

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu ilmu pengetahuan, budaya dan ilmu teknologi akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, perkembangan tersebut juga dipengaruhi oleh kemajuan dari sistem pendidikan. Pendidikan di Indonesia akan mengalami kemajuan, apabila perkembangan suatu sistem pendidikannya itu, dapat memperbaiki kualitas sumber daya manusianya. Adapun pendidikan yang berkualitas dilakukan di lembaga-lembaga dan sekolah-sekolah.

Salah satu pembelajaran yang berlangsung di sekolah adalah matematika. Matematika memang sering digambarkan sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan, karena anggapan tersebut maka siswa semakin tidak menyukai pelajaran matematika. Hal ini dapat berimbas pada pemahaman materi matematika dan kemudian pada prestasi belajar matematika siswa. Pemerintah telah menetapkan sebuah aturan dalam dunia pendidikan indonesia, yaitu berupa standar nilai kelulusan siswa. Sejauh ini matematika mempunyai standar kelulusan yang jauh lebih rendah di banding mata pelajaran lain. Hal ini disebabkan karena matematika dianggap sulit diterima oleh siswa. Oleh karena itu siswa dituntut lebih giat belajar matematika. Tidak hanya siswa namun ini juga acuan kepada guru untuk lebih fokus dan pandai memilih pendekatan pembelajaran dalam menyampaikan materi matematika.

Proses pembelajaran matematika saat ini cenderung membosankan sehingga mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa. Kesulitan maupun kegagalan yang dialami siswa tidak bersumber pada kemampuan siswa yang kurang, tetapi ada faktor yang lain turut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika. Faktor tersebut berupa faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar diri siswa, antara lain lingkungan keluarga, pergaulan, teknik belajar serta strategi pembelajaran yang diterapkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Winkel berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Dengan demikian, prestasi belajar siswa merupakan nilai maksimum yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Pada pembelajaran matematika, guru harus pandai dalam memilih berbagai varian pendekatan, strategi, metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Rahmantyo, 2015).

Berdasarkan studi pendahuluan pada SMP Negeri 5 Kota Kupang, prestasi belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan pelajaran matematika. Mereka menganggap matematika itu sulit. Adapun guru yang kurang kreatif dalam mengajar. Model yang digunakan dalam pelajaran masih sederhana dan konvensional. Ada juga permasalahan yang dihadapi bahwa guru sudah memberikan penjelasan yang terbaik, namun masih ada juga beberapa siswa yang kurang paham. Kondisi yang demikian tentu saja dapat berpengaruh kurang baik terhadap

keberhasilan pembelajaran matematika. Oleh karena itu guru harus memiliki model mengajar agar siswa mendapatkan suasana belajar yang menyenangkan. Hal itu dapat dilakukan dengan mengubah paradigma berfikir siswa bahwa pembelajaran matematika itu menyenangkan, maka perlu peran guru melakukan inovasi dalam perencanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Alternatif dalam pemecahan masalah pembelajaran matematika yang ditawarkan yaitu pembelajaran dengan model *Make-a Match* dan *Problem Posing*. (Sani, 2015) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make-a Match* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk memberi konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dan pengetahuan siswa dari materi tersebut. (Sani, 2015) menyatakan bahwa *make-a match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Penerapan model *make-a match* ini, siswa terdiri dari kelompok pemegang kartu soal dan kelompok pemegang kartu jawaban. Kelompok pemegang kartu soal menyelesaikan soal dengan cepat dan tepat kemudian mencari pasangan kartu jawabannya, lalu berkumpul dan mendiskusikannya, setelah itu mempresentasikan hasil diskusinya. Kegiatan tersebut memungkinkan siswa untuk aktif, mengembangkan keterampilan, sikap, dan pengetahuannya secara mandiri

serta bekerja sama dalam kelompok. Sehingga diharapkan dapat terwujud suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Kelebihan dari model pembelajaran *Make-a Match* adalah meningkatkan kreativitas siswa, menfokuskan perhatian siswa, alokasi waktu yang mudah, dan terjadi diskusi dan presentasi antar kelompok. Sedang kekurangannya adalah hanya terdiri dari satu babak sehingga terkesan agak monoton, dan tidak ada poin tambahan untuk siswa, suasana kelas sedikit gaduh. Model pembelajaran *Make-a Match* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sani, 2015) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Make-a Match* memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika siswa.

Model pembelajaran *Problem Posing* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang mewajibkan para siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar soal (berlatih soal) secara mandiri. (Sani, 2010) dalam jurnalnya tentang *Problem Posing*, menyatakan bahwa siswa yang merumuskan masalah akan cenderung lebih termotivasi dan tertarik untuk mencari jawaban atas permasalahan tersebut (Rahmantyo, 2015). Menurut Sugiyono dan (Sani, 2015) *Problem Posing* adalah suatu pembelajaran yang menekankan pada pembentukan soal oleh siswa. Pembentukan soal oleh siswa didasarkan pada kriteria tertentu dan didasarkan pada kemampuan siswa, dengan *Problem Posing* siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa dituntut aktif membuat soal selain itu adanya

Problem Posing akan membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajarinya(Rahmantyo, 2015).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mengungkapkan perbedaan prestasi belajar matematika siswa yang di ajarkan menggunakan model pembelajaran *Make-a Match* dan *Problem Posing*. Sehingga peneliti akan melakukan suatu kajian ilmiah dengan judul “*perbedaan prestasi belajar yang diajar menggunakan menggunakan model pembelajaran Make-a Match dan Problem Posing pada materi Relasi dan Fungsi SMP N 5 Kota Kupang*”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Make-a Match* dan *Problem posing* matematika siswa kelas VIII pada materi Relasi dan fungsi SMP N 5 Kota Kupang?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika siswa kelas VIII yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *problem posing* pada materi Relasi dan Fungsi SMP N 5 Kota Kupang?
3. Bagaimana prestasi belajar matematika siswa kelas VIII yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Make-a match* pada materi Relasi dan Fungsi SMP N 5 Kota Kupang?

4. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem posing* dan *Make-a Match* pada materi Relasi dan Fungsi SMP N 5 Kota Kupang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Make-a Match* dan *Problem posing* matematika siswa kelas VIII pada materi Relasi dan Fungsi SMPN 5 Kota Kupang.
2. Mendeskripsikan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *problem posing* pada materi Relasi dan Fungsi SMP N 5 Kota Kupang .
3. Mendeskripsikan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Make-a match* pada materi Relasi dan Fungsi SMP N 5 Kota Kupang.
4. Mengetahui ada atau tidak ada perbedaan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Problem posing* dan *Make-a Match* pada materi Relasi dan Fungsi SMP N 5 Kota Kupang.

D. Batasan Istilah

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dan pembahasan yang di maksud, dalam skripsi ini penulis membatasinya pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Make-a Match* adalah kegiatan yang memperoleh peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan kelas.
2. Model pembelajaran *Problem Posing* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang mewajibkan para siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar soal (berlatih soal) secara mandiri.
3. Prestasi belajar matematika adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika yang telah diperoleh dari hasil tes belajar yang dinyatakan dalam bentuk skor.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat:

1. Bagi sekolah

Memberikan masukan yang bermakna dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran *Make-a match* dan *Problem Posing*.

2. Bagi siswa

- a. Siswa mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran dengan model *Make-a Match* dan *Problem Posing*.
- b. Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.
- c. Meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerjasama secara lebih aktif dengan berpasangan dan memainkan kuis serta melatih siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar soal (berlatih soal) secara mandiri.

3. Bagi peneliti

Memberikan wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian tentang model pembelajaran *Make-a Match* dan *Problem Posing* terhadap prestasi belajar matematika siswa .

4. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta memberikan alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan.