BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting karena menjadi bagian dari kehidupan manusia dan sebagai suatu ilmu, matematika berperan dalam pengembangan ilmu yang lain, seperti fisika, kimia, arsitektur, teknik, geografi, ekonomi, dan sebagainya (Ningsih, 2015: 1). Berdasarkan pengertian tersebut maka penting untuk belajar matematika sebab menjadi salah satu poros dalam ekspansi ilmu pengetahuan lainnya yang sifatnya matematis.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu cara dalam meningkatkan kualitas manusia karena penguasaan berpikir matematika akan memungkinkan salah satu jalan membentuk pemikiran yang jelas, tepat, dan teliti. pembelajaran matematika perlu diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Sebagaimana yang diamanatkan dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas bahwa tujuan pendidikan nasional adalah "… 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" (Dokumen UU RI 20/2003). Tujuan tersebut menjadi rujukan utama bagi setiap tujuan

pembelajaran, tidak terkecuali pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika juga merupakan pembelajaran yang paling terasa manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Aisyah (dalam Utami dkk, 2013: 3) mengemukakan bahwa matematika berkenaan dengan ide, aturan-aturan, dan hubungan-hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep abstrak.

Mengingat pentingnya ilmu matematika, maka dalam pendidikan formal, matematika telah diajarkan sejak dari Sekolah Dasar, akan tetapi apabila dibandingkan antara pembelajaran matematika yang berkaitan dengan konsep asbtrak dan perkembangan anak usia SD pada usia sekitar 7-12 tahun yang Menurut Piaget (dalam Danim, 2010: 106) masih memiliki tingkat berfikir pada tahap operasi konkrit, maka dapat dilihat terjadi kesenjangan sehingga masih banyak siswa SD yang tidak menyadari betapa pentingnya matematika tersebut, malah siswa kebanyakan tidak menyukai matematika dan menganggap matematika sebagai suatu ilmu yang membosankan dan sangat sulit untukdipahami.

Berdasarkan observasi awal penelitian di SDN Pabian IV, didapatkan bahwa siswa khususnya kelas II mendapatkan nilai ulangan rata-rata di bawah KKM pada pembelajaran matematika, hal ini disebabkan karena matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan membosankan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran tidak menggunakan metode dan media yang bervariasi, sehingga berakibat pada siswa yang menjadi kurang antusias, malas, dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran sehingga mereka melakukan

aktivitas diluar pembelajaran seperti berbicara dengan teman sebangku, tidak mendengarkan penjelasan guru, dan bermain sendiri. Selain faktor permasalahan dari siswa, guru juga jarang sekali melakukan variasi dalam pembelajaran. Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah, mencatat, dan penugasan. Guru masih berlaku sebagai narasumber utama dalam kelas. Selain itu, guru juga kurang maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Untuk mengatasi kelemahan yang terjadi diatas dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperlukan suatu tindakan dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan diberikan suatu media pembelajaran yang baru, sehingga mata pelajaran matematika yang dianggap membosankan akan menjadi mata pelajaran yang dapat membuat anak merasa senang, santai, dan tidak merasategang dalam mengikuti pembelajaran.

Pemilihan model dan media pembelajaran harus tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hubungan guru dan siswa yang cenderung mekanistik dan robotik harus segera bergeser pada aktivitas yang menyenangkan dan interaktif melalui model dan media pembelajaran yang digunakan.

Prinsip pemilihan model dan media pembelajaran menurut Sudjana, 1991 (dalam Fathurrahman dkk, 2011: 69) salah satunya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Berdasarkan prinsip tersebut maka penelitian ini memberikan salah satu alternatif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan media pembelajaran PANPIN (pancingan pintar) dalam proses pembelajarannya. Model pembelajaran *make a match* menurutMenurut Isjoni, 2010. (dalam Shoimin, 2014: 98) Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Media PANPIN merupakan media pembelajaran yang dirancang dengan konsep bermain sebagaimana tingkat perkembangan siswa SD yang menyukai sesuatu yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk aktif serta dapat memotivasi siswa untuk senang belajar matematika. Pemilihan media pembelajaran PANPIN juga didasarkan pada karakteristik siswa di SDN Pabian IV yang sangat menyukai aktivitas memancing. Siswa di sekolah tersebut banyak yang berasal dari daerah lokasi tambak ikan dan berdekatan dengan sungai, sehingga berdasarkan hal tersebut peneliti memilih media pembelajaran PANPIN sebagai alternatif penggunaan sarana pembelajaran untuk meningkatkan Hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian permasalahan penelitian ini serta beberapa pandangan terkait pentingnya pelajaran matematika dan fungsi model pembelajaran make a match berbantu media pembelajaran PANPIN sebagai salah satu alat bantu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar dan hasil

belajar siswa maka peneliti tertarik mengambil judul penelitian ini yaitu"Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media PANPIN (Pancingan Pintar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Di SDN Pabian IV Sumenep."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka dapat diindentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas II di bawah KKM.
2. Sebagian besar guru kurang maksimal dalam mendesign pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media pembelajaran PANPIN (pancingan pintar) terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika di SDN Pabian IV?.

D. Tujuan Penelitian

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

untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media pembelajaran PANPIN (pancingan pintar) terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika di SDN Pabian IV.

E. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa hanya diukur pada hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Matematika menggunakan tes.
2. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran make A match dengan menggunakan media yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran PANPIN (pancingan pintar).

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

a. Memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi bagi guru-guru mengenai implementasi model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media PANPIN (pancingan pintar) pada mata pelajaran Matematika.

b. Menambah wawasan terkait pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan media pembelajaran PANPIN terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan informasi dan alternatif dalam menerapkan model pembelajaran make a match berbantuan penggunaan media pembelajaran PANPIN (pancingan pintar) dalam proses pembelajaran Matematika agar lebih menarik dan efektif.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta memperoleh suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

c. Bagi pihak sekolah

Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam rangka perbaikan dan pertimbangan-pertimbangan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah istilah-istilah penting dalam penelitian yang perlu ditegaskan pengertiannya yaitu sebagai berikut.

1. Menurut Isjoni, 2010. (dalam Shoimin, 2014: 98) Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Loma Curran. Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.
2. Menurut Gearlach dkk, 1971, (dalam Hamdani, 2011: 72) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dan membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.
3. Berdasarkan definisi pancingan dan definisi pintar dalam kamus besar bahasa Indonesia maka pengertian media pembelajaran PANPIN

(Pancingan Pintar) merupakan sebuah alat peraga yang dipakai sebagai media bantu pembelajaran dengan cara memancing (pertanyaan ataupun jawaban) untuk merangsang kecerdasan siswa dalam melakukan sesuatu menggunakan benda nyata, dalam hal ini memahami mata pelajaran Matematika yang dianggap sulit bagi siswa dimediasi dengan alat pancingan.

4. (Hamalik, 2017:159) Hasil belajar keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengelolaan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.