

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Peningkatan mutu pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama untuk guru Sekolah Dasar. Guru Sekolah Dasar merupakan orang yang paling berperan dalam menciptakan manusia-manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di era globalisasi ini. Guru Sekolah Dasar dalam setiap pembelajaran selalu menggunakan pendekatan, strategi, metode maupun model pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkannya.

Tetapi pada kenyataannya guru Sekolah Dasar masih banyak yang mengalami keluhan tentang banyaknya materi pelajaran dengan alokasi waktu sedikit. Jadi pembelajaran hanya berpusat pada guru dan kadang sering membosankan siswa, pembelajaran kurang berkualitas, tidak efektif dan efisien serta kurang mempunyai daya tarik. Sehingga hasil belajar yang dicapai siswa tidak optimal.

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki objek abstrak dan menggunakan penalaran deduktif, yaitu penalaran yang kebenarannya diperoleh dari kebenaran sebelumnya yang sudah diterima sehingga keterkaitan antara konsep dalam Matematika bersifat kuat dan jelas. Matematika adalah mata pelajaran yang dianggap sulit dan menakutkan pada

setiap proses pembelajarannya, terutama ketika siswa mendapatkan topik tentang soal-soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah cerita. Siswa cenderung pasif dan kurang aktif ketika menerima mata pelajaran Matematika, sehingga guru sulit mengembangkan kemampuan analisis siswanya dalam menerima materi terkait soal cerita.

Keberhasilan proses belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran berlangsung. Keberhasilan belajar Matematika dapat dilihat dari tingkat prestasi belajar siswa. Semakin tinggi prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan dalam pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya, hasil belajar Matematika yang dicapai siswa masih rendah.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan sebuah metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa senang, aktif, dan materi mudah diterima, yaitu metode pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match*.

Pada dasarnya metode pembelajaran *Problem Based Learning* sebuah metode yang memusatkan pada suatu masalah yang perlu dikaji atau dicari solusi atas masalah tersebut. Dalam hal ini, siswa kurang memahami masalah-masalah atau soal Matematika terkait cerita. Oleh karena itu, dengan metode ini akan membantu siswa dalam mencari masalah dan menemukan alternatif jawaban dari masalah tersebut. Dan metode pembelajaran *Make a Match* yang menitik beratkan pada permainan kartu-kartu akan menarik minat

dan keaktifan siswa ketika belajar Matematika. *Make a Match* sebuah metode pembelajaran dengan mencari pasangan yang sesuai dengan topik atau bahan yang sedang dipelajarinya, atau mencari pasangan antara pertanyaan dengan jawaban. Sehingga metode ini tepat jika digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa ketika proses pembelajaran.

Selain metode pembelajaran, keaktifan belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar karena keaktifan akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang telah dipelajari bertahan lama dalam memori otak sehingga membuat diri siswa lebih kreatif, kritis, serta lebih mudah dalam memecahkan masalah Matematika terkait soal cerita. Suatu pengetahuan akan mudah dipahami dan diingat oleh siswa jika konsep tersebut disajikan dalam prosedur dan tahapan-tahapan yang tepat, jelas, dan menarik.

Masalah inilah yang mendorong peneliti melakukan penelitian tentang “*Studi Komparatif antara Problem Based Learning dengan Make a Match Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Negeri Kandang sapi*”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.
2. Keaktifan siswa dalam proses KBM yang masih rendah.

3. Metode pembelajaran yang diterapkan guru kurang tepat dengan materi yang akan dipelajari siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka permasalahan dibatasi agar penelitian dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya.

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah perbandingan hasil belajar Matematika melalui penerapan metode pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match* pada siswa kelas V SD Negeri Kandang sapi tahun ajaran 2011 / 2012.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match* terhadap hasil belajar Matematika?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match* terhadap keaktifan siswa pada proses KBM Matematika?

3. Metode apakah yang lebih sesuai digunakan pada proses KBM dengan materi “sifat bangun datar dan pemecahan masalah terkait soal cerita”?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan metode pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match*, sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar Matematika.

Secara khusus tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match* terhadap hasil belajar Matematika.
2. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match* terhadap keaktifan siswa pada proses KBM Matematika.
3. Untuk mengetahui metode yang lebih sesuai digunakan pada proses KBM dengan materi “sifat bangun datar dan pemecahan masalah terkait soal cerita”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adanya penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

## 1. Manfaat Teoritis

Secara khusus, penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada guru dalam pembelajaran Matematika berupa pergeseran paradigma mengajar dengan ceramah menjadi paradigma belajar mengajar dalam suasana yang menyenangkan. Telah menjadi pandangan yang cukup mapan bahwa paradigma belajar mengajar dalam suasana yang menyenangkan untuk memecahkan masalah Matematika merupakan aspek yang esensial dalam pembelajaran Matematika. Disini, dimensi guru sebagai fasilitator.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah memberikan manfaat untuk mengembangkan kompetensi di bidang metode pembelajaran, pengelolaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.
- b. Bagi seorang guru, hasil penelitian dapat memberikan wawasan tentang penggunaan metode pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Make a Match* dalam pembelajaran Matematika terkait soal cerita.
- c. Bagi peneliti, sebagai upaya untuk mengembangkan pengetahuan serta menambah wawasan, pengalaman dalam tahapan proses pembinaan diri sebagai calon pendidik.