

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A.Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Trianto (2016:1)

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan 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, akhlak mulia.

Menurut Ki Hajar Dewantoro dalam buku Sofan Amri (2012:2) bahwa "Pendidikan yaitu tuntutan dalam hidup tumbuhnya anak anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya".

Hasan Basri (2013: 13) menyatakan bahwa "Pendidikan sebagai proses pembinaan dan bimbingan yang dilakukan seseorang secara terus menerus kepada anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan".

Tujuan Pendidikan (Kemdiknas) UU No 20 Tahun 2003 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Selain tujuan pendidikan yang mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, pendidikan juga memiliki manfaat. Manfaat pendidikan Yoga Ailala (2012) adalah mengembangkan potensi dirinya sehingga akan mendapatkan kekuatan spiritual keagamaan, lalu bisa mengendalikan dirinya, memiliki pribadi yang lebih baik dan juga meningkatkan kecerdasan, memiliki akhlak yang mulia disertai berbagai

keterampilan untuk dirinya dan masyarakat secara luas dan juga bagi bangsa dan negara.

Untuk mencapai tujuan dan manfaat pendidikan, upaya yang dilakukan pemerintah yaitu : (1) pengembangan kemampuan tenaga kependidikan melalui studi lanjut, misalnya berupa pelatihan, seminar, kegiatan kelompok study seperti PKG dll. (2) penyempurnaan kurikulum, misalnya dengan memberi materi yang lebih esensial dan mengandung muatan lokal, metode yang menantang dan mengairahkan belajar, dan melaksanakan evaluasi yang beracuan PAP. (3) pengembangan prasarana yang menciptakan lingkungan yang tenram untuk belajar. (4) peningkatan administrasi manajemen khususnya yang mengenai anggaran. (5) kegiatan pengendalian mutu yang berupa laporan penyelenggaraan pendidikan, supervisi dan monitoring , sistem ujian nasional dan akreditasi terhadap lembaga pendidikan. Umar Tirtarahardja (2016:234)

Meskipun pemerintah telah melakukan berbagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, namun pada kenyataannya pendidikan di Indonesia saat ini masih rendah. Faktor faktor yang mempegaruhi berkembangnya masalah pendidikan yaitu: (1) Perkembangan iptek dan seni (2) laju pertumbuhan penduduk (3) Aspirasi masyarakat (4) Keterbelakangan budaya dan sarana keidupan. Faktanya pada tahun 2014 posisi pendidikan Indonesia sangat buruk. *The learning curve pearson 2014*. Sebuah lembaga pemeringkatan pendidikan memaparkan bahwa Indonesia menempati peringkat terakhir dalam mutu pendidikan di dunia. Sedangkan tahun 2015 mutu pendidikan Indonesia masih saja berada di 10 negara yang memiliki mutu pendidikan yang rendah, peringkat tersebut didapat dari *global school ranking*. Dilihat dari tahun 2014 berjalan ke tahun 2015 mutu pendidikan di Indonesia dapat dikatakan mengalami peningkatan, meskipun tidak mengalami peningkatan secara signifikan. Sumber : (Binus Universitas 17 februari 2017)

Terkait dengan mutu pendidikan khususnya pendidikan pada jenjang sekolah dasar sampai saat ini masih jauh dari yang di harapkan, pada kegiatan belajar mengajar di sekolah kebanyakan guru cenderung monoton dan kurang menarik hal ini disebabkan guru kurang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar. Guru hanya memberi

materi pelajaran kemudian memberikan soal-soal lalu pergi meninggalkan kelas tanpa memperhatikan apakah siswanya mampu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tersebut.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mencakup materi cukup luas. Dalam pelaksanaannya guru dituntut menyelesaikan target ketuntasan belajar siswa, sehingga perlu perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi, metode, media dan alat peraga, serta sumber belajar yang memadai.

Melihat mutu pendidikan di jaman sekarang ini yang jauh dari apa yang kita harapkan maka guru harus berkompeten dan kreatif dalam aktivitas pembelajaran. Untuk meningkatkan dan menciptakan siswa yang kreatif, untuk pelajaran Matematika, maka seorang guru harus dapat mencari model pembelajaran yang tepat agar materi yang diajarkan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas IV SD Negeri 101790 Marindal II Medan terhadap data hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran Matematika belum dapat dikatakan memenuhi tingkat keberhasilan maksimal karena yang memperoleh nilai KKM hanya 40% (10 orang) sedangkan 60% (15 orang) dari siswa memperoleh nilai tidak sesuai dengan batas nilai yang ditetapkan (KKM) pada saat ulangan harian. Nilai KKM yang sudah ditetapkan pihak sekolah untuk mata pelajaran Matematika adalah 65.

Untuk lebih jelasnya ditunjukkan pada tabel 1.1

**Tabel 1.1 Presentasi Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 101790 MARINDAL II T.A 2016/2017**

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Ket.
65	$\geq 65$	10	40%	Tidak
	$< 65$	15	60%	Tuntas
	Jumlah	25	100%	Klasikal
				-

### **Sumber Data: SD Negeri 101790 Marindal 2 Medan**

Berdasarkan presentasi nilai ulangan harian mata pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 101790 Marindal II , dapat diperoleh bahwa hasil belajar siswa masih rendah khususnya dalam materi FPB dan KPK. Berdasarkan informasi yang diperoleh ada beberapa faktor yang mempengaruhi sehingga rendahnya hasil belajar siswa, baik faktor dari guru maupun faktor dari siswa. Faktor dari guru yaitu: (1) model pembelajaran yang digunakan belum maksimal, (2) guru hanya menerapkan metode ceramah, (3) tugas yang diberikan guru terlalu banyak, Faktor dari siswa yaitu: (1) siswa tidak aktif dalam pembelajaran (2) Siswa lebih banyak bermain, (3) Disiplin siswa dalam pembelajaran tidak maksimal.

Untuk mengatasi masalah masalah tersebut guru perlu menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan memicu rasa ingin tahunya. Dengan demikian, siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari Matematika. Selain guru menciptakan kondisi yang dapat mendorong siswa untuk aktif, guru juga harus cerdas dalam memilih penggunaan model pembelajaran yang sesuai disertai media pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif. Sehingga akan meningkatkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan persoalan diatas dalam proses hasil belajar Matematika khususnya pada materi KPK dan FPB merupakan suatu permasalahan yang harus segera diatasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta, bila guru menggunakan model yang bervariasi dan menarik sehingga siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan mencoba model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dan *Make A Match* pada proses Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Alasan menggunakan model STAD ini karena STAD adalah salah satu cara mengajar dimana guru menyampaikan materi menggunakan tim belajar yang beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut kinerjanya, jenis kelamin dan sukunya.guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh

anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Dengan menggunakan model yang tepat dan menarik, maka diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mempengaruhi kemampuan belajar siswa. Alasan menggunakan *Make A Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dalam bentuk penelitian tindak kelas dengan judul “Perbandingan kemampuan siswa menentukan KPK dan FPB pada mata pelajaran Matematika menggunakan pembelajaran model koperatife tipe STAD dengan pembelajaran model *Make A Match* di kelas IV SD Negeri 101790 Marindal II Kec Patumbak Kab Deli Serdang T.A 2017/2018.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian adalah:

1. Model pembelajaran yang digunakan belum maksimal.
2. Guru hanya menerapkan metode ceramah,
3. Tugas yang diberikan guru terlalu banyak.
4. Siswa belum aktif dalam pembelajaran.
5. Materi yang di sampaikan guru belum maksimal.
6. Disiplin siswa dalam pembelajaran tidak maksimal.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diatas, maka peneliti perlu membatasi permasalahan mengingat keterbatasan peneliti baik waktu dan kemampuan peneliti.

Penggunaan model pembelajaran koperative tipe STAD dan pembelajaran model *Make a Match* dalam menentukan KPK dan FPB pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 101790 Marindal II Kec Patumbak Kab Deli Serdang T.A 2017/2018

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menentukan KPK dan FPB pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe STAD di kelas IV SD Negeri 101790 Marindal II Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa menentukan KPK dan FPB pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran model *Make A Match* di kelas IV SD Negeri 101790 Marindal II Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018?
3. Apakah kemampuan siswa dalam menentukan KPK dan FPB pada mata pelajaran Matematika menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe STAD lebih baik dari pada kemampuan siswa menggunakan pembelajaran model *Make A Match* di kelas IV SD Negeri 101790 Marindal II Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018?

#### **E. Tujuan penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 101790 Marindal II Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan KPK dan FPB dengan menggunakan Model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 101790 Marindal II Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018.
3. Untuk mengetahui mana yang lebih baik kemampuan penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan Model pembelajaran *Make A Match*

dalam pelajaran Matematika materi FPB dan KPK di kelas IV SD Negeri 101790 Marindal II Kec.Patumbak Kab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini yaitu:

1. Bagi siswa, mampu menentukan KPK dan FBP dalam pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 101790Marindal II Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Bagi guru, dapat diterapkan sebagai model alternatif dalam kegiatan pembelajaran siswa,meningkatkan profesionalisme guru, meningkatkan rasa percaya diri guru, membatu memperbaiki kualitas pembelajaran khususnya dalam pelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 101790 Marindal II Kec Patumbak Kab Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018.
3. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam menerapkan model pembelajaran koperatif tipe STAD dan model pembelajaran *Make A Match*.