

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan pembentukan tingkah laku individu setelah melalui kegiatan interaksi dengan lingkungannya. Perubahan-perubahan yang dikehendaki dengan adanya pendidikan tidak hanya menyangkut aspek pengetahuan, tetapi lebih dari itu pendidikan bertujuan merubah aspek sikap dan keterampilan. Pendidikan juga tidak hanya menyangkut perkembangan intelektual saja, akan tetapi pendidikan lebih menekankan pada proses pembinaan kepribadian peserta didik secara menyeluruh sehingga peserta didik menjadi lebih dewasa.

Pendidikan merupakan hak setiap warga negara, maka didalamnya mengandung makna bahwa pemberian layanan pendidikan kepada individu, masyarakat, dan warga negara adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Oleh karena itu, manajemen sistem pembangunan pendidikan harus dirancang dan dilaksanakan secara terpadu dan di arahkan pada peningkatan akses pelayanan yang seluas-luasnya bagi masyarakat, bermutu, efektif, dan efisien.

Pendidikan merupakan suatu proses pengalaman. Karena kehidupan merupakan pertumbuhan, maka pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin manusia tanpa dibatasi oleh usia. Proses pertumbuhan adalah proses penyesuaian pada setiap fase dan menambah kecakapan dalam perkembangan seseorang

melalui pendidikan salah satu proses untuk merubah dan menambah pengetahuan, serta mengembangkan tingkah laku dan keterampilan kearah yang lebih baik.

Dalam UU RI No. 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 atau yang lebih dikenal dengan Undang-undang Pendidik dan Dosen secara eksplisit menyebutkan bahwa:

Pendidik adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengembangkan potensi peserta didik diperlukan proses belajar-mengajar. Belajar dapat diartikan sebagai aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam lingkungan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Sedangkan mengajar merupakan suatu kegiatan menyampaikan pengetahuan yang dimiliki kepada peserta didik.

Pemerintahan telah merumuskan empat jenis kompetensi pendidik sebagaimana tercantum dalam penjelasan Peraturan Pemerintahan No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagai berikut: 1. Kompetensi Pedagogik 2. Kompetensi Kepribadian 3. Kompetensi Sosial 4. Kompetensi Profesional.

Pendidik sebagai pelaksana pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan melalui berbagai teknik dan cara yang ditampilkannya di kelas. Bagaimanapun baiknya komponen-komponen lain dalam pendidikan seperti peserta didik, sarana dan prasarana sekolah, kurikulum dan lingkungan sekolah apabila pendidik sebagai pelaksananya tidak baik, maka akan mendapatkan hasil yang tidak baik pula.

Pada setiap proses pembelajaran, pendidik memiliki berbagai peranan penting diantaranya adalah sebagai fasilitator, administrator, evaluator, organisator, dan monivator. Sebagai fasilitator, pendidik harus dapat memberikan kemudahan pada peserta didik dalam pembelajaran, sebagai administrator, pendidik harus dapat mengelola kelas dan peserta didik. Sebagai evaluator, pendidik harus dapat menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik. Sebagai organisator, pendidik harus dapat mengelola keadaan dan seluruh komponen yang ada dalam proses pembelajaran. Sebagai motivator, pendidik harus memberikan dorongan kepada peserta didik agar dapat membangkitkan minat belajar peserta didik melalui dorongan tersebut.

Proses pembelajaran saat ini tidak lagi hanya sekedar mentransfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Pendidik harus merubah paradigma tersebut dengan kegiatan pembelajaran aktif dan kreatif yang lebih menekankan kepada kemampuan peserta didik, bukan proses pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan pendidik, lingkungan dan

sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar tersebut dapat terwujud diantaranya melalui penggunaan metode atau pendekatan pembelajaran yang sesuai.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang kita gunakan sekarang ini adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan yang berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya

Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan-aturan jelas dan pendidik sebagai fasilitator yang berperan dalam keberhasilan peserta didik. Untuk itu pendidik harus tepat dalam memilih model, metode, strategi atau pendekatan yang digunakan agar hasil belajarnya tercapai. Berdasarkan hasil observasi awal di lapangan, peneliti tertarik untuk mengambil dan melakukan PTK dengan mata pelajaran matematika.

Matematika tidak boleh dipandang sebagai kebenaran mutlak dan produk siap pakai yang berisi seperangkat aturan yang harus dimengerti kemudian menerapkannya ke dalam latihan soal yang berfokus pada jawaban. Selain itu, Matematika tidak boleh dipandang sebagai ilmu pasti yang mempunyai arti bahwa Matematika hanya mempunyai dua nilai kebenaran yaitu benar dan salah atau para ahli biasa menyebutnya dengan istilah logika dikotomi.

Namun, Matematika harus dipandang sebagai ilmu yang mengutamakan penalaran. Penalaran yang dimaksud adalah Matematika merupakan ilmu yang menghargai kreativitas mengenai cara pandang peserta didik dalam pemecahan masalah yang digunakan serta keberagaman hasil yang diperoleh. Perbedaan cara

pandang peserta didik dalam pemecahan masalah dan perbedaan hasil yang diperoleh ini dapat dimanfaatkan untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran atau *studentactive learning*. Dengan demikian, peserta didik dapat meninjau kembali apa yang telah dikerjakan.

Bedasarkan hasil observasi awal di lapangan terhadap proses pembelajaran dikelas II SDN Sukawarna 1 Bandung menunjukkan bahwa ternyata sekarang ini banyak ditemui peserta didik yang aktif di sekolah, tetapi keaktifan tersebut tidak mengarah pada proses pembelajaran di dalam kelas melainkan lebih mengarah pada hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran, misalkan bercerita sendiri dengan teman, ijin keluar kelas, dan menanyakan kapan waktu istirahat atau kapan waktu pulang.

Hal ini dapat menunjukkan bahwa peserta didik tidak nyaman dalam kondisi belajar. Peserta didik akan terlihat pasif apabila pendidik memberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Peserta didik pun enggan memperhatikan bahkan mengalihkan perhatiannya dengan bermain atau mengobrol bersama teman.

Ketidakantusiasan peserta didik ini tentunya memiliki beberapa faktor penyebab, diantaranya yaitu: (1) peserta didik tersebut memang malas untuk belajar dan memperhatikan pendidik ketika sedang menerangkan, (2) hilangnya kepercayaan diri peserta didik untuk mengeluarkan pendapat, (3) dalam proses pembelajaran belum menggunakan model atau metode pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik tidak terlalu memahami cara pembelajaran yang diberikan.

Sesuai dengan silabus matematika kelas II Sekolah Dasar, menulis nama dan lambang bilangan diajarkan pada semester ganjil. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik kelas II SDN Sukawarna 1, saat ini pada materi menulis nama dan lambang bilangan sampai 500 masih banyak peserta didik yang belum mampu memahami dengan baik. Ketidakmampuan peserta didik disebabkan oleh pemberian materi pembelajaran matematika dalam bentuk jadi, sehingga peserta didik tidak mampu memahami dengan baik apa yang dipelajari. Penguasaan dan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep matematika sangat lemah, akibatnya minat belajar peserta didik menjadi rendah.

Dari 29 peserta didik yang nilainya memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hanya 10 peserta didik atau 34,5%. Sedangkan 19 peserta didik atau 65,5% nya lagi belum mendapatkan nilai yang memenuhi KKM. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran matematika di SDN Sukawarna 1 adalah 75. Fakta tersebut menjadikan pembelajaran dapat dikatakan tidak berhasil, sehingga perlu diadakan penelitian tindakan.

Untuk menangani permasalahan di atas, perlu ada upaya yang dilakukan. Salah satu alternatif metode yang peneliti ajukan yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif. Dalam penggunaan metode pembelajaran kooperatif peserta didik diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara pendidik bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas belajar peserta didik.

Salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yaitu melalui metode

pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match* (membuat pasangan). Tipe *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam belajar. Kegiatan peserta didik lebih terfokus pada kemampuan berfikir untuk mencari jawaban dari kartu yang dipegang kemudian mencari pasangan yang memiliki kartu yang cocok. Metode ini dikembangkan oleh Curran (Lie, 2008, h.55). Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan pemikiran itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam rangka memperbaiki kerjasama dan hasil belajar peserta didik yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Matematika Menulis Nama dan Lambang Bilangan (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas II SDN Sukawarna 1 Kelurahan Sukawarna Kecamatan Sukajadi Kota Bandung)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan pribadi maupun hasil pengamatan teman sejawat ditemukan adanya ketidakantusiasan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan, maka masalah-masalah yang ditemukan di lapangan adalah:

1. Mayoritas pendidik menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.
2. Peserta didik kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat dari lebih banyak pendidik yang berperan aktif.

3. Hasil belajar peserta didik yang masih rendah, hal ini dapat terlihat dari nilai yang diperoleh peserta didik masih banyak yang dibawah KKM.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika Menulis Nama dan Lambang Bilangan di SDN Sukawarna 1 Bandung?”

Permasalahan tersebut merupakan permasalahan pokok yang kemudian akan dijadikan kajian utama dalam penelitian tindakan kelas ini. Dalam proses pelaksanaan permasalahannya dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika Menulis Nama dan Lambang Bilangan di kelas II SDN Sukawarna 1?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika Menulis Nama dan Lambang Bilangan di kelas II SDN Sukawarna 1?
3. Bagaimana kerjasama peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran matematika Menulis Nama dan Lambang Bilangan dapat meningkat?

4. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran matematika Menulis Nama dan Lambang Bilangan dapat meningkat?

D. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan dan pemfokusan masalah sehingga yang diteliti lebih jelas dan kesalahpahaman dapat dihindari. Untuk itu perlu dibatasi ruang lingkup dan fokus masalah yaitu Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Matematika Menulis Nama dan Lambang Bilangan di Kelas II SDN Sukawarna 1.

E. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut ini adalah penjabarannya:

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika pada materi Menulis Nama dan Lambang Bilangan melalui penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas II SDN Sukawarna 1.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran Matematika Menulis Nama dan Lambang Bilangan di Kelas II SDN Sukawarna 1 Bandung.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran Matematika Menulis Nama dan Lambang Bilangan di Kelas II SDN Sukawarna 1 Bandung.
- c. Untuk mengetahui bagaimana kerjasama peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran Matematika Menulis Nama dan Lambang Bilangan di Kelas II SDN Sukawarna 1 Bandung.
- d. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran Matematika Menulis Nama dan Lambang Bilangan di Kelas II SDN Sukawarna 1 Bandung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan dalam penggunaan model dan metode pembelajaran yang digunakan pada proses belajar mengajar di Sekolah Dasar. Salah satunya yaitu penggunaan metode

pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, terutama dalam meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik di kelas II SDN Sukawarna 1 Bandung.

2. Manfaat Praktis

Secara hasil dari pelaksanaan penelitian ini akan memberikan manfaat bagi perorangan/institusi dibawah ini:

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat menjadikan pengalaman belajar, lebih menarik, menyenangkan, belajar kelompok, dan dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi pendidik

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, pendidik dapat mengetahui strategi, model, pendekatan serta metode yang bervariasi.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang baik dalam meningkatkan kinerja pendidik, kualitas pembelajaran, dan mutu sekolah.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini akan bermanfaat bagi peneliti yaitu menumbuhkan wawasan secara teoritis maupun praktis serta menambah pengetahuan dalam memilih strategi, model serta metode pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan inovatif.

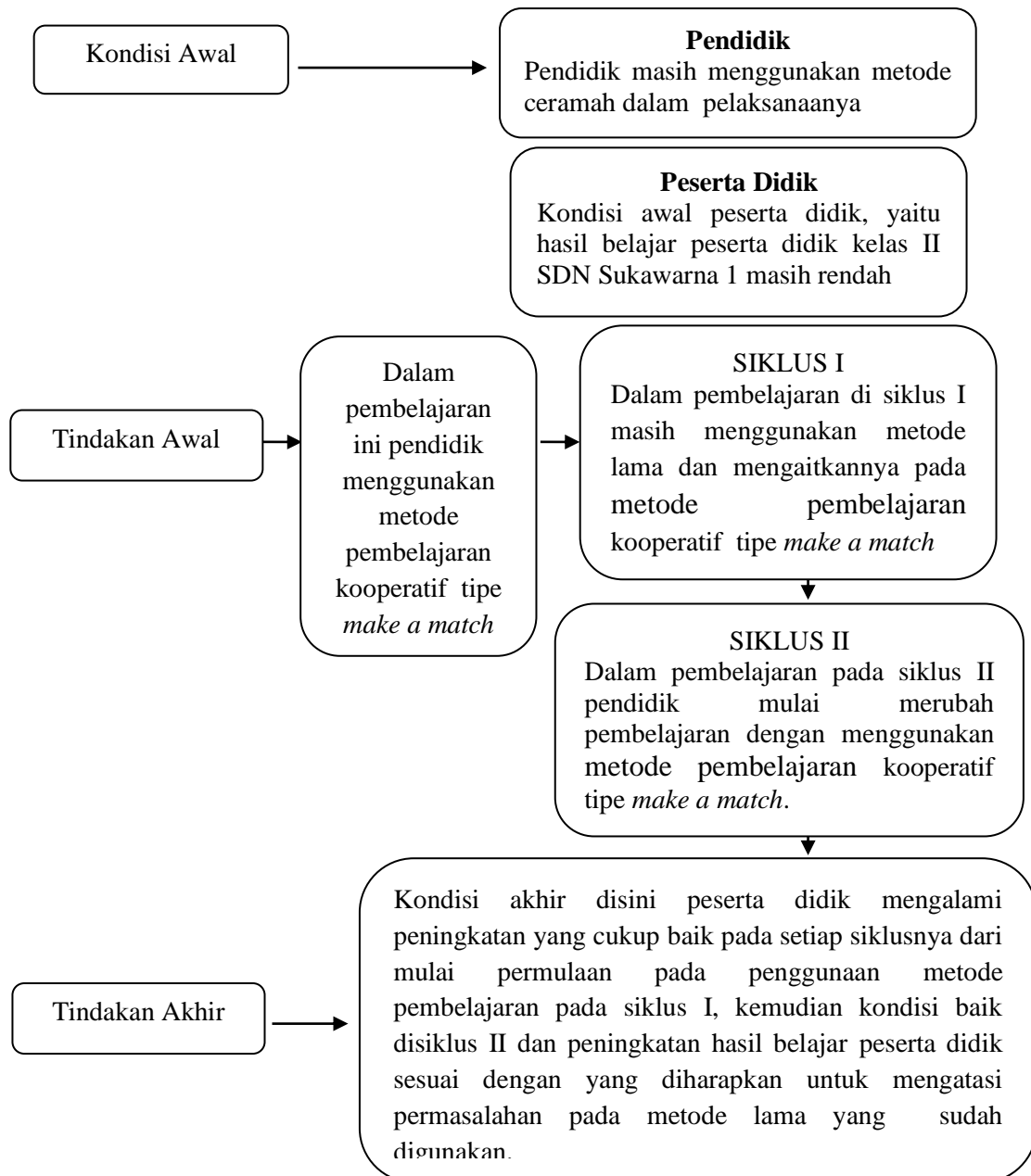
e. Bagi PGSD

Dapat menjadi referensi bagi PGSD sebagai bahan kajian yang lebih mendalam guna meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

G. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka dapat disajikan kerangka alur berpikir sebagai berikut:

Bagan 1.1 Alur Kerangka Berpikir



Alur Penelitian Tindakan Kelas

Sumber Kemmis dan Mc Tagart, (diadopsi dari Hopkins, 1993:48)

H. Definisi Operasional

1. Metode Kooperatif Tipe *Make A Match*

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah tipe *make a match* (mencari pasangan). Proses dari tipe ini adalah peserta didik mencari pasangan dengan belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Tipe ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak.

2. Kerjasama

Kerjasama adalah dua orang atau lebih yang melakukan aktivitas bersama untuk mencapai suatu target atau tujuan tertentu yang bila individu lain juga hendak mencapai tujuan tersebut.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

I. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian,

manfaat penelitian, kerangka pemikiran, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teoritis

Bagian kajian teoritis menjelaskan mengenai kajian teori dan analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu, setting penelitian (lokasi penelitian), subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, tahapan pelaksanaan PTK, rancangan pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, rancangan analisis data, dan indikator keberhasilan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.