

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan mutlak yang harus diperoleh manusia sepanjang hidupnya. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam segala aspek kepribadian dan kehidupan. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: “Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan 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 dan bertanggung jawab.” Namun sejauh ini, masih terdapat kesenjangan antara tujuan pendidikan nasional dengan hasil belajar matematika peserta didik.

Pendidikan matematika merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas dan keperguruan tinggi. Fungsi mata pelajaran matematika yakni untuk belajar bagaimana cara menghitung dan memecahkan masalah matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam matematika, banyak konsep yang saling berkaitan, dan beberapa dari konsep tersebut terdapat ide-ide yang dapat dikelompokkan menjadi contoh dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Soibala & Mulyatna (2019), Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah: 1) Memahami konsep-konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan menerapkannya dalam memecah suatu masalah secara akurat; 2) Dapat merancang pola matematika berdasarkan sifat dan ciri-ciri; 3) Menjelaskan ide dan pernyataan matematis; 4) kemampuan pemecahan masalah yang meliputi: kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, serta menginterpretasikan solusi yang diperoleh; 5) menggunakan simbol, tabel, grafik, atau media lain untuk menjelaskan masalah; 6) Memiliki sikap memahami kegunaan

matematika dalam kehidupan; rasa ingin tahu, perhatian dan minat belajar matematika, sikap ulet dan percaya diri terhadap pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa selama ini peserta didik menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, karena pada kenyataannya mereka hanya menghafal rumus dan tidak memahami konsep dasarnya, sehingga cepat menyerah pada soal-soal yang sulit, akibatnya sampai saat ini peserta didik berasumsi pelajaran matematika adalah pelajaran yang dihindari, tidak menyenangkan, cenderung dijauhi, membingungkan dan bahkan menakutkan sebagian besar peserta didik. Kondisi ini biasanya terjadi pada peserta didik yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa berlatih sendiri. Dalam hal ini, guru harus semaksimal mungkin membimbing peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika di kelas.

Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan yang paling penting. Menurut Anggraeni dkk. (2019) pembelajaran adalah suatu hal yang sangat kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor termasuk guru, peserta didik, institusi, media, dan lingkungan. Proses belajar mengajar membutuhkan model pembelajaran yang menyikapi situasi peserta didik. Model pembelajaran yang tepat digunakan untuk mendorong peserta didik aktif belajar dan menyenangkan sehingga mereka mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan Ferdiana & Mulyatna (2020) di SMA IT Raflesia Depok, terdapat permasalahan yang timbul terkait dengan pembelajaran yang di sampaikan, dan keaktifan peserta didik yang masih kurang. Hal ini tercermin dari interaksi guru dengan peserta didik yang belum maksimal karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang mendorong peserta didik untuk berpendapat di kelas. Berdasarkan permasalahan tersebut, guru harus memilih model pembelajaran yang tepat, memberikan penyajian mata pelajaran yang menarik, membuat peserta didik aktif dalam suasana kelompok agar tercipta interaksi sosial antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, dan peserta didik dengan peserta didik lainnya, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru namun berpusat pada peserta didik. *Cooperative learning* merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yaitu metode

pembelajaran yang mengutamakan kolaborasi atau kerjasama dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa jenis, antara lain Jigsaw, Think-Pair-Share, Numbered Heads Together, Group Investigation, dan Make a Match (Anggraeni dkk., 2019).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, telah banyak penelitian yang menerapkan model pembelajaran untuk memudahkan proses belajar mengajar, yaitu: Anggraeni dkk., 2019; Asmara, 2016; Ferdiana & Mulyatna, 2020; HALAWA, 2019; Padang, 2019; Pertiwi & Dwi, 2019; Riana dkk., 2020). Hasil penelitian yang dilakukan Anggraeni dkk., (2019) terdapat pengaruh model pembelajaran make a match dengan motivasi dan hasil belajar matematika. Hasil penelitian yang dilakukan Anggraini, Sepni; Febriana, Rina; Juwita, (2019) dalam penelitiannya terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian yang dilakukan Ferdiana & Mulyatna, (2020) terdapat pengaruh model pembelajaran make a match terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Hasil penelitian yang dilakukan HALAWA, (2019) terdapat pengaruh model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar matematika. Dari keempat penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran make a match. Namun, (Anggraeni dkk., 2019; Anggraini, Sepni; Febriana, Rina; Juwita, 2019; HALAWA, 2019) meneliti pengaruh dari model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar matematika, sedangkan (Ferdiana & Mulyatna, 2020) meneliti pengaruh dari model pembelajaran make a match terhadap pemahaman konsep matematika siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan Riana dkk., (2020) terdapat pengaruh model pembelajaran make a match dengan bantuan media kartu berpasangan terhadap hasil belajar matematika. Hasil penelitian yang dilakukan Hani Arifiyanti (2016) terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran dengan bantuan media kartu terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan Pertiwi & Dwi, (2019) terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran make a match dengan media kartu bergambar terhadap kemampuan membaca dan menulis siswa. Dari ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan model pembelajaran make a match disertai

dengan media pembelajaran. Perbedaan dari ketiga penelitian tersebut terdapat pada media pembelajaran yang digunakan, dimana Riana dkk., (2020) menggunakan media kartu berpasangan, Hani Arifiyanti (2016) menggunakan media kartu, sedangkan Pertiwi & Dwi, (2019) menggunakan media kartu bergambar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Dr. Soetomo Surabaya, terdapat permasalahan yang timbul terkait dengan pembelajaran yang disampaikan yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik belum sepenuhnya memahami dari materi yang disampaikan. Dari masalah tersebut mengakibatkan peserta didik tidak memahami konsep awal pembelajaran sehingga peserta didik beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, membosankan, membingungkan, rumit, dan lainnya. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan dalam pembelajaran dikelas agar peserta didik tidak bosan dan untuk menambah keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengaruh penggunaan model pembelajaran Make A Match dengan media pasang kartu. Media pasang kartu ini berupa kartu soal dan kartu jawaban yang diberikan secara acak pada tiap kelompok. Sehingga dalam pelaksanaan model pembelajaran ini peserta didik menggunakan media pasang kartu, dimana setiap kelompok mencocokkan atau memasangkan kartu yang ia dapat entah itu kartu jawaban atau kartu soal dengan pasangannya. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengangkat permasalahan dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Dengan Media Pasang Kartu Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA”.

B. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran Make A Match dengan media pasang kartu.
2. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah statistika
3. Penelitian ini hanya dilakukan di SMA Dr. Soetomo Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan “Apakah ada pengaruh model pembelajaran Make A Match dengan media pasang kartu terhadap hasil belajar matematika materi statistika siswa kelas XII IPA 2 SMA Dr. Soetomo Surabaya?.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran Make A Match dengan media pasang kartu terhadap hasil belajar matematika materi statistika siswa kelas XII IPA 2 SMA Dr. Soetomo Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau pengaruh terhadap peneliti dan yang hendak diteliti :

1. Bagi Pendidik

Dapat memberikan alternatif dalam memilih media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik di dalam kelas.

2. Bagi peserta didik

Agar peserta didik tidak bosan di dalam kelas, sehingga materi yang diajarkan menjadi pelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

3. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan masukan bagi obyek penelitian untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan juga dapat melakukan penelitian lanjut dengan pendekatan lain atau materi lain.