

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia yang selalu mengalami perubahan menuntut manusia untuk selalu menjadi lebih baik agar dapat bersaing dalam kehidupan bermasyarakat. Mereka harus merubah pola berfikir mereka lebih maju dan mengikuti perkembangan zaman. Dalam hal ini pendidikan dijadikan tolak ukur seseorang mengenai cara berfikir seseorang, guna meningkatkan kesejahteraan hidup dan mempertahankan hidup dalam menghadapi arus globalisasi.

Kemajuan dunia pendidikan tidak mengubah pandangan siswa terhadap pendidikan khususnya pendidikan matematika. Pelajaran matematika bagi sebagian besar siswa merupakan pelajaran yang sulit dan tidak menarik, apalagi kebanyakan guru memberikan rumus yang seringkali siswa dituntut untuk menghafalkan. Pembelajaran matematika diberikan secara klasikal melalui metode ceramah tanpa melihat kemungkinan penerapan model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi dan kondisi siswa, bahan dan alat peraga yang tersedia. Kurangnya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya keinginan siswa dalam belajar.

Guru merupakan faktor penting yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam belajar matematika. Pentingnya peran guru dalam pendidikan tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Oleh karena itu, pada proses pembelajaran guru harus meningkatkan kemampuan mengajarnya menjadi guru yang professional. Kemampuan yang

dimaksud adalah kemampuan mengajar dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dengan tetap memperhatikan materi, waktu dan jumlah siswa di kelas.

Sebelum penelitian diadakan telah dilakukan tanya jawab dan observasi dengan guru matematika kelas X.5 di SMA Negeri 1 Cepogo berkenaan dengan kondisi siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Dari kegiatan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi dan kreativitas siswa kelas X.5 masih rendah. Hal itu terlihat masih banyak siswa yang malas mendengarkan penjelasan guru dan cenderung mengobrol dengan teman sebangku mereka. Selain itu sedikit siswa yang mengerjakan soal di depan kelas atau menjelaskan hasil jawaban kepada teman-teman mereka.

Kurangnya variasi dalam pembelajaran matematika akan menyebabkan siswa cenderung bosan dengan matematika. Mereka menjadi kurang aktif dan kreatif dalam pembelajaran yang pada akhirnya menyebabkan motivasi dan kreativitas siswa rendah dan tidak berkembang. Hal itu dapat dilihat pada waktu pembelajaran berlangsung. Banyak siswa yang bermalasan pada waktu dijelaskan tentang suatu materi oleh gurunya. Selain itu jarang ada siswa yang berani bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya padahal mereka belum sepenuhnya paham.

Untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa perlu diadakannya variasi dalam pembelajaran. Pembelajaran harus terpusat pada siswa, bukan terpusat pada guru lagi. Guru hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan pembelajaran kepada siswa. Pembelajaran kooperatif

merupakan model pembelajaran yang menghendaki kerjasama pada suatu tugas. Pada pembelajaran kooperatif, pendekatan struktural menekankan pada penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi interaksi siswa. Dengan begitu pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan bagi siswa karena mereka akan belajar dalam suasana yang baru dan interaksi sosial antar siswa akan lebih erat.

Berdasarkan kondisi siswa di SMA Negeri 1 Cepogo, maka model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif *make a match*. Dengan model pembelajaran *make a match* siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran ini akan terjadi persaingan yang positif diantara siswa dalam menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan kartu yang mereka pegang dengan batasan waktu yang telah ditentukan. Dengan begitu mereka akan lebih semangat dan termotivasi untuk belajar dan mengalahkan temannya dalam hal positif. Selain itu kreativitas mereka juga akan meningkat karena hanya dengan kartu yang berisi soal atau jawaban mereka disuruh untuk menemukan penyelesaiannya tanpa menggunakan coret-coretan. Dengan begitu mereka untuk menemukan cara tercepat untuk menyelesaikan suatu masalah.

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas , peneliti terdorong mengambil judul “Penggunaan Metode Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Motivasi dan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Cepogo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan penelitian ini adalah “Apakah penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar siswa melalui strategi pembelajaran *make a match* pada siswa SMA Negeri 1 Cepogo kelas X.5 tahun ajaran 2011/2012.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap semoga hasil penelitian dapat memberikan manfaat utamanya dalam pembelajaran matematika, peningkatan mutu, proses, dan hasil pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan motivasi dan kreatifitas belajar matematika siswa melalui strategi pembelajaran *make a match*.

Secara khusus penelitian ini untuk memberikan perubahan pandangan pada strategi pembelajaran matematika yang lebih mementingkan pada proses untuk mencapai hasil.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk meningkatkan motivasi dan kreatifitas belajar matematika siswa melalui strategi pembelajaran *make a match*. Penelitian ini diharapkan mampu meberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti.

a. Bagi guru

Memberikan masukan dalam meningkatkan dan memperluas pengetahuan serta wawasan dalam meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa melalui pembelajaran *make a match*.

b. Bagi siswa

Memberikan informasi tentang pentingnya motivasi untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Penggunaan strategi pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah

d. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meningkatkan motivasi dan kreatifitas belajar siswa melalui pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran matematika.