

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Belajar adalah suatu proses aktivitas intelektual yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku yang bersifat positif serta bertahan lama melalui pengalaman yang berkaitan dengan aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis (Setiawan, 2019, hlm. 5). Sedangkan menurut Djameluddin & Wardana (2019, hlm. 8) mengatakan bahwa definisi dari belajar ialah berubah, yaitu usaha dalam merubah tingkah laku. Seseorang akan mengalami perubahan jika ia belajar. Perubahan seringkali dikaitkan dengan penambahan ilmu pengetahuan, akan tetapi banyak perihai lain selain dari penambahan ilmu pengetahuan, diantaranya adalah kecakapan, keterampilan, watak, pengertian, harga diri, minat dan penyesuaian diri. Belajar dapat dikatakan sebagai rangkaian kegiatan dari jiwa raga, keselarasan jiwa dan fisik demi menuju ke perkembangan pribadi manusia, yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar sangat berkaitan erat dengan pembelajaran sehingga belajar akan terlaksana jika ada pembelajaran, begitupun sebaliknya pembelajaran tidak akan tersampaikan apabila tidak ada yang belajar.

Pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang untuk belajar dengan baik, sehingga kegiatan belajar ini mengarah pada dua kegiatan utama, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan untuk mengubah tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan untuk menanamkan pengetahuan melalui kegiatan mengajar (Silviana Nur Faizah, 2017, hlm. 179). Pembelajaran adalah kegiatan interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada lingkungan belajar. Pembelajaran yaitu pemberian yang disampaikan pendidik supaya dapat terjadi kegiatan memperoleh ilmu dan pengetahuan, keterampilan dan budi pekerti, serta pembentukan perilaku dan keyakinan pada peserta didik (Djameluddin & Wardana, 2019, hlm. 13). Keberhasilan kegiatan belajar dan pembelajaran dapat diperoleh atau diketahui dari hasil kegiatan belajar peserta didik.

Hasil belajar yaitu kecakapan yang dikuasai oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. Pengalaman pembelajaran yang diperoleh peserta didik diantaranya mencakup tiga ranah, diantaranya adalah ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar merupakan peranan penting didalam proses pembelajaran dikarenakan untuk memberikan informasi kepada guru mengenai kemajuan peserta didik dalam usaha mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Tasya Nabillah & Abadi, 2019, hlm.660). Hasil belajar peserta didik tidak selamanya mendapatkan hasil yang bagus, banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran matematika. Pertama, faktor internal yang terdiri dari dua bagian yaitu faktor yang mempengaruhi dengan kondisi fisik seseorang (faktor fisiologis) dan motivasi, minat, bakat, kecerdasan peserta didik serta sikap (faktor psikologis). Kedua, faktor eksternal yaitu faktor dari lingkungan sosial seperti lingkungan masyarakat, keluarga dan sekolah. Serta lingkungan non sosial, seperti lingkungan alamiah, materi pelajaran dan perangkat pembelajaran (Baharuddin & Wahyuni, 2009, hlm. 19-28). Sedangkan menurut Abdurrahman (2012, hlm. 20) menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika, diantaranya model pembelajaran yang digunakan pendidik masih berorientasi pada pendekatan tradisional atau metode ceramah.

Matematika merupakan satu dari sekian banyak cabang ilmu pengetahuan yang menjadi peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika bisa disebut sebagai poros dari berbagai ilmu pengetahuan, karena sifat dasar yang diturunkan dari matematika itu sendiri adalah berhitung. Oleh sebab itu, matematika menjadi hal dasar dalam membantu penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Di Indonesia, matematika menjadi salah satu pelajaran utama di jenjang Pendidikan Dasar hingga pendidikan atas. Hal tersebut bertujuan untuk memupuk peserta didik menjadi pribadi yang mempunyai kemampuan atau keahlian berpikir kritis (Siagian, 2016, hlm. 59-60).

Namun pada kenyataannya, matematika masih menjadi momok menakutkan bagi setiap peserta didik di jenjang manapun (Kamarullah, 2017,

hlm.23). Hal tersebut berdasar dari stigma setiap orang yang menganggap pembelajaran matematika terasa sangat sulit, sehingga pada akhirnya tertanam di alam bawah sadar bahwa matematika itu sulit dan terasa membosankan saat menjalaninya. Siagian, (2016, hlm. 63) mengatakan bahwa disamping itu maka pendidik harus merubah paradigma peserta didik terhadap matematika yang semula memandang matematika sebagai ilmu pengetahuan yang ketat dan terstruktur secara rapi.

Persepsi negatif itu ikut di bentuk oleh sistem dan model pembelajaran dari sebagian pendidik yang mengajar matematika masih mengacu pada kecepatan penyampaian materi, sehingga cenderung di paksakan. Dan lebih jauh lagi daripada itu, faktor lain yang juga dapat menjadi penentu hasil belajar. Di antaranya, kurangnya pengembangan model pembelajaran yang di nilai kurang inovatif dan konservatif. Sebagian besar model pembelajaran yang terjadi adalah guru menggunakan model konvensional (metode ceramah) sehingga terasa membosankan ketika proses pembelajaran, selain itu guru menggunakan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan zamannya sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN Lamajang 03, terlihat guru masih menggunakan model konvensional (metode ceramah) sehingga peserta didik kurang antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil dari observasi nilai-nilai ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan pada kelas sebelumnya menunjukkan rata-rata nilainya terbilang rendah. Peserta didik kelas V SDN Lamajang 03 juga kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga perlunya inovasi dalam model pembelajaran dan media pembelajaran. Jika dilihat dari permasalahan di atas, peserta didik akan lebih antusias ketika ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan serta media pembelajaran yang menarik. Sehingga saya tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah ini dengan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual.

Model *Make a match* merupakan model pembelajaran dengan teknik mencari pasangan dengan berbantuan kartu-kartu permasalahan dan kartu jawaban (Tarigan, 2014, hlm. 58). Sehingga dengan menggunakan model *make a match* peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mengasah dalam kegiatan sosial. Model ini mempunyai beberapa kelebihan lainnya menurut Fauhah & Rosy (2020, hlm. 236) menyebutkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu 1). Dapat menjadikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, 2). Materi yang di sampaikan dapat menarik perhatian peserta didik, 3). Hasil belajar peserta didik dapat berpengaruh, 4). Suasana belajar lebih ceria, 5). Tercapainya kerjasama antar peserta didik, 6). Semua peserta didik ikut aktif bergotong royong. Selain kelebihan tentunya model ini memiliki kekurangan yaitu (Fauhah & Rosy, 2020): 1). Pendidik harus menyediakan peralatan yang dibutuhkan, 2). Kurang cocok untuk kelas gemuk (>30 peserta didik/kelas), 3). Mengganggu ketenangan kelas lainnya, 4). Membutuhkan pengarahannya pendidik dalam kegiatan berlangsung. Model kooperatif tipe *make a match* juga memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya yaitu diawali dengan tahap persiapan yaitu menyiapkan kartu, pembagian kartu pertanyaan atau jawaban, mencari dan menemukan pasangan, dan menyimpulkan (Zakiah & Kusmanto, 2017, hlm. 36).

Salsabila et al., (2020, hlm. 299-300) mengungkapkan media audiovisual terdiri dari suara dan gambar. Media audiovisual lebih tepat, efektif, dan efisien bila digunakan untuk pengajaran di sekolah pada tingkat dasar karena akan lebih menumbuhkan motivasi peserta didik. Media audiovisual memiliki kelebihan, menurut Fitria (2014, hlm. 61) digunakan dalam waktu yang sama dan secara bersama-sama, media yang dapat dilakukan secara berulang, menyajikan materi secara pendengaran dan penglihatan sehingga pendidik hanya sebagai fasilitator, walaupun objek berbahaya bisa di sajikan dikarenakan hanya berbentuk video, menyajikan objek secara detail, dapat diperlambat dan dipercepat, dapat menyajikan gambar dan suara, tidak memerlukan ruang gelap. Adapun kelemahan yang dimiliki media audiovisual yaitu relatif mahal, peralatan yang digunakan harus lengkap, memerlukan keahlian khusus dan sulit untuk direvisi (Fitria, 2014, hlm. 61).

Model kooperatif tipe *make a match* serta media audiovisual dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar, sesuai dengan pendapat beberapa para ahli mengenai hal tersebut menyebutkan bahwa model kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi. Fauhah & Rosy (2020, hlm. 322) menyimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat menjadikan siswa aktif saat pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar, jika siswa merasa senang, antusias, aktif saat pembelajaran, maka berpengaruh pada hasil belajar.

Selain itu penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi. Media audiovisual adalah media pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan, contoh dari media audiovisual diantaranya yaitu video, film dan lain sebagainya. Penggunaan media audiovisual mampu menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak baik atau meningkat pada hasil belajarnya (Novita et al., 2019).

Jika dilihat dari karakteristik model kooperatif tipe *make a match* yang disebutkan oleh (Ningtyas et al., 2020, hlm. 127) model *make a match* memiliki karakteristik, karakteristik tersebut berkaitan erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas V SDN Lamajang 03 yang memiliki karakter aktif bermain dan ingin selalu berinteraksi bersama teman-temannya jika guru menjelaskan materi.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berkaitan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik hal itu dilihat dari langkah model pembelajaran *make a match* yaitu pada langkah mencari pasangan kartu dimana peserta didik dilatih untuk bekerja sama mencari jawaban yang benar serta bergotong royong untuk menyelesaikan permasalahannya, dan cocok untuk peserta didik yang memiliki karakteristik gemar bermain dengan demikian peserta didik akan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran matematika sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media audiovisual juga berkaitan erat dengan hasil belajar peserta didik, jika dilihat dari kelebihan media audiovisual peserta didik dapat melihat objek secara detail berupa foto

maupun video, sehingga dapat membantu menarik minat peserta didik ketika pemaparan materi yang mana akan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran matematika.

Selain itu, yang menjadi pertimbangan penulis adalah melihat beberapa penelitian terdahulu yaitu hasil penelitian Islami (2020) yang membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika setelah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dari standar 70 meningkat menjadi rata-rata 80. Ramadhani (2021) mengungkapkan berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas V SDN Pantai Cabe dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran IPS, disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik seperti ditandai dengan perubahan tingkah laku peserta didik serta terbukti adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Prasetia (2016) membuktikan bahwa media audiovisual memberikan pengaruh terhadap rata-rata hasil belajar matematika peserta didik di SD Duren Tiga 01 Pagi Jakarta Selatan terlihat dari hasil belajar pada kelas eksperimen yang diberi media audiovisual lebih tinggi secara signifikan daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol yang diberi media konvensional.. Abdullah dan Maryati (2019) membuktikan bahwa media audiovisual terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 066 Halimun. Hal ini terbukti dengan rata-rata tes awal kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan media audiovisual (*pretest*) 60,65 dan rata-rata setelah diberikan perlakuan media audiovisual sebesar 85,48. Sedangkan rata-rata kelas kontrol memperoleh rata-rata hasil belajar *pretest* sebesar 49,52 dan *posttest* sebesar 58,55. Selain itu, Hardiyanti (2015) hasil penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat peningkatan kualitas, peningkatan hasil belajar, peningkatan keterampilan guru dan peserta didik pada pembelajaran IPS di SDN Ngijo 01 dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual.

Merujuk pada uraian di atas, peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual dengan tujuan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Judul penelitian ini adalah “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Make*

A *Match* Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Di SD”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.
2. Peserta didik kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran.
3. Model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam mengajar masih didominasi dengan penggunaan model pembelajaran konvensional.
4. Belum optimalnya keikutsertaan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.
5. Belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam proses pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- 2) Untuk mengetahui terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- 3) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini, adalah :

##### **1. Secara Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan penulis dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta dapat memperoleh gambaran kepada pembaca mengenai penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik.

##### **2. Secara Praktis**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

###### **a. Bagi Siswa**

Dengan bantuan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual, diharapkan peserta didik aktif dalam pembelajaran, mendapatkan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, melatih kepercayaan diri peserta didik dengan bekerja sama, dapat menumbuhkan jika kompetitif dalam diri peserta didik serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompok belajarnya.



### **b. Bagi Guru**

Sebagai alternatif gaya pengajaran / model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pendidikannya guna meningkatkan prestasi atau hasil belajar peserta didik.

### **c. Bagi Peneliti**

Menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman peneliti terhadap model pembelajaran, media pembelajaran serta mengetahui respons peserta didik terhadap penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audiovisual serta pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Model Kooperatif Tipe *Make A Match***

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari dua anggota kelompok yang sebelumnya belum mengetahui kelompoknya masing-masing tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangannya. Model pembelajaran ini mencari pasangannya antara kelompok kartu soal dengan kelompok jawaban, peserta didik mencari pasangannya atau mencari kecocokan antara soal dan jawaban, setelah mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan maka akan diberi poin.

### **2. Media Audiovisual**

Media audiovisual merupakan jenis media yang selalu dikembangkan melalui pandangan dan pendengaran agar peserta didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan sehingga mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Selain itu apabila penyampaian materi dikemas dengan bentuk pendengaran serta penglihatan yang lebih menarik maka peserta didik akan lebih tertarik dengan apa yang disampaikan.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar berupa perubahan perilaku. Jika seseorang dapat mencapai sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya, maka mereka dikatakan telah

belajar. Hasil belajar adalah persepsi seseorang yang berubah tentang dirinya sendiri, memungkinkan mereka untuk melaksanakan tugas-tugas yang sebelumnya tidak mungkin dilakukan. Berdasarkan beberapa poin yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang melalui keikutsertaannya dalam kegiatan pembelajaran.

### **G. Sistematika Skripsi**

Secara garis besar penulisan skripsi ini di susun berdasarkan sistematika sebagai berikut :

1. Bab I pendahuluan, terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.
2. Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, terdiri dari kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis.
3. Bab III metode penelitian, terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, Teknik pengumpulan data dan instrument, Teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
4. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini menjelaskan mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data serta pembahasan temuan penelitian.
5. Bab V simpulan dan saran, pada bab ini menyelaskan mengenai simpulan dan saran dari hasil penelitan.