

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat diperlukan dalam kehidupan karena dapat membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi segala macam tantangan dan dengan pendidikan manusia memperoleh ilmu yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan selalu mengalami pembaharuan dalam rangka mencari struktur kurikulum, sistem pendidikan dan model pengajaran yang efektif dan efisien (Hestiningrum & Sujadi, 2015).

Pendidikan merupakan proses meningkatkan potensi diri (afektif, kognitif dan psikomotorik) yang berkembang secara optimal dalam diri manusia. Proses pembelajaran melibatkan interaksi mental dan fisik dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar. Interaksi tersebut baik antar siswa, siswa dengan guru, siswa dengan masyarakat serta lingkungan yang ada di sekitarnya dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar yang berlaku (Astuti, 2013).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan, akan tetapi banyak siswa yang berpendapat bahwa matematika adalah mata pelajaran yang paling sulit dari mata pelajaran yang lainnya sehingga siswa merasa malas mengikuti pelajaran matematika. Dibuktikan pada tahun 2018 ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mencatatkan terjadi penurunan rata-rata nilai Ujian Nasional (UN) 2018. Penurunan utamanya terjadi pada mata pelajaran matematika, nilai rata-rata hasil UN mata pelajaran Matematika tahun 2018 ini mencapai 37,25. Angka itu mengalami penurunan sebesar 4,67 dibandingkan tahun 2017 dengan nilai rerata 41,92 (Awaliyah, 2018). Melihat hal itu pendidik diharapkan dapat mengelola pembelajaran matematika dengan baik. Pendidik harus dapat menanamkan kepada siswa bahwa pelajaran matematika dapat meningkatkan penalaran, membentuk kepribadian serta dapat dimanfaatkan dalam kehidupan

sehari-hari. Pendidik juga harus pandai dalam memilih model pembelajaran yang tepat pada setiap mata pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 11 Surabaya bahwa selama proses pembelajaran berlangsung siswa belum aktif dan berinteraksi secara optimal. Sebagian siswa tidak mau bertanya pada guru ataupun temannya apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga aktifitas siswa saat proses pembelajaran masih kurang dan mengakibatkan nilai hasil belajar siswa masih rendah. Terlihat pada hasil belajar siswa yang masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan sekolah yaitu sebesar 77, oleh karena itu diperlukan adanya model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar serta kreativitas siswa.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan saat proses pembelajaran. Model pembelajaran *experiential learning* yaitu suatu strategi dalam pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam membangun pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai serta sikap melalui pengalaman secara langsung. Pengalaman digunakan sebagai katalisator untuk menolong peserta didik mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran (Majid dalam Fitriyana, 2017:2). Sedangkan model pembelajaran *make a match* merupakan strategi pembelajaran yang membentuk dua kelompok yaitu kelompok soal dan kelompok jawaban. Siswa akan mencari pasangan dari kartu soal dan kartu jawaban yang sudah disediakan oleh guru sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu model ini juga dapat membangun keaktifan siswa karena pada model ini siswa bermain sekaligus belajar. Model *experiential learning* dan *make a match* ini akan digunakan secara bersamaan dalam satu waktu mengajar dengan harapan masing-masing model memiliki keunggulan yang dapat di ambil selama proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta siswa dapat secara aktif mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* dan *Make a Match* Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-G SMP Negeri 11 Surabaya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu hasil belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran terutama mata pelajaran matematika masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang ada dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *experiential learning* dan *make a match* dibatasi pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok.
2. Penelitian hanya dilakukan di kelas VIII-G SMP Negeri 11 Surabaya.
3. Hasil belajar ditunjukkan oleh hasil tes setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *experiential learning* dan *make a match*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas maka dapat dinyatakan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok kelas VIII-G SMP Negeri 11 Surabaya melalui model pembelajaran *experiential learning* dan *make a match*?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa kelas VIII-G SMP Negeri 11 Surabaya melalui model pembelajaran *experiential learning* dan *make a match*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII-G SMP Negeri 11 Surabaya melalui model pembelajaran *experiential learning* dan *make a match*.

2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas VIII-G SMP Negeri 11 Surabaya melalui model pembelajaran *experiential learning* dan *make a match*.

F. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil jika memenuhi indikator sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat jika 85% siswa mendapat nilai lebih besar dari nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 77.
2. Aktivitas belajar siswa minimal 75% termasuk kategori aktif.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan guru matematika untuk menentukan model pembelajaran dengan tujuan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini siswa diharapkan aktif dan berani dalam mengemukakan pendapat sehingga siswa tidak lagi pasif. Siswa juga akan menjadi senang dan tertarik terhadap matematika, karena siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui permasalahan yang ada didalam kelas dan menerapkan model pembelajaran *experiential learning* dan *make a match* untuk memperbaiki pembelajaran di kelas agar hasil belajar siswa dapat meningkat seperti yang diinginkan.