

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan kemajuan zaman yang semakin cepat, pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Karena semakin maju pendidikan suatu bangsa maka akan semakin tinggi derajat atau kedudukan suatu bangsa tersebut. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam Al-Qur'an surah Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Ayat tersebut menerangkan kedudukan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan. Dari ayat tersebut dapat dinyatakan bahwa penguasaan dan pemahaman terhadap ilmu pengetahuan merupakan faktor yang sangat penting untuk mencapai kemajuan.

Melalui jalur pendidikan sekolah siswa diarahkan agar dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik untuk memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan undang–undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Bab. II pasal 3 telah dirumuskan tujuan pendidikan Nasional, yaitu: “Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”¹.

Untuk merealisasikan tujuan di atas, merupakan tugas yang cukup berat bagi guru yang mengajar, karena guru merupakan orang yang secara langsung berhubungan dengan anak didik dalam rangka membimbing dan mengarahkannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam upaya mendidik dan membimbing tersebut seorang guru dituntut agar seoptimal mungkin memberikan pengetahuan yang baik kepada anak didiknya sehingga tujuan yang diharapkan dalam bentuk ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dapat tercapai.

Dari hasil pengamatan penulis dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Matematika yang telah dilakukan di kelas VI A, menggambarkan bahwa guru dalam memberikan materi pelajaran khususnya dalam melakukan operasi hitung pecahan merasa kesulitan dalam memilih metode yang dianggap lebih tepat, sehingga guru kurang maksimal melaksanakannya dan senantiasa menghadapi kendala dalam mengembangkan pengembangan kognitif. Kendala tersebut disebabkan model pembelajaran yang kurang menarik minat anak, kegiatan pembelajaran berpusat pada guru dan anak hanya pasif menyimak penjelasan guru sehingga pengembangan kognitif yang seharusnya menyenangkan menjadi kurang menarik minat anak. Akibatnya anak tidak bisa melakukan operasi hitung pecahan, ketidak mampuan anak ini disebabkan oleh;

¹Undang–Undang RI No.20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasan* (Bandung:Fokusmedia, 2003), h, 7.

1. Dalam melaksanakan pengembangan, guru kurang memfasilitasi anak dalam kegiatan pembelajaran, seperti tidak menggunakan media pembelajaran/alat peraga sehingga anak tidak berminat terhadap kegiatan yang dilaksanakan.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dan guru terlalu banyak menggunakan metode ceramah yang menyebabkan anak menjadi bosan.
3. Sistem pembelajaran berpusat pada guru, yang menyebabkan anak menjadi pasif.

Untuk mengatasi masalah di atas, guru menerapkan model pembelajaran yang berbentuk permainan mencari pasangan, yaitu anak disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, anak yang mencocokkan kartunya diberi poin. Dengan model pembelajaran *Make a Match* ini guru berhasil memberikan pelajaran dalam melakukan operasi hitung pecahan,

Adapun keuntungan dari model pembelajaran *Make a Match* yaitu;

1. Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian anak.
3. Mampu meningkatkan hasil belajar anak mencapai tarap ketuntasan belajar klasikal 87,50 %. Menurut Widyaningsih, dkk (2008)².

Berdasarkan pengalaman dan keunggulan model pembelajaran *Make a Match* di atas agar anak tertarik untuk melakukan operasi hitung pecahan, maka kegiatan harus dirancang menyenangkan, tapi sekaligus membuat anak

²Widyaningsih, Wahyu (“*Cooperative Learning sebagai Model Pembelajaran Alternatif untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Masa Pelajaran Matematika*”),

melakukan operasi hitung pecahan sambil bermain dapat diwujudkan dengan melakukan permainan kartu bilangan dan dengan model pembelajaran *Make a Match*. Dengan permainan kartu bilangan dan model pembelajaran *Make a Match* ini, maka peneliti tertarik untuk mengangkat suatu penelitian tindakan kelas dengan judul; “Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Hitung yang melibatkan berbagai bentuk Pecahan Melalui *Model Make A Match* dikelas VI MIN Model Tambak Sirang Gambut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Matematika dikelas VI A MIN Model Tambak Sirang masih berjalan monoton hanya mempergunakan metode ceramah dan latihan.
2. Rendahnya hasil belajar materi operasi hitung pecahan pada mata pelajaran matematika kelas VI A MIN Model Tambak Sirang.
3. Belum diterapkannya model pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan mata pelajaran Matematika khususnya pada materi operasi hitung pecahan pada siswa kelas VI A MIN Model Tambak Sirang Gambut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dan agar penelitian ini lebih terarah maka perlu perumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas guru pada materi operasi hitung yang melibatkan berbagai bentuk pecahan ?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam melakukan operasi hitung yang melibatkan berbagai bentuk pecahan melalui model pembelajaran *Make A Match* di kelas VI A MIN Model Tambak Sirang Gambut ?
3. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran operasi hitung yang melibatkan berbagai bentuk pecahan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan ?

D. Defenisi Operasional

1. Aktivitas, suatu bagian dari kegiatan siswa yang berhubungan langsung dengan tingkah lakunya terhadap kegiatan pembelajaran dan siswa harus mempunyai keinginan dan semangat yang tinggi terhadap pembelajaran tersebut.
2. Hasil belajar adalah suatu kegiatan pembelajaran yang direncanakan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang melalui interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan.
3. Pembelajaran Matematika adalah pembelajaran yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian.
4. Operasi hitung pecahan adalah cara mengerjakan khususnya pada materi pecahan baik menjumlah, mengurang, membagi atau mengali.

5. Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang berbentuk permainan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dan soal sebelum batas waktunya anak yang dapat mencocokkan dengan cepat dan benar akan diberi poin.

E. Cara Memecahkan Masalah

Metode yang digunakan dalam memecahkan masalah tentang meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung pecahan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* melalui media kartu angka. Dalam pemecahan ini direncanakan melalui tindakan kelas, dalam 1 siklus 1 kali pertemuan. Dan apabila tidak berhasil dengan baik maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

Rencana kegiatan pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu konsep operasi hitung yang melibatkan berbagai bentuk pecahan..
2. Siswa dibagi dua kelompok
3. Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegangnya
4. Siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartu soal atau kartu jawaban yang dipegangnya
5. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin

6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya hingga semua anak mendapat giliran.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis tindakan dirumuskan sebagai berikut:

1. Melalui model pembelajaran Make A Match dalam melakukan operasi hitung yang melibatkan berbagai bentuk pecahan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI A MIN Model Tambak Sirang Gambut Kabupaten Banjar
2. Melalui model pembelajaran Make A Match dalam melakukan operasi yang melibatkan berbagai bentuk pecahan dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa di kelas VI A MIN Model Tambak Sirang Gambut Kabupaten Banjar

G. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui;

1. Aktifitas guru dalam melakukan operasi hitung yang melibatkan berbagai bentuk pecahan melalui model pembelajaran Make A Match di kelas VI A MIN Model Tambak Sirang Gambut.

2. Aktivitas siswa dalam melakukan operasi hitung yang melibatkan berbagai bentuk pecahan melalui model pembelajaran *Make a Match* di kelas VI A MIN Model Tambak Sirang Gambut Kabupaten Banjar.
3. Hasil belajar siswa di kelas VI A MIN Model Tambak Sirang Gambut dalam melakukan operasi hitung yang melibatkan berbagai bentuk pecahan melalui pembelajaran *Make A Match*.

H. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1. Bagi Guru
 - a. Membantu guru dalam menemukan model pembelajaran yang tepat untuk pengembangan kognitif anak.
 - b. Membantu guru dalam menemukan permasalahan–permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sehingga guru mudah untuk mengatasinya.
 - c. Meningkatkan kualitas guru sebagai tenaga profesional
 - d. Memberikan wawasan kepada guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat bagi profesional dan karier guru tersebut.
2. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran.

- b. Meningkatkan kualitas sekolah dan mampu memberikan sumbangan yang berarti bagi dunia pendidikan di Madrasah pada umumnya.
- c. Memberikan Motivasi bagi guru–guru untuk melakukan pembelajaran yang baik.

I. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, definisi operasional; cara memecahkan masalah, hipotesis tindakan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori, yang berisikan tentang landasan teori/tinjauan pustaka yang menelaah tentang teori belajar matematika, karakteristik pembelajaran matematika di SD/MI, langkah-langkah pembelajaran matematika di SD / MI, model pembelajaran Kooperatif, model pembelajaran *Make A Match*, dan materi mata pelajaran matematika tentang operasi hitung pecahan.

Bab III metode penelitian, yang terdiri dari; setting (waktu dan tempat) penelitian, siklus PTK, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik dan alat pengumpul data, indikator kinerja, teknik analisis data, prosedur penelitian, dan jadwal penelitian.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan, yang terdiri dari deskripsi setting Penelitian. Hasil penelitian, dan pembahasan.

Bab V Penutup, yang terdiri dari simpulan dan saran-saran.