BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang dapat menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dasar untuk belajar sehingga dapat mengikuti bahkan menjadi pelopor dalam pembaharuan dan perubahan. Proses belajar mengajar merupakan bagian yang tidak terlepas dari dunia pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan, dapat dilakukan melalui peningkatan dan penyempurnaan proses belajar mengajar. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan efektif, diperlukan usaha yang sungguh-sungguh dari semua pihak, khususnya guru. Di dalam proses belajar mengajar guru dihadapkan pada siswa-siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, ada siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan ada pula yang berkemampuan rendah. Keanekaragaman kemampuan siswa yang ada sedikit banyak akan berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang diajarkan guru di dalam kelas. Dengan demikian guru diharapkan dapat memiliki metode pembelajaran yang baik dan tepat sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan efektif.

Pelajaran matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang “kurang diminati” atau “kalau bisa dihindari” oleh sebagian siswa dan kurangnya kesabaran bahwa aliran-aliran yang ada dalam matematika mengajarkan untuk dapat berpikir lagi, rasional kritif, cermat, efisien dan

efektif. Kemampuan tersebut sangat dibutuhkan guna menyongsong era persaingan besar. Oleh karena itu, kreativitas seorang guru dalam mengajar matematika menjadi faktor penting agar matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan menarik didalam kelas. Kreativitas bukanlah satu bakat, tetapi bisa dipelajari dan harus dilatih. (Rohani, 2004: 6)

Kemandirian dalam belajar agaknya belum dimiliki oleh banyak siswa. Kemandirian disini adalah belajar mandiri. Bukanlah belajar sendiri, melainkan suatu prinsip belajar yang bertumpu pada kegiatan dan tanggung jawab siswa itu sendiri untuk keberhasilan belajarnya sejauh ada motivasi diri yang mendorong kegiatan belajar.

Matematika sebagai salah satu bagian dari ilmu pengetahuan, merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua tingkat pendidikan rendah sampai kejenjang pendidikan tinggi. Dari masing-masing jenjang tersebut, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika sehingga wajar jika matematika tidak banyak disenangi orang, bahkan ada yang merasa takut.

Dalam belajar matematika dituntut ketelitian, ketekunan serta kesabaran baik dalam memahami suatu konsep maupun dalam pemecahan masalah yang ada. Ketelitian, ketekunan maupun kesabaran merupakan kemampuan atau potensi diri yang ada pada masing-masing pribadi siswa. Masing-masing kemampuan tersebut merupakan salah satu bentuk integrasi kemandirian siswa, sehingga siswa yang satu dengan siswa yang lainnya berbeda-beda.

Siswa diharapkan tidak bergantung pada orang lain setiap menghadapi permasalahan matematika. Siswa dituntut untuk mampu berusaha menemukan permasalahan dengan tidak secara langsung mengadukan permasalahan tersebut pada orang lain dengan mengharapkan suatu penyelesaian tanpa terlebih dahulu mencobanya. Siswa diharapkan mampu berfikir secara aktif, kreatif, inovatif serta memiliki inisiatif sendiri.

Gambaran selintas tentang keadaan siswa dalam mengikuti pelajaran adalah sebagai berikut: (a) siswa di ruang kelas mendengarkan uraian dan penjelasan guru, (b) siswa sibuk mencatat apa yang ditulis dan diucapkan guru, (c) hampir tidak ada siswa yang berani bertanya kepada guru, (d) ketika guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, mereka cenderung takut untuk menjawab bahkan mereka menjawab secara bersamaan sehingga suara kurang jelas, (e) kurang aktifnya siswa dalam mengerjakan latihan.

Berkaitan dengan masalah-masalah di atas, pada pembelajaran matematika di kelas V SDN II tempat penelitian ditemukan keanekaragaman masalah sebagai berikut:

1. Kemandirian siswa mendiskusikan soal dalam belajar matematika belum nampak pada pembelajaran matematika, banyak ditemukan siswa pada awal pembelajaran kadang tidak mengetahui apa yang akan dipelajari, ia akan bergantung pada gurunya ataupun lingkungannya.
2. Para siswa jarang sekali mengajukan pertanyaan atau idenya.
3. Para siswa masih banyak yang mengerjakan soal latian dengan menyontoh pekerjaan temannya.

Selain masalah di atas, permasalahan lain dalam pembelajaran matematika yang ditemukan adalah faktor guru dan materi ajar. Pada pembelajaran dominasi guru sangat tinggi, pengorganisasian siswa cenderung searah dan klasikal, serta guru jarang berkeliling mendekati siswa dan membantunya. Pengelolaan materi ajar dari contoh yang dibahas sampai soal-soal yang diberikan sebagai latihan kurang bervariatif dan tidak mencakup semua permasalahan pokok bahasan. Pemberian tugas tidak pernah diikuti dengan bantuan atau bimbingan cara penyelesaiannya.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut yang berkelanjutan maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru harus berusaha menyusun dan menerapkan sebagai model yang variasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika. Salah satunya dengan menerapkan strategi *make a-match*.

Menurut Lorna Curran (Depdiknas, 2005), strategi *make a-match* adalah strategi pembelajaran di mana siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan strategi *Make A-Match* perlu adaya kerjasama antara guru matematika dengan peneliti yaitu melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Proses PTK ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru matematika untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran di sekolah, sehingga masalah-masalah pembelajaran di sekolah dapat dikaji dan dituntaskan. Dengan demikian proses pembelajaran matematika di sekolah

yang menerapkan strategi *make a-match* diharapkan dapat meningkatkan kemandirian siswa dan meningkatkan kemampuan matematika dalam bentuk prestasi belajar.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Adakah peningkatan kemandirian siswa kelas V SDN II setelah dilakukan pembelajaran matematika melalui strategi *Make A-Match* pada pokok bahasan menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan peningkatan kemandirian siswa kelas V SDN II dalam proses belajar matematika melalui strategi *Make A-Match* pada pokok bahasan menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

D. Manfaat Penelitian

Sebagai penelitian tindakan kelas, penelitian ini memberikan manfaat konseptual utamanya terhadap pembelajaran matematika dan terhadap peningkatan kemandirian siswa dalam pembelajaran matematika.

1. Manfaat teoritis

   Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, utamanya pada

peningkatan kemandirian siswa melalui strategi *Make A-Match*. Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran matematika yang mulai bergeser ke pembelajaran yang mementingkan prosesnya, karena dalam proses pembelajaran disarankan untuk menggunakan paradigma belajar yang menunjukkan pada proses untuk mencapai hasil

2. Manfaat praktis
   a. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk membantu meningkatkan kemandirian siswa dalam bidang matematika.
   b. Bagi guru penelitian ini merupakan informasi untuk memilih suatu alternatif pengajaran matematika yang inovatif dan kreatif melalui strategi *Make A-Match*.
   c. Bagi peneliti merupakan wacana uji kemampuan terhadap bekal teori yang diperoleh di bangku kuliah serta sebagai upaya pengembangan ilmu pengetahuan terutama matematika.
   d. Bagi perpustakaan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dan sebagai inventaris buku di perpustakaan.

E. Definisi Istilah

Agar penelitian ini sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka perlu diberi definisi operasional yaitu:

1. Kemandirian siswa

   Pada penelitian ini yang dimaksud dengan kemandirian siswa adalah belajar mandiri. Dengan penelitian ini siswa diharapkan tidak bergantung pada orang lain dan bertanggung jawab atas apa yang dilakukan setiap menghadapi permasalahan matematika sehingga kemandirian siswa akan meningkat. Indikator kemandirian dalam proses pembelajaran ini meliputi mandiri dalam mendiskusikan soal, menjawab pertanyaan guru dan mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru.

2. Strategi *Make A-Match*

   Strategi *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan strategi ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Langkah-langkah penerapan strategi *make a match* sebagai berikut:

   1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
   2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang berisi bertuliskan soal atau jawaban.
   3. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
   4. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
   5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

6. Jika tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.