BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dan dibutuhkan setiap manusia. Oleh karena itu pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang lebih baik lagi untuk meningkatkan sumber daya manusia. Dalam hal ini maka pendidikan di negara ini perlu ditingkatkan, salah satunya melalui pendidikan formal atau sekolah.

Matematika adalah salah satu bagian terpenting dalam dunia pendidikan [1]. Siswa memerlukan matematika untuk memenuhi kebutuhan praktis dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari[2].

Matematika merupakan ilmu pengetahuan dasar yang diperlukan oleh siswa untuk menunjang prestasi belajarnya[3]. Selain itu matematika juga diperlukan oleh semua orang dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya belajar matematika saat ini diharapkan kepada siswa mulai dari sekolah dasar hingga menengah bahkan pada tingkat perguruan tinggi untuk menguasai ilmu matematika. Namun dari hasil wawancara dengan siswa Madrasah Ibtida'iyah Thoriqul Ulum, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, karena matematika merupakan ilmu yang abstrak. Tidak heran jika

[1] Pitadjeng, *Belajar Matematika Yang Menyenangkan*,(Jakarta:Depdiknas,2006), hal 9
[2] Sunaryo,*Matematika dalam Kehidupan Sehari-hari*,(Surabaya:Citra Media,1992), hal 16
[3] Tirta Saputro, *Pengantar Dasar Matematika*,(Surabaya:Citra Media, 1992), hal 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyak siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Hal ini mengakibatkan rendahnya aktivitas belajar siswa di sekolah.

Aktivitas belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar dari siswa yang kurang efektif, bahkan tidak termotivasinya siswa sendiri dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik inilah yang mengakibatkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, peran guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi siswa. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana belajar yang kondusif.

Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran[4].

Penguasaan materi pelajaran apapun (bukan hanya pelajaran matematika) membutuhkan ketekunan dan tingkat penguasaan materi salah satunya ditentukan oleh ketekunan belajar siswa itu sendiri[5]. Namun waktu yang dibutuhkan oleh tiap-tiap siswa untuk dapat menguasai suatu materi itu tidak sama. Asalkan siswa tersebut memiliki minat dan waktu yang cukup untuk mempelajari materi tersebut, maka siswa akan mampu menguasainya. Untuk menunjang proses pembelajaran, selain bahan ajar,

[4] Isroji, *Pembelajaran Kooperatif*,(Bandung:Pustaka Pelajar,2009), hal 16
[5] Djamaroh, *Strategi Belajar*,(Jakarta:Rineka Cipta,2008), hal 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

strategi juga mempunyai peran penting dalam suatu proses pembelajaran. media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media ini berisikan pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran[6]. Strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.

Untuk itu seorang guru harus pandai-pandai memilih strategi pembelajaran yang cocok untuk siswa. Sehingga dengan adanya strategi pembelajaran yang sesuai akan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. keberhasilan seorang guru dalam mengajar akan terlihat dari antusias serta peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan kata lain guru dikatakan berhasil dalam pembelajaran bila pelajaran yang diberikan kepada siswa bisa dikuasai dengan baik dan benar. Upaya peningkatan aktivitas belajar siswa tidaklah mudah, karena suasana lingkungan, metode pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses kegiatan belajar mengajar. Jadi perlu adanya strategi pembelajaran yang cocok sehingga dapat membangkitkan semangat dan aktivitas belajar siswa[7].

Dalam pembelajaran matematika kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Ngrame Pungging Mojokerto muncul permasalahan yaitu rendahnya aktivitas belajar siswa. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dibutuhkan strategi pembelajaran yang cocok, tempat belajar yang nyaman

---

[6] Arsyad, *Media Pembelajaran* ,(Jakarta, Raja Grafindo Persada,2002), hal 4
[7] Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*,(Bandung, CV Pustaka Setia,2004), hal 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan menyenangkan, agar semua materi yang diberikan oleh guru dapat difahami serta diserap dengan baik[8].

Salah satu strategi pembelajaran yang bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran *Make A Match*. Karena strategi pembelajaran ini siswa dituntut untuk belajar sambil bermain. Sehingga siswa aktif secara langsung dalam proses pembelajaran. Dari sini diharapkan kerjasama dan keaktifan siswa dalam pembalajaran. Dengan demikian siswa belajar matematika tidak hanya mendengarkan guru saja, namun juga diperlukan timbal balik antara guru dan siswa yang akhirnya bisa menumbuhkan minat dan semangat belajar yang akhirnya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

Strategi pembelajaran mencari pasangan *(Make A Match)* dipilih karena strategi ini menuntut adanya kerjasama dalam mencari pasangan suatu materi yang sudah disiapkan untuk dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa[9], dengan kata lain pembelajaran *Make A Match* menuntut kerjasama antar siswa dengan cara mencari pasangan dari materi yang disajikan, sehingga siswa akan lebih kreatif dan efektif dalam proses pembelajaran, serta akan berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa.

Dengan adanya permasalahan tersebut diatas penulis mengambil judul Penelitian Tindakan Kelas :

---

[8] Burhan, *Cara Mudah Belajar*, (Jakarta:Pusat Perbukuan Depdiknas, 2008), hal 37
[9] Lorna Curran,*Strategi Pembelajaran Make A Match*,(Surabaya:Citra Media,1994), hal 38

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI FAKTORISASI BILANGAN MELALUI STRATEGI *MAKE A MATCH"* DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH THORIQUL ULUM NGRAME PUNGGING MOJOKERTO.

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak pada latar belakang masalah di atas, maka ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan strategi *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi faktorisasi bilangan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Thoriqul Ulum Ngrame Pungging Mojokerto?
2. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan strategi *Make A Match* pada materi faktorisasi bilangan di kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Thoriqul Ulum Ngrame Pungging Mojokerto?

C. Tindakan yang Dipilih.

Tindakan yang dipilih untuk memecahkan masalah tentang rendahnya aktivitas belajar siswa yang meliputi keterampilan berfikir, pemecahan masalah, kemampuan menyelesaikan masalah pada mata pelajaran matematika materi faktorisasi bilangan adalah dengan diterapkannya strategi pembelajaran *Make A Match.*

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah

1) Untuk mendiskripsikan terjadinya peningkatan aktivitas belajar siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan menggunakan strategi *Make A Match* dalam pembelajaran matematika pada materi faktorisasi bilangan.

2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan strategi pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran matematika pada materi faktorisasi bilangan.

E. Lingkup Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, seperti rendahnya aktivitas belajar siswa, kurangnya minat dengan pelajaran matematika, dan kurangnya memaksimalkan media yang ada dalam proses belajar mengajar, maka pembatasan penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran *Make A Match* pada materi faktorisasi bilangan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Thoriqul Ulum Ngrame Pungging Mojokerto.

F. Signifikansi/Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diadakan dengan permasalahan di atas, antara lain :

1. Bagi Peneliti
   a. Bertambahnya informasi dan berkembangnya wawasan mengenai Strategi pembelajaran *Make A Match* sehingga nantinya dapat diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran.
   b. Merupakan tambahan pengalaman didalam perbaikan juga sebagai wadah penerapan dari teori kepada prakteknya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi Guru
   a) Untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya yang akhirnya dapat menimbulkan rasa puas bagi guru karena ia sudah melakukan sesuatu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikelolanya.
   b) Guru dapat berkembang secara profesional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
   c) Membuat guru lebih percaya diri karena mampu melakukan analisis terhadap kinerjanya sendiri di dalam kelas sehingga dapat menemukan kekuatan dan kelemahan yang kemudian dapat mengembangkan alternatif untuk mengatasinya.
   d) Guru dapat kesempatan berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri
3. Bagi Siswa
   a) Dapat meningkatkan proses dan aktivitas belajarnya.
   b) Siswa merasa dapat perhatian khusus dari guru.
   c) Perilaku guru yang juga berperan sebagai peneliti dapat menjadi modal yang bagus bagi siswa, sehingga diharapkan siswa juga dapat berperan sebagai peneliti bagi hasil belajarnya sendiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id