

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi setiap manusia, dan menjadi usaha guru dengan penuh tanggung jawab membimbing peserta didik mengembangkan daya pemahaman dan pola pikir kritisnya untuk menuju kedewasaan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting yang harus ditempuh oleh setiap manusia. Melalui pendidikan tersebut manusia dapat mengembangkan dirinya untuk bisa bersaing secara sehat dengan manusia lainnya.

Pendidikan yang berkualitas berawal dari pembelajaran yang berkualitas, pembelajaran yang berkualitas dimulai dari guru yang berkualitas pula. Salah satu faktor penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran (Yaumi, 2018: 13). Dengan demikian maka seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran saja, akan tetapi juga dituntut untuk merancang, mengembangkan, dan melaksanakan metode pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami pelajaran yang diajarkan salah satunya adalah pembelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu bidang ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Banyak berbagai permasalahan dapat dipecahkan dengan menggunakan konsep matematika. Selain itu, banyak cabang ilmu pengetahuan dan teknologi yang memerlukan matematika untuk pengembangannya. Dalam kehidupan sehari-hari matematika adalah suatu ilmu yang diperlukan untuk mengembangkan cara berpikir sebagai pengembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Offirstson, 2014: 1). Mengingat hal tersebut, sudah seharusnya konsep-konsep dalam matematika dapat dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran matematika di lapangan ditemukan masih banyak yang menggunakan sistem pembelajaran model *teacher centered learning* atau pembelajaran berpusat pada guru. Menurut Sudjana (2005: 39)

pembelajaran model *teacher centered learning* guru lebih mendominasi proses pembelajaran yang berbentuk ceramah, peran peserta didik hanya sebatas memahami, bagi yang merasa memerlukan mereka akan membuat catatan. Pada pembelajaran ini seakan-akan guru menjadi pusat dalam perolehan hasil dan menjadi sumber ilmu semata. Model ini hanya sebatas transfer pengetahuan yang memberikan penjelasan satu arah dengan menempatkan guru sebagai pemateri dan peserta didik sebagai penerima materi, karena yang ingin dicapai adalah bagaimana guru mampu mengajar dengan baik. Hal tersebut dapat mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan lebih cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Fenomena itu banyak terjadi di sekolah, salah satunya di MTs. YATABU Surabaya.

Berdasarkan pengamatan di kelas VIII A MTs. YATABU Surabaya, diperoleh data: (1) Peserta didik tampak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran karena penyajian materi pembelajaran masih menggunakan sistem pembelajaran model *teacher centered learning*. Hal ini terlihat jelas saat guru menjelaskan materi, peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat apa yang telah dijelaskan oleh guru; (2) Kegiatan pembelajaran hanya mampu diikuti oleh peserta didik yang pandai saja. Hal ini dapat dilihat pada interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran terutama dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru, hanya peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata saja yang terlihat aktif mengerjakan, sementara peserta didik yang lainnya hanya diam menunggu jawaban dari temannya; (3) Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kurang bervariasi, dimulai dengan menjelaskan materi, memberikan contoh, dan dilanjutkan dengan latihan soal; dan (4) Rendahnya hasil belajar peserta didik, dilihat dari nilai rata-rata peserta didik yaitu 58,85 pada PTS (Penilaian Tengah Semester) masih jauh dibawah KKM yang telah ditetapkan oleh Madrasah yaitu 75.

Oleh karena itu, perlu ada perubahan model pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih aktif, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang mengikutsertakan seluruh peserta didik. Banyak pilihan model pembelajaran kooperatif, salah satunya tipe *make a match*. Model ini dapat menjadi solusi permasalahan yang ada di kelas VIII A MTs. YATABU Surabaya. Model

tersebut merupakan salah satu model yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik baik dalam aspek kognitif maupun psikomotorik, dan motivasi belajar karena model pembelajaran ini menyenangkan dengan unsur permainan. Selain aspek kognitif dan psikomotorik, model pembelajaran *make a match* juga melatih peserta didik dalam aspek afektif, yaitu melatih keberanian peserta didik untuk tampil berprestasi dan melatih kedisiplinan dalam menghargai waktu (Huda, 2013: 253-254).

Penggunaan multimedia sebagai media bantu dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam evaluasi belajar akan lebih menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan baik. Menurut Munir (2012: 127) multimedia memiliki kelebihan yang bisa diandalkan sebagai media pendidikan dibandingkan dengan media-media lain, karena multimedia mampu mencakup berbagai media, seperti teks, suara, gambar, grafik, dan animasi dalam satu sajian digital. Multimedia juga memiliki akses interaktif dengan pengguna. Suprpti (2016: 58) menjelaskan pembelajaran dengan berbantuan multimedia juga dapat mempermudah dalam menyampaikan materi pada saat kegiatan pembelajaran. Keberadaan multimedia dalam pendidikan telah menunjukkan suatu perkembangan baru yang diharapkan mampu membantu dunia pendidikan menjadi lebih bermakna melalui pembelajaran. Bahkan untuk menarik minat peserta didik perlu menggunakan strategi pemanfaatan multimedia dalam kurikulum pendidikan.

Pada penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dikombinasikan dengan multimedia untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika. Kombinasi keduanya disajikan dalam bentuk aplikasi yang menyenangkan dan dapat dijalankan pada *smartphone* yang melibatkan seluruh peserta didik pada pembelajaran matematika. Menurut Hidayatullah (2016: 62) pembelajaran matematika perlu adanya perubahan dalam bentuk permainan edukatif, sehingga merubah anggapan peserta didik bahwa pelajaran matematika bukan lagi pelajaran yang membosankan tetapi pelajaran yang menyenangkan. Selain itu, dengan menerapkan model ini juga mampu meningkatkan hasil belajar matematika, karena dengan penerapan *make a match* peserta didik bisa memperdalam pemahamannya atas persepsi atau materi pelajaran yang telah

disampaikan sebelumnya melalui permainan mencari pasangan yang menyenangkan sehingga pemahaman peserta didik dapat terekam dengan baik.

Model kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran matematika juga dapat menciptakan suasana persaingan sehat antara peserta didik. Persaingan tersebut dilakukan ketika peserta didik mencari pasangan dari soal yang mereka kerjakan. Persaingan dalam proses pembelajaran akan menimbulkan upaya belajar yang sungguh-sungguh. Sesuai dengan prinsip individu yang ingin selalu lebih baik dari individu yang lain. Sedangkan pemberian penghargaan merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik menuju pada hasil belajar yang lebih baik. Sehingga dari hal-hal di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII A DI MTS YATABU SURABAYA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Keaktifan belajar peserta didik kelas VIII A MTs. YATABU Surabaya pada mata pelajaran matematika masih rendah.
2. Rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VIII A MTs. YATABU Surabaya pada mata pelajaran matematika masih memiliki rata-rata nilai yang rendah.
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika di MTs. YATABU Surabaya kurang variatif.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah, dapat dikaji lebih mendalam, dan tidak terlalu meluas, maka dalam penelitian ini diberikan batasan-batasan masalah, yaitu:

1. Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas VIII A MTs. YATABU Surabaya tahun pelajaran 2018/2019.

2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis multimedia.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbasis multimedia diterapkan pada mata pelajaran matematika materi statistika.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang dikemukakan, peneliti memilih masalah mengenai penerapan model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pelajaran matematika peserta didik. Untuk itu dapat dirumuskan masalah “Bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII A MTs. YATABU setelah penerapan model pembelajaran *make a match* berbasis multimedia?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai melalui penelitian ini adalah “Mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik kelas VIII A MTs. YATABU Surabaya melalui penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbasis multimedia”.

F. Manfaat Penelitian

Secara garis besar, hasil penelitian tentang penerapan model *make a match* berbasis multimedia dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika kelas VIII A di MTs. YATABU Surabaya ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pedoman dalam melakukan proses pembelajaran matematika khususnya materi statistika agar menjadi lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai pedoman oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran matematika khususnya pada materi statistika agar menjadi lebih baik.

b. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, peneliti dapat memberikan sumbangan informasi kepada sekolah dalam memperbaiki kualitas pembelajaran sebagai usaha meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik yang dapat berdampak pada kualitas sekolah.

c. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman secara langsung terhadap masalah pendidikan yang terjadi di lokasi penelitian.
- 2) Digunakan sebagai dasar penelitian pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar atau topik yang lainnya.
- 3) Melatih menyelesaikan masalah pendidikan secara terstruktur dan sistematis.

