitung bentuk aljabar di kelas VII MTs Wali Songo Benjeng Gresik.
3. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A-Match* pada materi operasi hitung bentuk aljabar untuk peserta didik kelas VII MTs Wali Songo Benjeng Gresik.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Guru

Sebagai masukan dalam memilih model pembelajaran matematika dan memberikan gambaran kepada guru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Make A-Match* serta dapat

mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran di kelas.

1.4.2 Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.4.3 Bagi peneliti

Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru bagi peneliti tentang bidang yang diteliti khususnya.

1.5 Definisi, Asumsi, dan Keterbatasan

1.5.1 Definisi

Agar tidak menimbulkan kesalahan penafsiran, maka beberapa istilah yang perlu didefinisikan adalah:

1. Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk bekerja dalam suatu tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk tujuan bersama.
2. Pembelajaran kooperatif tipe *Make A-Match* adalah permainan "mencari pasangan". Permainan "mencari pasangan" menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain.
3. Ketuntasan belajar adalah suatu upaya dimana peserta didik dituntut untuk dapat menguasai secara tuntas pelajaran yang diberikan agar didapatkan suatu pencapaian kompetensi sesuai dengan yang diharapkan dan dapat dinyatakan dengan angka atau skor dari mengerjakan soal tes.
4. Bentuk aljabar adalah suatu bentuk matematika yang dalam penyajiannya memuat huruf – huruf yang mewakili bilangan yang belum diketahui.

1.5.2 Asumsi

Asumsi-asumsi dalam penelitian ini adalah:

Peserta didik dapat menyelesaikan soal-soal sesuai dengan kemampuan sendiri.

1.5.3 Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif tipe *Make A-Match* hanya dilakukan satu kali saja, karena membutuhkan waktu yang cukup lama, apabila setelah diadakan masih terdapat peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar maka peserta didik yang bersangkutan diberikan latihan lanjutan yang dikerjakan di rumah.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada materi Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bentuk Aljabar.