

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah khususnya kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang dimuat dalam kurikulum SD/MI/SDLB dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif, dan mandiri.¹

Kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, belajar untuk memahami dan menghayati, belajar untuk mampu melakukan dan berbuat secara efektif, belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, dan belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.²

Pandangan mengajar yang hanya menyampaikan ilmu pengetahuan itu, dianggap tidak sesuai lagi dengan keadaan. Ada tiga alasan penting yang menuntut perubahan paradigma mengajar, yaitu pertama siswa orang dewasa dalam bentuk mini, tetapi mereka adalah organisme yang sedang berkembang, kedua ledakan ilmu pengetahuan mengakibatkan kecenderungan setiap orang tidak mungkin dapat

¹Depdiknas, *Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Depdiknas, 2006), h. 4.

²*Ibid*, h. 6-7.

menguasai setiap cabang keilmuan, dan ketiga penemuan-penemuan baru dalam bidang psikologi. Manusia adalah organisme yang memiliki potensi sehingga pendidikan bukan lagi memberikan stimulus tetapi mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Siswa tidak dianggap sebagai objek tetapi sebagai subjek belajar yang harus mencari dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.³

Sejauh ini pendidikan kita masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar.⁴ Akibatnya prestasi belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya prestasi belajar siswa juga terjadi pada mata pelajaran Matematika siswa kelas I MIS Darul Istiqamah Banjarmasin. Berdasarkan informasi dari guru kelas I MIS Darul Istiqamah Banjarmasin dapat diketahui hanya 50 % siswa tuntas belajar materi membilang dan mengurutkan banyak benda. Prosentase ini diperoleh dari hasil penilaian akhir kompetensi dasar pada tahun pelajaran 2007-2008, hal ini disebabkan pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat sehingga tingkat aktifitas siswa rendah. Kondisi pembelajaran yang demikian tidak dapat memacu hasil belajar siswa untuk mencapai ketuntasan belajar.

Upaya meningkatkan kemampuan siswa kelas I MIS Darul Istiqamah Banjarmasin membilang dan mengurutkan banyak benda diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat, menyenangkan, menantang, dan meningkatkan motivasi

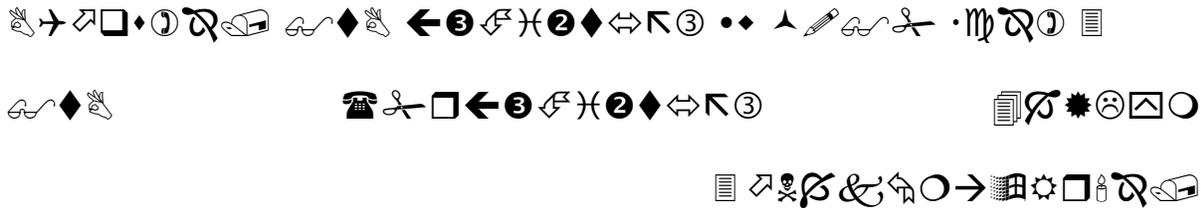
³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Perdana Media Group. 2007), h. 98-100.

⁴ Depdiknas, *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. (Jakarta: Depdiknas 2003), h. 2.

belajar. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Pembelajaran yang demikian diharapkan menyenangkan dan membuat siswa berpikir.

Pola pikir sentralistik, monolitik, uniformistik mewarnai pengemasan dunia pendidikan kita. Keputusan selalu dilaksanakan berdasarkan hirarki-birokrasi. Kita lupa bahwa indikator keberhasilan pendidikan adalah bahwa anak didik kita sejahtera. Anak didik kita sejahtera jika aktivitas belajar menyenangkan dan menggairahkan.⁵

Manusia sebagai makhluk dinamis akan terus berkembang menuju kearah yang lebih baik untuk mengatasi masalah yang timbul dari perkembangan itu sendiri. Manusia selalu berusaha untuk berubah dari kondisi dan situasi yang lebih maju sesuai perkembangan zaman. Dalam Al-Qur'an Surah Ar Ra'd ayat 11 Allah SWT berfirman :



Dari latar belakang di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Membilang dan Mengurutkan Banyak Benda Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Siswa Kelas I MIS Darul Istiqamah Banjarmasin.”

⁵ Nurhadi *et.al.*, *Pembelajaran Kontektual dan Penerapannya dalam KBK*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2004), h. 3.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

Apakah model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam membilang dan mengurutkan banyak benda siswa kelas I MIS Darul Istiqamah Banjarmasin ?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk ”meningkatkan hasil belajar membilang dan mengurutkan banyak benda siswa kelas I MIS Darul Istiqamah Banjarmasin melalui model Pembelajaran *Make A Match*”.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Membantu guru memperbaiki proses belajar mengajar mata pelajaran Matematika pada siswa kelas I MIS Darul Istiqamah Banjarmasin.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa kelas I MIS Darul Istiqamah Banjarmasin meningkatkan hasil belajar dalam membilang dan mengurutkan banyak benda.

c. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan sumbangan pikiran bagi kepala sekolah dalam rangka peningkatan prestasi belajar siswa dan perbaikan proses belajar mengajar secara bertahap dan berkelanjutan.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat sumbangkan pada perpustakaan sekolah (Madrassa Ibtidaiyah Darul Istiqamah) sebagai khasanah bacaan yang dapat memperkaya literatur bagi guru untuk memperoleh alternatif model pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

D. PEMECAHAN MASALAH

Kemampuan siswa kelas I MIS Darul Istiqamah Banjarmasin dalam membilang dan mengurutkan banyak benda mata pelajaran Matematika dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* mencakup guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban, setiap siswa mendapat satu buah kartu, siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang, setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban), setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, dan kegiatan akhir membuat kesimpulan dan penutup.

E. KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN.

1. Kerangka Berpikir.

Pemilihan model pembelajaran dan pemilihan alat peraga sangatlah penting dalam pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa terutama pada siswa SD / MI kelas 1 yang masih dalam tahap berpikir konkrit.

Dalam konteks kegiatan belajar mengajar, guru perlu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.

Penelitian ini direncanakan pada pembelajaran matematika Madrasah Ibtidaiyah Kelas 1 Standar Kompetensi Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai dua angka dalam pemecahan masalah, dan Kompetensi Dasar Membilang banyak benda dan Mengurutkan banyak benda dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Dengan model pembelajaran *make a match* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan model pembelajaran ini siswa belajar sambil bermain dalam kelompoknya dan peraga yang dipakai sesuai dengan tahap perkembangan berpikir anak.

2. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* hasil belajar siswa kelas I MIS Darul Istiqamah Banjarmasin tentang membilang banyak benda dan mengurutkan banyak benda dapat meningkat.