

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh sebab itu, hampir semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan itu dimulai sejak anak dilahirkan dan berakhir setelah ia meninggal dunia. Jadi pendidikan itu berlangsung seumur hidup.<sup>2</sup>

Pendidikan juga sarana penunjang dalam mencapai tujuan Negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3, yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada

---

<sup>1</sup>Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2011), Cet. ke-7, h. 1.

<sup>2</sup>Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), h. 75.

Tuhan Yang Maha Esa, berakal mulia, sehat, berilmu, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.<sup>3</sup>

Untuk mencapai sistem pendidikan nasional tersebut, maka diperlukan lembaga pendidikan, misalnya sekolah dan perguruan tinggi untuk mencetak sumber daya manusia yang dapat meningkatkan harkat dan martabat bangsa Indonesia. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan harus berupaya untuk memberikan ilmu pengetahuan dan akhlak yang baik bagi siswa.

Matematika merupakan ilmu tentang kuantitas (*the science of quantity*) atau ilmu tentang ukuran diskrit dan berlanjut (*the science of discrete and continuous*) yang telah ditinggalkan.<sup>4</sup> Matematika mempunyai peranan dalam membuat pembelajaran menjadi efektif dan hidup terutama untuk meningkatkan motivasi belajar murid.<sup>5</sup> Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena selalu digunakan dalam segala segi kehidupan, semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan dan memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.<sup>6</sup>

Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari peranannya di segala aspek kehidupan. Dikatakan demikian karena seluruh aktivitas manusia selalu

---

<sup>3</sup>Departemen Pendidikan Nasional RI, *Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2013), h. 7.

<sup>4</sup>Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 203.

<sup>5</sup>Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, (Jogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009), h. 25.

<sup>6</sup>Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*, *Op. Cit.*, h. 204.

berhubungan dengan pekerjaan menghitung, mengukur, memprediksi, dan lain-lain.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Yunus ayat 5 sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَّرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ  
السِّنِينَ وَالْحِسَابِ ۚ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ



Ayat tersebut mengandung makna tentang pentingnya mempelajari hal-hal yang berkenaan dengan perhitungan agar kita mengetahui tanda-tanda kebesaran Allah. Hal ini menyiratkan makna pentingnya mempelajari matematika.

Berdasarkan Praktek Pengalaman Lapangan II (PPL II) yang peneliti lakukan, peneliti melihat bahwa terdapat gejala-gejala rendahnya keaktifan belajar siswa yaitu, terdapat beberapa siswa yang masih belum paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa tersebut tidak mau bertanya. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran, terdapat beberapa siswa yang kurang mendengarkan penjelasan materi dari guru. Jika guru memberikan tugas individu atau pekerjaan rumah, terdapat beberapa siswa kurang mengerjakan dengan tepat waktu. Jika guru memberikan tugas kelompok, hanya beberapa orang saja yang ikut mengerjakan, dan siswa kurang menanggapi ketika ada siswa lain yang menjawab soal latihan di depan kelas.

---

<sup>7</sup>M.Said, *Al-Qur'an Terjemah Al Karim*, (Bandung: Alma'arif, 1987), Cet.Ke-1, h.170.

Dari gejala-gejala tersebut, dapat dipahami bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Persoalannya adalah bagaimana cara menerapkan pembelajaran matematika, sehingga dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai tanggung jawab individunya untuk belajar secara aktif di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMPN 5 Marabahan, pembelajaran matematika yang dilaksanakan di sana masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan beberapa siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan, masih terdapat beberapa siswa yang belum paham dengan materi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa tersebut tidak mau bertanya, dan juga masih terdapat beberapa siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu. Salah satu materi dalam matematika yang diajarkan di kelas VII SMPN 5 Marabahan adalah bilangan pecahan, masih terdapat kesulitan yang dihadapi siswa pada materi bilangan pecahan yaitu siswa kurang mampu menyelesaikan operasi-operasi pada bilangan pecahan. Hal ini dikarenakan siswa sulit mengaplikasikan sifat-sifat pada bilangan pecahan ke dalam operasi bilangan pecahan, yang dalam hal ini adalah operasi perkalian dan pembagian bilangan pecahan.

Untuk mensiasati permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan ke arah sistem pendidikan ataupun proses pembelajaran. Salah satu usaha guru dalam meningkatkan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok, kerjasama dalam

menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tujuannya adalah hasil belajar siswa meningkat dan siswa dapat menerima keragaman dari temannya serta pengembangan keterampilan sosial.<sup>8</sup>

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa variasi, di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan tipe *Scramble*. Pembelajaran tipe *Make A Match* dan tipe *Scramble* ini diterapkan agar dapat mengembangkan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini digunakan untuk perbandingan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dikembangkan oleh Lorna Curran, model *Make A Match* menjadi salah satu model penting dalam ruang kelas. Tujuan dari model ini antara lain; 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; dan 3) *edutainment*. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan model ini.<sup>9</sup> Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* menurut Rober B. Taylor, *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsekuensi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam model ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga

---

<sup>8</sup>Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), Cet. ke-1, h.412-413.

<sup>9</sup>Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), Cet. Ke-1, h. 251.

menerapkan dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam kondisi acak.<sup>10</sup>

Model *Make A Match* dan model *Scramble* memiliki kesamaan, yaitu kedua model ini sama-sama menggunakan kartu soal dan kartu jawaban untuk sesi review. Sedangkan beda dari kedua model ini yaitu terletak pada pembagian kelompok, *Make A Match* terdiri dari dua kelompok dan *Scramble* terdiri dari beberapa kelompok.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, hasil observasi dan *interview* yang telah dilakukan mengenai hasil belajar matematika siswa, serta karena sepengetahuan peneliti belum pernah ada penelitian mengenai perbandingan hasil belajar matematika antara siswa yang diberi pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Make A Match* dan model *Scramble* di SMPN 5 Marabahan. Dengan demikian peneliti berminat melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Antara Siswa yang Diberi Pembelajaran dengan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dan Model *Scramble* Pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan di Kelas VII SMPN 5 Marabahan Tahun Pelajaran 2016/2017”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

---

<sup>10</sup>*Ibid.*, h.303.

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan di kelas VII SMPN 5 Marabahan tahun pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan di kelas VII SMPN 5 Marabahan tahun pelajaran 2016/2017?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model *Scramble* pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan di kelas VII SMPN 5 Marabahan tahun pelajaran 2016/2017?

## **C. Definisi Operasional dan Batasan Masalah**

### **1. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul, maka dikemukakan berbagai definisi yang ada dalam judul, yaitu:

#### **a. Perbandingan**

Dalam bahasa Indonesia istilah perbandingan 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”.<sup>11</sup>

- b. Menurut Abdurrahman, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Sedangkan menurut Juliah, hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya.<sup>12</sup>
- c. Model pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pengajaran yang membagi siswa dalam beberapa kelompok yang bekerjasama antara satu siswa dengan yang lainnya untuk memecahkan masalah.<sup>13</sup>
- d. Model pembelajaran *Make A Match* menjadi salah satu model penting dalam ruang kelas. Tujuan dari model ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; dan 3) *edutainment*.

Sintak model *Make A Match* dapat dilihat pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikut ini:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.

---

<sup>11</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), Cet. ke-1, h. 860.

<sup>12</sup>Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), Cet. ke-1, h. 14-15.

<sup>13</sup>Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), Cet. ke-1, h. 100.

- 2) Setiap siswa mendapat satu kartu.
  - 3) Tiap siswa memikirkan tiap jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
  - 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
  - 5) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
  - 6) Kesimpulan/penutup.<sup>14</sup>
- e. Model pembelajaran *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri.<sup>15</sup> Sintak pembelajaran *Scramble* dapat diterapkan dengan mengikuti tahap-tahap berikut ini:
- 1) Guru menyajikan materi sesuai topik
  - 2) Setelah selesai menjelaskan tentang materi, guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada siswa dengan jawaban yang diacak susunannya.
  - 3) Guru memberi durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
  - 4) Jika waktu pengerjaan soal habis, siswa wajib mengumpulkan pekerjaannya kepada guru.
  - 5) Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah.

---

<sup>14</sup>Wahyudin Zarkasyi, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Karawang: PT. Refika Aditama, 2015), Cet. ke-1, h. 75.

<sup>15</sup>Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, *Op.Cit.*, h. 251.

6) Guru memberi apresiasi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.<sup>16</sup>

#### f. Materi Bilangan Pecahan

Pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari suatu keseluruhan, bagian dari suatu daerah, bagian dari suatu benda, atau bagian dari suatu himpunan. Pecahan dilambangkan dengan  $\frac{a}{b}$ ,  $a$  disebut pembilang dan  $b$  disebut penyebut, dengan syarat  $b \neq 0$ .<sup>17</sup>

## 2. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas VII A dan VII B SMPN 5 Marabahan tahun pelajaran 2016/2017.
- b. Penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model *Scramble* pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan.
- c. Hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes akhir siswa dalam menyelesaikan soal-soal tentang perkalian dan pembagian bilangan pecahan yang

---

<sup>16</sup>Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Banjarbaru: Scripta Cendekia), h.176.

<sup>17</sup>Tim Bina Karya Guru, *Terampil Berhitung Matematika untuk SD Kelas IV*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 158.

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model *Scramble*.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan di kelas VII SMPN 5 Marabahan tahun pelajaran 2016/2017.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan di kelas VII SMPN 5 Marabahan tahun pelajaran 2016/2017.
3. Untuk mengetahui signifikansi hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model *Scramble* pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan di kelas VII SMPN 5 Marabahan tahun pelajaran 2016/2017.

#### **E. Kegunaan (Signifikansi) Penelitian**

Signifikansi penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. **Secara Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya dalam pembelajaran matematika.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, strategi belajar, serta keperluan belajar siswa yang beragam. Serta guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

### **b. Bagi Siswa**

Siswa termotivasi dalam mempelajari matematika karena menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* yang menggunakan pemikiran-pemikiran kreatif dalam belajar. Serta melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang bermakna.

### **c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran secara umum dan pembelajaran matematika secara khusus di SMPN 5 Marabahan.

### **d. Bagi Peneliti Lain**

Dari hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut.

## **F. Alasan Memilih Judul**

Adapun beberapa alasan yang mendorong penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas, yaitu:

1. Dalam usaha meningkatkan prestasi siswa di bidang matematika perlu diketahui bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model *Scramble* pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan.
2. Peneliti merasa tertarik melakukan penelitian tentang perbandingan hasil belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model *Scramble* pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan.
3. Dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model *Scramble* tersebut apakah terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil belajar pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan.

## **G. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

### **1. Anggapan Dasar**

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model *Scramble* merupakan model penting dalam ruang kelas yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa sehingga peneliti menganggap bahwa kedua model tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat perkembangan intelektual dan usia yang relatif sama.
- c. Pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- d. Distribusi jam belajar antara kelas VII A yang menggunakan model pembelajaran kooperati tipe *Scramble* dan kelas VII B yang menggunakan model *Make A Match* relatif sama.
- e. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

## 2. Hipotesis

Berdasarkan anggapan dasar di atas yang telah dipaparkan oleh penulis, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini, yaitu antara lain:

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* di kelas VII SMPN 5 Marabahan tahun pelajaran 2016/2017.

$H_o$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada materi perkalian dan pembagian bilangan pecahan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* di kelas VII SMPN 5 Marabahan tahun pelajaran 2016/2017.

## H. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan (signifikansi) penelitian, alasan memilih judul, anggapan dasar dan hipotesis, sistematika penulisan.

Bab II adalah landasan teori, dalam hal ini pertama peneliti membahas tentang belajar, matematika, hasil belajar matematika, model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*), model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*, matematika di sekolah menengah pertama, perkalian dan pembagian bilangan pecahan.

Bab III adalah metode penelitian, yang membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrument penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data.

Bab IV adalah penyajian data dan analisis, yang memuat deskripsi lokasi penelitian pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen I dan di kelas eksperimen II, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen I dan di kelas eksperimen II, deskripsi kemampuan awal siswa, uji beda kemampuan awal siswa, uji beda hasil belajar matematika siswa, pembahasan hasil penelitian.

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran.

