

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran penting dalam pembangunan suatu negara dan memiliki dampak yang berarti terhadap kualitas hidup masyarakat di berbagai bidang. Kemampuan dan strategi seseorang untuk menjalani hidup dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Dalam konteks ini, pendidikan diperlukan dan dipandang sebagai salah satu kebutuhan mendasar masyarakat. Berlandaskan kebijakan pendidikan nasional yakni menaikkan keahlian peserta didik agar menjadi sosok yang tunduk kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagaimana tertulis pada Pasal 3 Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003. Melalui kegiatan pendidikan di sekolah yang merupakan kegiatan untuk menaikkan kualitas pendidikan, prosesnya dinantikan dapat mencapai tujuan yang dinantikan untuk menaikkan dan mengembangkan mutu pendidikan.

Dengan usaha menaikkan taraf pendidikan, matematika ialah salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di lembaga pendidikan formal. Pelajaran matematika melibatkan penerapan beberapa konsep. Istilah tersebut mengacu pada sudut pandang abstrak baru yang memungkinkan kita untuk mengkategorikan objek sebagai contoh atau bukan contoh dan menunjukkan bagaimana pengertian matematika saling berhubungan (Novitasari, 2016, hlm. 8). Oleh karena itu, sebelum beralih ke konsep atau materi yang diperlukan dari topik yang akan dipelajari, siswa harus memahami materi matematika sebelumnya. Pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan agar anak-anak dapat belajar dan mahir menerapkan matematika, dapat memberikan tekanan pada pemikiran mereka saat menerapkan matematika, dan mampu memahami konsep matematika (Susanto, 2013, hlm. 189). Selain itu kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran berbeda-beda. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru sering menjumpai siswa yang mengalami kesulitan belajar. Beberapa faktor penyebab siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yaitu: a. siswa kurang fokus dalam belajar dan

guru kurang kreatif dalam proses pembelajaran seperti menggunakan model, metode, dan teknik. b. banyak materi yang memerlukan nalar dan pemikiran dari siswa untuk memahaminya. c. faktor lingkungan yaitu ketika dirumah siswa tidak di damping oleh orang tuanya karena sibuk bekerja, sehingga tidak bisa mengontrol siswa selama belajar di rumah (Azzahra & Nurrohmatul Amaliyah, 2022). Kemudian juga peserta didik yang kurang antusias dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, serta nilai peserta didik yang belum mencapai standar KKM. Keterlibatan guru sangat penting untuk mencapai tujuan matematika tersebut. Untuk itu agar proses pembelajaran matematika berlangsung seefektif mungkin, seorang guru harus mampu menciptakan lingkungan dan keadaan belajar yang kondusif. Rahma (2013, hlm. 2) berpendapat bahwa supaya siswa tetap tertarik untuk belajar dan tidak cepat bosan, pembelajaran matematika harus disajikan dengan cara yang semenarik mungkin. Di sekolah dasar, pengajaran matematika harus disajikan atau diungkapkan dengan cara mempertimbangkan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual para siswa.

Guru dapat melakukan upaya untuk menarik minat para siswa dalam belajar ialah memanfaatkan model pembelajaran. Hal yang mampu mengakomodasi guru dalam menyampaikan bahan ajar tersebut ialah rangkaian pembelajaran. Yuliantini dkk. (2017, hlm. 3) berpendapat bahwa model pembelajaran ialah rangkaian penyajian materi yang dipakai sebagai acuan belajar mengajar dalam ruangan, sedangkan menurut Wijanarko (2017, hlm. 53) mengatakan bahwasannya model ialah bentuk generik tingkah laku belajar guna memenuhi maksud yang diinginkan yaitu tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan yang muncul selama pembelajaran, guru dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan memakai cara yang tepat.

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model yang dimaksud mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik berpartisipasi dalam permainan yang terhubung dengan topik pembelajaran sebagai bagian dari model pembelajaran ini. Dalam menggunakan cara ini dinantikan para siswa mampu mendeteksi rencana pembelajaran dengan mandiri.

Lorna Curran (1994) menciptakan model pembelajaran *make a match*. Model ini bermanfaat untuk mengakomodasi siswa terhubung dengan mempelajari tentang rencana atau subjek dengan cara yang menyenangkan. Suyatno (2009, hlm. 72), menjelaskan model *make a match* sebagai model pembelajaran yang mana siswa mencari pasangan kartu yang cocok setelah guru membuat kartu dengan pertanyaan atau masalah dan membuat kartu jawaban. Model *make a match* diterapkan dalam belajar matematika mengharuskan penggunaan alat peraga. Siswa akan bersemangat untuk berpartisipasi dalam pelajaran saat alat peraga digunakan, serta membantu menciptakan suasana yang menarik di kelas. Menghubungkan antara kartu jawaban dan soal merupakan keterampilan yang dapat dikembangkan oleh siswa dengan memakai metode belajar *make a match* terbukti efektif.

Menurut Shoimin (2014, hlm. 98) pendekatan belajar *make a match* menginstuksikan para siswa guna mencari kartu yang memberikan tanggapan/pertanyaan pada bahan pembelajaran yang ditentukan. Siswa akan termotivasi dengan mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan model *make a match*. Dalam model pembelajaran *make a match*, siswa memperoleh satu kartu dengan waktu yang terbatas guna mencari jawaban/pertanyaan yang berkaitan dengan kartunya. Kemudian, siswa mencari kartu yang sesuai. Apabila waktu telah selesai, kartu tersebut dikocok dan disebarkan pada siswa kembali.

Model pembelajaran *make a match*, menurut Aliputri (2018, hlm. 72), mengikutsertakan siswa dengan meminta mereka untuk berpartisipasi aktif dalam belajar serta menemukan solusi dari pertanyaan yang diajukan oleh teman lainnya. Siswa dinantikan untuk cepat tanggap dalam kegiatan belajar dan mengidentifikasi jawaban yang sesuai. Dalam model *make a match*, siswa bisa mencari jawaban/pertanyaan yang berkaitan dengan kartu-kartu yang diberikan. Hasil temuan tersebut kemudian akan dibahas bersama di kelas sehingga siswa dapat saling berbagi tantangan dan masalah selama proses belajar-mengajar. Model tersebut juga memungkinkan guru untuk menuntun kesiapan para siswa dalam menjawab pertanyaan dan mengatasi permasalahan secara efektif.

Menurut Kurniasih dan Sani (2016, hlm. 56), model *make a match* mendapatkan keuntungan untuk siswa antara lain meningkatkan aktivitas belajar siswa pada tataran kognitif dan fisik; Menaikkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari; mengajarkan siswa disiplin diri dalam mengenali waktu untuk belajar; temukan pasangan dengan cepat; menaikkan pengertian para siswa kepada ilmu yang dipahami, peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa; dan efektif melatih keberanian siswa guna melakukan presentasi. Jika belajar seperti ini sering terjadi selama proses pembelajaran, maka minat dan hasil belajar siswa akan terpengaruh. Oleh karena itu, penggunaan model selama proses pembelajaran dapat mempengaruhi hasil pembelajaran.

Hasil belajar ialah keahlian yang dimiliki para siswa sehabis melaksanakan aktivitas belajar. Bakat siswa datang dalam berbagai bentuk, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotorik (Suhendri, 2011, hlm. 32). Karena pengalaman yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran, siswa mengembangkan kapasitas kognitif, afektif, dan psikomotor mereka. Banyaknya materi pelajaran atau konsep matematika yang dikuasai, khususnya dalam ranah kognitif, merupakan hasil belajar matematika. (Kristin, 2016, hlm. 92). Penguasaan materi matematika dapat tercapai setelah melalui proses pembelajaran yang menunjukkan skor pada pengevaluasian.

Sehubungan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti terdahulu terkait permasalahan serupa. Penelitian yang dilakukan oleh I Made Adistha & I Guusti Nguraha dalam jurnalnya yang berjudul “Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika” yang mana jenis pada penelitian ini ialah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*) dengan rancangan *post-test only control group design*. Dalam penelitian ini, pengumpulan data di lakukan memakai metode tes objektif yakni tes pilihan ganda. Melalui analisis deskriptif, skor rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol (19,47 > 17,59). Didapatkan hasil Uji-t menunjukkan nilai $t = 2,65$ dan p (signifikan 5%) = 1,995. Demikian dikatakan bahwasannya penggunaan model *Make a*

Match yang didukung oleh media kartu gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Lab Singaraja.

Fatimah (2017) melakukan sebuah penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan kartu bergambar telah menaikkan hasil belajar siswa, Demikian terjadi karena model tersebut memfokuskan pada pembelajaran konsep melalui pencarian pasangan kartu dengan bantuan media kartu bergambar.

Dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Dhestha Hazilla Aliputri memakai metode penelitian PTK dengan 2 siklus yakni dari merencanakan melaksanakan, mengamati, dan refleksi. Siswa kelas IV SDN Wulung 1 Kecamatan Randublatung Kabupaten Blora tahun ajaran 2017–2018 dijadikan sebagai sampel penelitian. Skor rata-rata berawal 64,9% meningkat 76,9% sebagai hasil pembelajaran pada siklus I, sedangkan nilai maksimal yang semula 80 meningkat menjadi 90. Nilai maksimum dari 90 menjadi 100 pada siklus kedua, setelah itu nilai rata-rata siklus pertama yang sebesar 76,9% meningkat 80,3%. Tingkat penyelesaian belajar hanya mencapai 51% pada siklus kesatu terhadap kondisi awal, dan menaik hingga 94% pada siklus kedua Berlandaskan hal tersebut bisa dinyatakan bahwasannya model pembelajaran *Make A Match* dengan menggunakan kartu bergambar sebagai alat bantu bisa meningkatkan prestasi akademik siswa kelas IV SDN Wulung 1 Kabupaten Blora.

Penulis tertarik untuk meneliti dengan menggunakan model *Make a Match* dalam kegiatan belajar mengajar agar bisa mengetahui perkembangan hasil belajar siswa terhadap pemahaman materi pelajaran matematika. Hal ini berlandaskan temuan penelitian terdahulu pada penjelasan di atas yang menunjukkan bahwasannya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berhasil digunakan. Peneliti tertarik guna melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 123 Babakan Priangan Kota Bandung” berlandaskan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas.

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik dalam proses pembelajaran masih pasif dalam penerima informasi dan materi.
2. Penggunaan media pembelajaran masih belum optimal.
3. Peserta didik merasa kurang antusias selama kegiatan belajar mengajar dikelas.
4. Peserta didik masih banyak yang belum mencapai standar KKM.

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan uraian yang sudah dikemukakan maka peneliti merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pembelajaran Matematika Di SDN 123 Babakan Priangan Di Kota Bandung”. Dari rumusan masalah diatas, telah diuraikan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi pembelajaran matematika yang menggunakan model *make a match* dan peserta didik yang menggunakan model konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *make a match* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran matematika?

D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan paparan rumusan masalah di atas maka peneliti menguraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran matematika yang menggunakan model *make a match* dan peserta didik yang menggunakan model konvensional.

2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *make a match* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran matematika.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini, diharapkan bisa memperluas wawasan mengenai pembelajaran *make a match* dan berkembang pada bidang keilmuan pendidikan guna mengimplementasikan metode tersebut secara lebih baik dan efektif.

2. Manfaat Praktis

Hasil temuan penelitian ini diharapkan bisa berdampak positif bagi sejumlah pihak, antara lain:

- a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki efek positif pada minat dan semangat peserta didik untuk belajar dan mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

- b. Bagi guru

Peneliti berharap bahwasannya penelitian ini akan memberikan pendidik perspektif baru tentang bagaimana melaksanakan pembelajaran ini dan bisa mempertimbangkan guru guna memakai model pembelajaran ini.

- c. Bagi sekolah

Adanya hasil penelitian ini, diharapkan bisa membantu sekolah menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk menaikkan kualitas mengajar yang ada di sekolah tersebut.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan upaya untuk memperluas wawasan pada penyusun tentang model pembelajaran *make a match* serta wawasan dan referensi untuk mempelajarinya. Dan juga berfungsi sebagai informasi untuk peneliti selanjutnya tentang model pembelajaran ini.

F. Definisi Operasional

Agar tidak salah dalam mendefinisikan beberapa istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka peneliti akan menjelaskan beberapa definisi operasional yakni:

1. Model *Make a Match*

Model pembelajaran *make a match* menurut Komalasari (2017, hlm. 85), merupakan suatu teknik pembelajaran yang mendorong siswa untuk mencari jawaban dari pertanyaan konsep melalui permainan kartu pasangan. Di sisi lain, Rusman (2011, hlm. 223) menyatakan bahwa Model *Coopertatif Tipe Make a Match* atau menemukan pasangan adalah salah satu jenis metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Loran Curan pada tahun 1994. Salah satu kelebihan dari teknik ini yaitu siswa dapat belajar tentang suatu konsep atau topik dengan cara mencari pasangan dalam suasana yang menyenangkan dan seru.

Sani (2013, hlm.196) juga menambahkan bahwa metode pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang diterapkan kepada siswa.

2. Hasil Belajar

Mansur (2018) menjelaskan bahwa hasil belajar merujuk pada perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari pembelajaran, yang mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik. Secara lebih praktis, Achdiyat & Utomo (2018) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diungkapkan melalui penilaian kemampuan siswa dalam bentuk angka setelah proses pembelajaran dilakukan.

Dalam kata lain, Mansur (2018) mengartikan hasil belajar sebagai perubahan pada perilaku individu setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Achdiyat & Utomo (2018), hasil belajar diukur dengan memberikan nilai numerik untuk menggambarkan seberapa baik siswa mampu memahami materi pelajaran setelah diberi pengarahan oleh guru.

G. Sistematika Skripsi

Penulisan skripsi ini dapat dijelaskan dengan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Tujuan dari bagian ini adalah untuk menjelaskan situasi dan kondisi permasalahan yang sedang relevan dan terjadi. Peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang masalah tersebut, sehingga di dalamnya dikemukakan cara-cara untuk menjelaskan permasalahan tersebut, seperti melalui latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab II berisi hasil kajian yang membahas teori penelitian. Kajian ini menjelaskan definisi operasional mengenai subjek dan objek variabel dalam judul, serta pembahasan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, termasuk pengertian, kelebihan dan kekurangan, serta langkah-langkah penggunaannya. Bab ini juga membahas media informasi dengan sub pembahasan tentang pengertian, model *make a match*, dan implementasinya dalam pembelajaran.

Selain itu, bab ini juga mencakup variabel hasil belajar yang meliputi definisi hasil belajar, indikator hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Terdapat pula penjelasan mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik tersebut serta kerangka pemikiran sebagai landasan teoretis untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Selain itu dijabarkan pula asumsi dan hipotesis dari penelitian tersebut guna

memberikan gambaran lebih jelas tentang tujuan akhir dari penelitian tersebut.

Bab III Metode Penelitian

Bagian ini memuat rincian tentang rencana penelitian yang sedang dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang diangkat. Bagian tersebut mencakup metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dengan instrumen terkait, teknik analisis data serta prosedur pelaksanaan penelitian secara keseluruhan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini berisi penjelasan tentang hasil yang diperoleh dari penelitian sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi. Bagian ini mencakup tahap pengumpulan data hingga hasil akhir yang didapatkan dalam studi, serta analisis dan pembahasan atas temuan-temuan di lapangan.

Bab V Simpulan dan Saran

Bagian ini membahas kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian. Kesimpulan berisi hasil yang diperoleh sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirancang, sedangkan saran berisi solusi atau rekomendasi bagi pembaca untuk mengatasi permasalahan tersebut.