

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang permasalahan yang diangkat oleh peneliti, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta beberapa istilah yang digunakan di dalam penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang dianugerahkan oleh Allah dan di dalamnya manusia dapat mengerjakan tujuan penciptaannya. Pendidikan juga merupakan sebuah proses transformasi yang terjadi di dalam seluruh kehidupan manusia. Transformasi yang dimaksud berkaitan dengan kepercayaan atau keyakinan, proses berpikir serta tingkah laku (respons). “Pendidikan bisa diartikan sebagai pembelajaran terpimpin yang berlawanan dengan pembelajaran tidak terpimpin atau pembelajaran tidak sengaja” (Knight, 2009, hal. 16). Artinya, setiap pribadi memiliki keterikatan dan kesadaran penuh terhadap komitmen dalam pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pendidikan Kristen terdapat proses pembelajaran yang terarahkan pada suatu tujuan yang jelas, yaitu “membantu dan membimbing para siswa menjadi murid Yesus Kristus yang bertanggung jawab” (Brummelen, 2006, hal. 19). Pendidikan menjadi sangat penting karena pada hakikatnya dapat membentuk tatanan keyakinan yang dimiliki oleh seseorang. Ketika seseorang memiliki dasar keyakinan yang tepat, maka setiap hal yang berkaitan dengan pemikiran, pemahaman, dan tingkah laku seseorang pun dapat berada pada arah yang tepat (*belief-think-do*).

“Pendidikan dapat dihasilkan dalam area kehidupan keluarga, lingkungan masyarakat dalam hal ini adalah gereja, dan sekolah” (Brummelen, 2006, hal. 11).

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang sangat menarik sekaligus sangat kompleks, melibatkan banyak pribadi dan berbagai bentuk interaksi yang dapat tercipta di dalam keberagaman yang ada. Berkaitan dengan hal tersebut, Knight menyatakan bahwa komponen paling penting dari sekolah adalah pelajar, dalam hal ini adalah murid (2009, hal. 246).

Dalam perspektif Kristen, para murid dapat dilihat sebagai anak-anak Tuhan. “Setiap dari mereka adalah penampungan gambar dan rupa Tuhan dan alasan untuk siapa Yesus mati, mereka mempunyai kemungkinan-kemungkinan abadi dan tidak terbatas” (Knight, 2009, hal. 253). Murid merupakan gambar dan rupa Allah yang memiliki rasio, perasaan, dan tindakan yang telah mengalami kejatuhan di dalam dosa dan kini sedang berada di dalam proses penebusan yang terus berlangsung. Murid sebagai gambar dan rupa Allah merupakan pribadi yang dapat terus belajar. Berkaitan dengan hal itu, sekolah menyediakan kesempatan kepada murid untuk mempelajari pengetahuan dari berbagai pelajaran yang akan memampukan mereka melihat karya penciptaan dan pemeliharaan yang Allah kerjakan bagi seisi dunia. Sebagai contoh ialah pelajaran matematika. Pelajaran matematika memuat berbagai prinsip perhitungan yang digunakan untuk menyelesaikan suatu situasi. Melalui proses ini, siswa dapat melihat bahwa Allah sangat peduli kepada kehidupan manusia dan Ia sedemikian rupa menganugerahkan pemikiran yang terus dapat berkembang kepada manusia. Prinsip-prinsip yang ditemukan memudahkan manusia untuk beraktivitas. Contoh sederhana dapat dilihat dalam penggunaan prinsip pitagoras untuk menghitung tinggi suatu benda dengan memanfaatkan jarak dan sudut dari benda tersebut. Benda-benda yang berada sangat tinggi dari permukaan tanah dapat diukur

dengan lebih cepat dan lebih tidak beresiko (aman). Jika manusia belum menemukan prinsip-prinsip dalam matematika, maka manusia akan mengalami kesulitan dan hambatan untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Masih banyak hal di dalam pembelajaran yang dapat menolong murid-murid di sekolah untuk melihat kebesaran dan kesempurnaan Allah.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang sangat penting bagi perkembangan peradaban manusia. *National Council of Teachers of Mathematics* menyatakan bahwa, “kebutuhan untuk memahami dan menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan termasuk halnya dengan dunia kerja akan terus meningkat” (NCTM, 2000, hal. 4). Hal ini dikarenakan oleh fakta bahwa setiap aspek kehidupan manusia akan selalu berkaitan dengan pembelajaran matematika baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Sebagai contoh, kemampuan matematika seseorang secara personal akan memengaruhi keputusan untuk melakukan pembelian, untuk melakukan investasi dan memilih asuransi yang dianggap tepat dan menguntungkan. “Matematika adalah seni” (Lockhart, 2009, hal. 22-23), dalam arti bahwa matematika juga dapat dinikmati dan membawa perasaan senang selayaknya karya seni lainnya seperti puisi, lukisan, tarian, dan musik. Berdasarkan kenyataan tersebut dapat dilihat bahwa matematika merupakan pembelajaran yang penting dan sekaligus menyenangkan.

Sebagaimana matematika terdiri dari fakta-fakta yang tersusun secara sistematis dan memuat berbagai konsep, maka kemampuan pemahaman konsep merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Ketika seseorang memiliki pemahaman yang baik, maka tahapan pengaplikasian dalam pemecahan

masalah dalam kehidupan sehari-hari dapat terjadi. Pemahaman akan membuat seseorang dapat menyelesaikan bentuk atau variasi dari setiap permasalahan yang muncul dari topik pembelajaran yang berkaitan. Sebagaimana diungkapkan oleh Tall (2002, hal. 47) bahwa “pemahaman konsep sangat penting karena menjadi dasar terjadinya dan bergantungnya secara simultan sebuah kreatifitas matematika” (kemampuan memecahkan masalah dan mengembangkan struktur berpikir). Topik peluang merupakan salah satu topik penting dan pada prinsipnya sering dimanfaatkan untuk kehidupan sehari-hari, contohnya dunia politik, bisnis, dan termasuk dunia sains. Pembelajaran peluang pada jenjang senior (SMA), siswa diharapkan “mampu memahami dan menerapkan konsep peluang dalam pemecahan masalah” (NCTM, 2000, hal. 331). Standar ini menunjukkan bahwa pengaplikasian tidak terlepas dengan proses pemahaman yang cukup terhadap sebuah konsep. Pemahaman yang lebih dari sekadar mengingat, namun mampu menelaah korelasi yang terbentuk pada topik yang dipelajari dalam peluang. Akan tetapi kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan memahami dalam topik peluang masih rendah. Selama peneliti melaksanakan proses pembelajaran di salah satu sekolah swasta di daerah Tangerang, peneliti menemukan sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman konsep yang rendah. Hal ini terlihat dari hasil tes yang diperoleh siswa dalam menyelesaikan soal terkait topik pembelajaran peluang.

Selama peneliti melakukan tes terkait pemahaman konsep siswa dalam topik peluang, hasil yang ditunjukkan dari tes tersebut masih kurang memuaskan. Terdapat 16 (72,3%) dari 22 orang siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah, yakni 70.

Berdasarkan observasi dan diskusi dengan guru mentor yang dilakukan oleh peneliti, permasalahan ini disebabkan oleh metode pengajaran yang cenderung monoton dan kaku. Pada berbagai kesempatan mengajar, baik peneliti maupun guru mentor lebih banyak berfokus pada penerapan metode ceramah interaktif. Metode ini memang cukup baik karena di dalam proses pembelajaran, metode ini masih memberikan wadah kepada siswa untuk terlibat secara aktif. Akan tetapi, pada pelaksanaannya metode tersebut belum mampu mengakomodasi pemahaman konsep siswa. Penggunaan metode ceramah yang cenderung berpusat kepada guru membuat proses pembentukan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari berjalan lebih lambat. Siswa masih cenderung mendikte atau mengikuti langkah-langkah prosedural yang diberikan oleh guru, sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan dengan baik bentuk variasi dari soal-soal lain yang masih dalam konsep yang sama. Untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi peneliti memilih untuk menerapkan metode *make a match*.

Peneliti memilih untuk menggunakan metode *make a match* karena metode ini memuat kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Pada metode ini siswa dapat bermain (mencari pasangan dari kartu yang dimiliki) sambil mempelajari konsep yang ada. Metode pembelajaran ini pada prinsipnya melihat siswa sebagai pembelajar yang dapat belajar melalui kegiatan berbuat, pembahasan, dan gerak. Keadaan tersebut dapat mendorong siswa untuk terlibat dan saling bekerja sama di dalam pembelajaran, sehingga kebergantungan terhadap guru dapat berkurang dan proses pemahaman itu sendiri dapat dialami secara personal.

Keterlibatan siswa di dalam proses kegiatan belajar mengajar akan menentukan keberhasilan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Meier bahwa “Orang dapat belajar dengan sangat baik ketika mereka terlibat secara total dan aktif serta mengambil tanggung jawab penuh terhadap pembelajaran mereka sendiri” (Meier, 2000, hal. xvii). Metode pembelajaran seharusnya tidak hanya berpusat kepada guru, tetapi juga melibatkan setiap siswa secara utuh. Keutuhan yang dimaksudkan tidak hanya terkait dengan kognitif, namun setiap indera dan emosi dari pebelajar dapat dilibatkan dan mendukung proses pemahaman. Manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial, sehingga hal ini tetap menjadi bahan pertimbangan untuk memilih metode yang digunakan.

Selain keterlibatan siswa, aspek lain yang juga cukup penting dan turut memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah sikap yang ditunjukkan oleh siswa. Meier menyatakan bahwa “Sikap kompetitif diantara pebelajar membuat pembelajaran yang lambat, sementara sikap kooperatif diantara pebelajar menjadikannya lebih cepat” (Meier, 2000, hal. 9). Pemilihan metode yang memungkinkan siswa dapat terlibat dan berinteraksi merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Sehingga dengan metode penyampaian pelajaran yang tepat, siswa akan mampu memahami dan memaknai pembelajaran yang telah dialami di dalam kelas.

Faktor lain yang menjadi alasan bagi peneliti untuk menggunakan metode ini ialah disesuaikan dengan kondisi siswa dan kondisi sekolah. Peneliti turut mempertimbangkan jumlah siswa yang dapat dipasangkan secara genap (pelaksanaan metode *make a match* dilakukan secara berpasangan), serta kondisi perkembangan sosial siswa yang berada pada relasi pertemanan dengan teman

sebaya. Peneliti juga mempertimbangkan ruang kelas yang masih memadai untuk pelaksanaan *make a match* dengan jumlah siswa 22 orang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengangkat judul penelitian “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas XI pada topik peluang di sekolah ABC”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah yang timbul, peneliti ingin mengetahui:

- a. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas XI pada topik peluang di sekolah ABC?
- b. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas XI pada topik peluang di sekolah ABC?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui apakah penerapan metode *Make a Match* dapat meningkatkan pemahaman konsep peluang siswa kelas XI pada topik peluang di sekolah ABC.
- b. Mengetahui langkah-langkah penerapan metode *Make a Match* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas XI pada topik peluang di sekolah ABC.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi guru: Dapat digunakan sebagai alternatif atau solusi dalam penerapan cara pembelajaran pada topik peluang untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.
- b. Bagi peneliti lain: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kekhasan dan memberikan informasi baru bagi penelitian lain terkait penerapan metode *make a match* (MAM)

1.5 Penjelasan Istilah

- a. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang untuk menangkap arti dari sebuah ide umum yang dapat diperoleh dari berbagai fakta, peristiwa, generalisasi dan berpikir abstrak.

Indikator pemahaman konsep yang digunakan oleh peneliti adalah:

1. Indikator C1 : Mengingat (Menyatakan ulang sebuah konsep)
2. Indikator C2 : Memahami (Mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, memberi contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep, menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma pada pemecahan masalah).

b. *Make a Match*

Make a Match merupakan teknik mencari pasangan yang menyenangkan dan aktif yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik dan keterampilan sosial peserta didik.

Indikator penerapan *make a match* yang digunakan peneliti adalah:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/ jawaban.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman yang disepakati bersama.
7. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
8. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
9. Mendiskusikan soal yang telah diterima dengan kelompok pasangan.
10. Kesimpulan/ penutup.