

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu hal yang fundamental dalam kehidupan di masyarakat. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2002 menyebutkan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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. Pendidikan dengan kata lain memiliki tujuan untuk mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga membutuhkan keseimbangan baik intelektual, kepribadian dan keterampilan.

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia dan setiap individu berhak mendapatkan pendidikan yang sama (Kristin,2016). Pendidikan merupakan sebuah hak yang harus diperoleh manusia sebagai pembelajar. Tujuan pendidikan nasional ialah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Pendidikan merupakan proses yang kompleks karena merupakan upaya terencana, sistematis, terstruktur dan bertujuan untuk menumbuh kembangkan, mengelola, membina, mengarahkan, dan mengubah manusia yang merupakan makhluk multidimensi kearah kesempurnaannya (Putra,2012).

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan itu dengan meningkatkan kualitas mata pelajaran di sekolah dasar, salah satunya Matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dirasa paling sulit dibandingkan dengan pelajaran yang lain, terutama bagi siswa di tingkat/jenjang pendidikan dasar (Gurganus dalam Siregar, 2017 : 225). Fungsi pembelajaran matematika di sekolah dasar ialah untuk menumbuhkan dan memperkaya pengetahuan informal tentang konsep angka dan hitung (Berk,2012).

Matematika bermuatan tentang konsep angka dan berhitung serta akan lebih susah sesuai dengan jenjangnya. Peserta didik banyak yang menganggap matematika sulit, ini menjadikan alasan penyebab kurangnya motivasi untuk mengikuti belajar matematika. Guru sebaiknya mengaplikasikan berbagai pendekatan, metode, strategi atau model dengan cara yang tepat agar proses belajar berlangsung, diproses dan diolah dengan sebaik – baiknya, sehingga materi yang disampaikan pada peserta didik dapat efektif dan efisien (Lestari dkk, 2017: 113-116). Penggunaan strategi dan media yang beragam merupakan faktor pendukung dalam menumbuhkan motivasi peserta didik. Motivasi memegang peranan penting dalam memberikan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar, sehingga peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar (Nara,2011).

Guru memberikan motivasi belajar dengan menerapkan strategi pembelajaran dan media yang sesuai dengan strategi pembelajaran, yang akan

mempermudah pemahaman peserta didik. Guru harus mampu memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik (Hendracipta, 2017). Strategi pembelajaran yang digunakan di SD Negeri Tambakboyo 1 ialah strategi *Make a Match*. Strategi *Make a Match* merupakan salah strategi dengan pendekatan pembelajaran kooperatif, yaitu mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh guru dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerjasama antara siswa yang satu dengan siswa yang lain (Mulyatiningsih, 2011: 248). Dalam strategi ini membutuhkan kecermatan, kecepatan, ketelitian dan ketepatan peserta didik dalam memasangkan kartu yang dipegang sambil belajar konsep yang diberikan guru dengan menyenangkan.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pembelajaran dengan judul “STRATEGI *MAKE A MATCH* BERBASIS BUAH PINTAR UNTUK MENUMBUHKAN MOTIVASI PESERTA DIDIK KELAS 2 SD NEGERI TAMBAKBOYO 1.

Strategi *Make a Match* dapat digunakan dalam berbagai macam materi pembelajaran disekolah. Guru dapat mengkombinasikan dengan berbagai macam media yang dapat menarik perhatian siswa. Tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga harus membuat siswa faham dengan materi yang diberikan metode dan strategi yang bermacam – macam membuat variasi baru dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Seperti strategi *Make a Match* berbasis buah pintar dapat diterapkan disekolah dengan berbagai macam materi yang berbeda.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang disampaikan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis strategi *Make a Match* berbasis buah pintar untuk menumbuhkan motivasi peserta didik kelas 2 SD Negeri Tambakboyo 1?
2. Apa hambatan dalam strategi *Make a Match* berbasis buah pintar untuk menumbuhkan motivasi peserta didik kelas 2 SD Negeri Tambakboyo 1?
3. Apa solusi dalam mengatasi kendala penerapan strategi *Make a Match* berbasis buah pintar untuk menumbuhkan motivasi peserta didik kelas 2 SD Negeri Tambakboyo 1?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan strategi *Make a Match* berbasis buah pintar untuk menumbuhkan motivasi peserta didik kelas 2 SD Negeri Tambakboyo 1?
2. Untuk mendeskripsikan kendala dalam strategi *Make a Match* berbasis buah pintar untuk menumbuhkan motivasi peserta didik kelas 2 SD Negeri Tambakboyo 1?
3. Untuk mendeskripsikan solusi mengatasi kendala strategi *Make a Match* berbasis buah pintar untuk menumbuhkan motivasi peserta didik kelas 2 SD Negeri Tambakboyo 1?

## D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan teori yang berhubungan dengan inovasi strategi pembelajaran dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu serta menambah wawasan bagi pengkajian inovasi pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik dapat melatih kerjasama dengan peserta didik lain dan guru.
- 2) Peserta didik dapat meningkatkan keberanian peserta didik mengemukakan tentang pendapat, pertanyaan, menyajikan temuan dan menyampaikan refleksi hasil belajar.
- 3) Meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *Make a Match* Berbasis Buah Pintar.

#### b. Bagi Guru

Memberikan gambaran mengenai strategi pembelajaran *Make a Match* Berbasis Buah Pintar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika di kelas.

#### c. Bagi Peneliti

Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

d. Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran dan pembaharuan strategi pembelajaran.