

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi menuntut setiap bangsa dan negara untuk memiliki suatu keunggulan, agar dapat berperan dalam percaturan dunia internasional yang semakin kompetitif. Semua ini sangat menuntut ketersediaan SDM yang unggul. Namun saat ini kondisi SDM bangsa Indonesia belumlah begitu menggembirakan. Menurut *Laporan World Competitiveness Yearbook* tahun 2011, daya saing SDM Indonesia berada pada posisi 46 turun 2 tingkat dari tahun 2010. Bangsa Indonesia masih ketinggalan dalam bidang iptek dibandingkan dengan Negara tetangga seperti Malaysia, Singapura dan Thailand. Peringkat *Human Development Index (HDI)* Indonesia masih rendah, pada tahun 2011 Indonesia berada diperingkat 124 dari 187 negara yang disurvei. Bahkan Indonesia menempati urutan lebih rendah dari lima dari rekan-rekan ASEAN, dengan Singapura memimpin ditempat 26, diikuti Brunei (33), Malaysia (61), Thailand (103) dan Filipina (112). Relatif rendahnya kualitas SDM bangsa Indonesia tidak terlepas dari faktor Pendidikan.¹

Pendidikan merupakan unsur penting dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan kita dapat mencetak manusia yang profesional dan handal demi masa depan dan kemandirian bangsa. Untuk mewujudkannya, kita

¹ H. Sofyan Noor, *Menjaga Tradisi Intelektual dan Kesantunan Mahasiswa*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), h.2.

harus mempersiapkan generasi muda yang kompeten dibidangnya, berwawasan luas, memiliki *skill* yang bagus dan mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pemahaman tersebut, pendidikan dapat diartikan sebagai suatu pembimbingan yang diberikan secara sengaja oleh pendidik kepada peserta didik kearah suatu tujuan tertentu.²

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang dirumuskan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut salah satunya adalah dengan adanya lembaga pendidikan formal, salah satu bentuk pendidikan formal adalah sekolah. Di sekolah siswa diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku pada setiap jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada setiap jenjang pendidikan tersebut pasti ada mata pelajaran matematika yang harus dipelajari siswa. Peran para pendidik matematika sangatlah penting dalam hal tersebut. Guru matematika harus bisa menjelaskan dan memberi pemahaman tentang materi yang ia sampaikan kepada para siswa

² Abdul Rahmat, *Pengantar Pendidikan*, (Bandung: MQS Publishing, 2010), h.24-25.

³ Undang-Undang, *Tentang Pendidikan*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2006), h.18.

yang kadang sulit untuk menerima pelajaran matematika. Sehingga setelah dilaksanakannya proses pembelajaran siswa memiliki kemampuan matematik yang diharapkan yang merupakan hasil dari proses pembelajaran tersebut. Tidak sedikit siswa yang menyatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran sulit dan susah untuk dipahami. Terlontarnya pernyataan negatif siswa tentang matematika mencerminkan sikap penolakan siswa terhadap matematika. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian di Indonesia, ditemukan bahwa tingkat penguasaan peserta didik dalam matematika pada semua jenjang pendidikan masih sekitar 34%, ini sangat memprihatinkan.⁴ Akibatnya banyak siswa yang memperoleh nilai rendah dalam pelajaran matematika. Rendahnya hasil belajar matematika juga terjadi pada siswa SMAN 3 Banjarmasin. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa yang masih banyak belum mencapai nilai KKM khususnya kelas XI di SMAN 3 Banjarmasin.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada SMAN 3 Banjarmasin menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah tersebut menggunakan pembelajaran konvensional yakni suatu pembelajaran yang banyak didominasi oleh guru, sementara siswa duduk secara pasif menerima informasi pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, salah satu usaha pengajar untuk menunjang terciptanya kegiatan pembelajaran yang kondusif dan menarik adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Salah satunya adalah dengan

⁴ Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *Matematika Intelligence*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), h. 34.

menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.⁵

Sri Wulandari dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* pada pembelajaran matematika siswa kelas X SMA Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014” dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas X SMA Negeri 7 Lubuklinggau dengan model kooperatif tipe *Make A Match* lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sehingga model kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.⁶

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan seperti yang difirmankan Allah dalam surah Yasin ayat 36:

سُبْحَانَ الَّذِي خَلَقَ الْأَزْوَاجَ كُلَّهَا مِمَّا تُنْبِتُ الْأَرْضُ وَمِنْ أَنْفُسِهِمْ
وَمِمَّا لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٦﴾

Dalam ayat ini dijelaskan bahwa Allah SWT telah menciptakan sesuatu didunia ini dengan berpasang-pasangan, baik yang diketahui oleh manusia maupun yang tidak diketahui oleh manusia. Salah satunya adalah mengenai model pembelajaran *Make A Match*, model pembelajaran ini menggunakan sarana kartu, jadi siswa harus mencari pasangan kartu yang dipegang.

⁵ Imas Kurniasih & Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*, (Jogyakarta: Kata Pena, 2015), h.56.

⁶ Sri Wulandari, “Penerapan model kooperatif tipe *Make A Match* pada pembelajaran matematika siswa kelas X SMA Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014”, Skripsi.

Selain menggunakan model pembelajaran, seorang guru juga dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian pesan dan pemahaman. Berbicara mengenai sebuah perantara untuk memahami sesuatu, Allah SWT berfirman dalam surah Al-Ankabut ayat 41, sebagai berikut:

مَثَلُ الَّذِينَ اتَّخَذُوا مِنْ دُونِ اللَّهِ أَوْلِيَاءَ كَمَثَلِ الْعَنْكَبُوتِ
 اتَّخَذَتْ بَيْتًا وَإِنَّ أَوْهَنَ الْبُيُوتِ لَبَيْتُ الْعَنْكَبُوتِ لَوْ كَانُوا
 يَعْلَمُونَ ﴿٤١﴾

Pada ayat tersebut, Allah memberikan perumpamaan tentang orang yang memohon perlindungan kepada selain Allah seperti laba-laba yang membuat rumah (sarang). Padahal kita tahu bersama bahwa rumah laba-laba sangatlah lemah, mudah hancur hanya dengan sekali sentuhan jari manusia. Allah menghadirkan perumpamaan tersebut sebagai perantara (media) pesan agar mudah dipahami umat manusia..

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”.⁷ Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sarana pembelajaran digunakan sebagai

⁷ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: ALFABETA, 2014), h. 4.

perantara dalam proses pembelajaran. Mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁸

Adanya perkembangan teknologi yang cukup pesat di dunia pendidikan saat ini menyebabkan perkembangan media pembelajaran yang juga semakin bervariasi. Salah satunya adalah *software Prezi*. *Prezi* merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk presentasi berbasis internet (*SaaS*) akan tetapi dapat bekerja *offline*. *Prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasinya.

Mei Lisa Hardi dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh penggunaan media *prezi* dalam pembelajaran akuntansi terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di MAN 3 Malang” dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media *Prezi* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁹ Oleh karena itu, *Prezi* sebagai media pembelajaran juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Dari uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang disajikan dalam bentuk skripsi dengan judul : “Perbandingan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan dan Tanpa *Software Prezi* pada Materi Matriks di Kelas XI SMAN 3 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2016/2017.

⁸ Zainal Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 100.

⁹ Mei Lisa Hardi, “Pengaruh penggunaan media *prezi* dalam pembelajaran akuntansi terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS di MAN 3 Malang”, Skripsi, (Malang: Perpustakaan Universitas Negeri Malang, 2013)

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa pada materi matriks di kelas XI SMAN 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017 menggunakan model pembelajaran *Make A Match*?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa pada materi matriks di kelas XI SMAN 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017 menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *software Prezi* ?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar matematika siswa pada materi matriks di kelas XI SMAN 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017 menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *software Prezi* ?

C. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahpahaman terhadap judul ini penulis perlu memberikan batasan beberapa istilah dalam ruang lingkup pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Perbandingan

Perbandingan dalam bahasa Inggris istilah ini "*Compare*" yang berarti membandingkan, memperbandingkan.¹⁰ Dalam bahasa Indonesia istilah ini berasal dari kata banding, kemudian mendapat awalan per dan akhiran an sehingga menjadi rangkaian kata "perbandingan" yang berarti imbang, pertimbangan, sebanding, dan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perbandingan adalah perbedaan selisih kesamaan.¹¹ Jadi perbandingan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian ilmiah yang bersifat membandingkan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Make A Match* dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *software Prezi* sebagai media pembelajaran.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran

¹⁰ Jhon M. Echols and Hasan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Jakarta:PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003), cetke-XXV, h. 132.

¹¹ Depertemen pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001).

merupakan pola yang digunakan didalam proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran ini memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada pada tangan mereka dan mencari pasangan kartunya.¹²

4. *Software Prezi*

Software Prezi merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk presentasi berbasis internet (*SaaS*) akan tetapi dapat bekerja *offline*. *Prezi* juga dilengkapi oleh *Zooming User Interface (ZUI)* yang memungkinkan pengguna *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi serta dapat membuat presentasi dalam bentuk linear maupun nonlinear.¹³

D. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya meneliti tentang pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *software Prezi* di SMAN 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017.
2. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas XI SMAN 3 Banjarmasin.

¹² Zainal Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Op. cit. h.66.

¹³ <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Prezi>. Diakses pada hari Senin, 25 April 2016.

3. Penelitian dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan dengan bantuan media pembelajaran yaitu *software Prezi*.
4. Materi yang dilakukan dalam penelitian adalah matriks, khususnya operasi penjumlahan matriks, pengurangan matriks, perkalian matriks dengan bilangan real, perkalian matriks dengan matriks, serta perpangkatan matriks.
5. Pada penelitian ini, peneliti melihat dari skor tes siswa yang dibuat sesuai indikator pembelajaran.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar matematika siswa pada materi matriks di kelas XI SMAN 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017 menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.
2. Mengetahui hasil belajar matematika siswa pada materi matriks di kelas XI SMAN 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017 menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *software Prezi*.
3. Mengetahui perbedaan dari hasil belajar matematika siswa pada materi matriks di kelas XI SMAN 3 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017 menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *software Prezi*.

F. Signifikansi Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan mempunyai kegunaan antara lain:

1. Sebagai masukan dan informasi bagi guru untuk dapat memvariasikan model pembelajaran, khususnya pengajaran matematika untuk mencapai tujuan yang optimal;
2. Sebagai informasi dalam upaya meningkatkan kualitas belajar matematika siswa;
3. Sebagai masukan bagi peneliti untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan;
4. Sebagai dasar yang dapat dijadikan landasan bagi penelitian-penelitian berikutnya.

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

- a. Guru mempunyai pengetahuan tentang model pembelajaran yang digunakan dan mampu melaksanakannya dalam pembelajaran matematika.
- b. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- c. Pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Distribusi jam belajar sama dengan yang telah ditetapkan sekolah.
- e. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada materi matriks di kelas XI SMAN 3 Banjarmasin menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *software Prezi* dengan tanpa menggunakan *software Prezi*.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada materi matriks di kelas XI SMAN 3 Banjarmasin menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *software Prezi* dengan tanpa menggunakan *software Prezi*.

H. Alasan Memilih Judul

1. Hasil belajar siswa mempunyai andil yang sangat besar dalam mencapai tujuan pendidikan dan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
2. Sepengetahuan peneliti bahwa penelitian tentang pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *software Prezi* belum pernah dilakukan di SMAN 3 Banjarmasin, sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti.
3. Mengingat penggunaan model pembelajaran *Make A Match* yang bisa dijadikan salah satu strategi dalam pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Mengingat penggunaan *software Prezi*, perangkat lunak yang bisa dijadikan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
5. Melihat keadaan pendidikan di era sekarang, tanpa media dan model pembelajaran, pembelajaran akan jauh tertinggal dalam hal penyampaian materi pembelajaran.

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan karya ilmiah ini terdiri atas lima bab dengan garis besar, yakni pada Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV dan Bab V sebagai berikut:

Bab I berupa pendahuluan. Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, serta sistematika penulisan.

Bab II berupa tinjauan teoritis. Bab ini berisi tentang teori belajar, pembelajaran matematika, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar matematika, model pembelajaran, model pembelajaran *Make A Match*, media pembelajaran, *software Prezi*, matematika di sekolah menengah atas (SMA), dan materi ajar.

Bab III berupa metode penelitian. Bab ini berisi tentang jenis dan pendekatan, desain penelitian, subyek dan obyek penelitian, data dan sumber data, pengembangan instrumen tes, desain pengukuran, teknik pengolahan dan analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV yakni tentang laporan hasil penelitian. Pada bab ini berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V berupa penutup yang berisi simpulan.