

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, seiring dengan berjalannya waktu. Keadaan seperti ini menuntun kita sebagai sumber daya manusia harus bisa mengikuti perkembangan yang ada dan harus bisa maju (Haslinda, dkk, 2019). Dengan meningkatkan kualitas pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewujudkannya. Kita ketahui bersama, dalam dunia pendidikan banyak permasalahan yang dihadapi oleh satuan pendidikan. Salah satu tugas lembaga pendidikan atau sekolah adalah menghantarkan peserta didik untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki. Sekolah sangat berperan penting dalam berlangsungnya kehidupan manusia. Selain itu, hasil belajar di sekolah sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran siswa. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu guru belum menerapkan pembelajaran dengan model yang bervariasi, guru cenderung mendominasi dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan kurang berhasilnya belajar siswa. Salah satu mata pelajaran yang rendah yang dimiliki oleh siswa adalah matematika. Pada mata pelajaran matematika nilai rata-rata peserta didik rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, terlihat dari ulangan harian matematika peserta didik kelas V.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang simbol, bilangan, bangun, dan pola. Matematika bersifat abstrak sehingga dalam pembelajarannya diperlukan adanya pemahaman secara mendalam. Mempelajari matematika tidak bisa hanya dengan menghafal rumus saja. Matematika sesungguhnya memiliki kaitan yang erat dengan nilai-nilai keislaman yang terkandung di dalam Al-Quran, salah satunya dalam Q.S. Al-Alaq:1. Ayat pertama yang diwahyukan kepada Rasulullah SAW, menghendaki manusia untuk membaca.

Membaca bukanlah sekedar membaca deret kata dalam buku, melainkan membaca bukanlah sekedar membaca deret kata dalam buku, melainkan manusia juga harus membaca dan memahami alam dengan mata, hati, dan akal pikiran. Matematika merupakan bagian dari kehidupan yang penuh dengan makna yang abstrak, sehingga dalam memahaminya perlu dilakukan proses membaca secara mendalam. Hal ini sesuai dengan perintah “Bacalah” dalam Q.S. Al-Alaq:1. Berdasarkan contoh tersebut, mempelajari matematika sejatinya adalah mempelajari Al-Quran. Hal ini juga menunjukkan bahwa matematika tidak dapat dipisahkan dengan Al-Quran (Nur Indah Sari, dkk., 2017, hlm. 337).

Al-Qur’an merupakan sumber ilmu pengetahuan. Dengan itu, diharapkan moral dan karakter religius seseorang akan terbentuk sehingga Al-Qur’an tidak terbengkalai oleh kesibukan duniawi. Contoh nyata Al-Qur’an sebagai sumber dari segala ilmu misalnya ilmu matematika. Matematika ditinjau dari filosofinya bersumber dari Al-Qur’an. Hal ini dikuatkan oleh banyaknya ayat-ayat dalam Al-Qur’an yang menuansai tentang bilangan. Dalam QS An-nisa ayat 11 dan 12 yang menegaskan tentang pembagian warisan, kemudian dalam QS. Muhammad ayat 36 mengenai permainan yang artinya *“Sesungguhnya kehidupan dunia itu hanyalah permainan senda gurau. Jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu, dan dia tidak akan meminta hartamu.”* (QS. Muhammad: 36)

Selain nilai keislaman, pembelajaran matematika juga berkaitan dengan budaya Sunda yaitu dalam kegiatan pembelajaran matematika khususnya bagi orang Sunda untuk menumbuhkan pemahaman matematis siswa, sehingga siswa dapat lebih mengenal bahasa matematis yang terintegrasi dalam kegiatan sehari-hari. Pada hasil penelitian, masyarakat Sunda banyak menggunakan istilah-istilah yang berkaitan erat dengan konsep matematika salah satunya berkaitan dengan waktu dan hal itu masih digunakan sampai sekarang terutama di daerah pedesaan, misalnya dalam menyebut waktu yaitu pukul 07.00 disebut *Méléték Panonpoé*, *méléték* dalam bahasa sunda artinya terbit, sedangkan *panonpoé* artinya matahari, dapat diartikan matahari sudah terbit. Hal ini juga dapat dilakukan sebagai upaya melestarikan budaya masyarakat

Sunda agar budaya tersebut dapat terus dikenal oleh generasi mendatang (Dedi Muhtadi, dkk, 2021, hlm. 271).

Untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, seorang guru matematika harus mampu menciptakan situasi interaktif yang edukatif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan sumber pembelajaran, dan siswa dengan siswa. Hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan dirasa berbeda oleh siswa dapat menimbulkan daya tarik yang merangsang minat belajar siswa (Irman Syarif, dkk, 2021). Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat menunjang penerapan model pembelajaran.

Namun model pembelajaran yang sering diterapkan guru masih monoton, sehingga hasil belajar siswa belum mampu ditingkatkan, seperti pada siswa kelas V SDN Ciherang 1 yang sebagian besar siswanya kurang beminat mengikuti pelajaran matematika. Berdasarkan pengamatan dan wawancara guru di kelas V SDN Ciherang 1 mendapatkan hasil bahwa pada mata pelajaran matematika tergolong rendah, hal tersebut ditunjukkan dengan nilai siswa yang masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilaksanakan terhadap beberapa siswa menyatakan bahwa pelajaran matematika itu sulit dan menegangkan. Dari keterangan tersebut, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penyampaian materi harus menggunakan model yang menarik dan tepat (Firdiani, dkk, 2020). Siswa akan memahami dan mengikuti pelajaran yang menarik misalnya ada unsur permainan dan pemberian hadiah. Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* ini akan memberikan dorongan pada diri siswa untuk mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, serta tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya. Sehingga perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil

belajar siswa. Solusi untuk meningkatkan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas V SD Negeri Ciharang 1, banyak siswa yang merasa jenuh dengan pembelajaran dikelas yang monoton. Proses pembelajaran dikelas membuat siswa bosan karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja ketika belajar dan mengisi soal dibuku. Proses belajar mengajar yang menyenangkan sangat diharapkan oleh siswa, mereka menginginkan suasana baru dalam belajar agar mereka tidak merasa jenuh maupun bosan. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam pembelajaran apalagi dalam materi pembelajaran Matematika, dimana KKM sekolah pada mata pelajaran Matematika yaitu 70 tetapi hasil penilaian harian yang menjadi salah satu alat ukur keberhasilan siswa tidak memenuhi capaian indikator kompetensi. Padahal mata pelajaran Matematika ini merupakan mata pelajaran wajib, tetapi dalam penilaian harian itu nilainya masih kurang. Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, dalam mengatasi permasalahan pada rendahnya hasil belajar matematika peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Komalasari (dalam Firdiani, 2020, hlm. 85) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan. Model ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mengandung unsur permainan pada pembelajaran, sehingga merubah anggapan siswa bahwa pelajaran matematika bukan mata pelajaran yang sulit tetapi mata pelajaran yang menyenangkan. Selain itu model ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika karena dengan penerapan model pembelajaran *make a match* siswa berarti memperdalam pemahaman atas apersepsi atau materi pelajaran yang telah disampaikan melalui permainan mencari pasangan yang menyenangkan sehingga pemahaman tersebut melekat dan tidak hilang begitu saja.

Pada hasil penelitian terdahulu maka, dengan mengaplikasikan model pembelajaran *make a match* diharapkan mampu menjadikan solusi dalam pembelajaran, karena model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan

mengaplikasikan model tersebut juga dapat meningkatkan kerjasama, meningkatkan aktifitas belajar siswa, jadi siswa bukan hanya mendengarkan saja melainkan ikut dalam pelajaran, termotivasi dan saling berinteraksi untuk kerjasama, bukan sebagai saingan sehingga tujuan pembelajaran tercapai, serta kegiatan pembelajaran dapat langsung menyenangkan (Homroul Fauhah, 2021, hlm. 332).

Dari beberapa permasalahan yang ada, peneliti melakukan perumusan masalah tentang apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan model *make a match* pada pembelajaran matematika pada siswa di kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan perumusan masalah tersebut dan penelitian yang relevan, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Matematika”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sebagian besar siswa belum mencapai KKM yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika.
2. Berdasarkan hasil penelitian saat observasi guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses belajar mengajar.
3. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran matematika terutama materi perkalian dan pembagian.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah maka peneliti membatasi cakupan permasalahan pada hal-hal berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN Ciherang 1 tahun pelajaran 2022/2023.
2. Hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah kognitif dan afektif.

3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match*.

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

1. Bagaimana gambaran hasil dan minat siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match*?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan model *make a match* pada pembelajaran matematika?
3. Bagaimana minat belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran matematika?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa yang mendapatkan pembelajaran *make a match*.

1. Mengetahui gambaran hasil dan minat siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match*.
2. Mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan model *make a match* pada pembelajaran matematika.
3. Mengetahui bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran matematika.

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

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran kepada pembaca mengenai penerapan model *make a match* terhadap hasil belajar matematika siswa.

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

**a) Bagi Penulis**

Sebagai suatu pembelajaran karena pada penelitian ini penulis dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan, dan observasi.

**b) Bagi Guru**

Sebagai suatu masukan untuk memperbaiki sistem pembelajaran matematika di kelas dalam upaya mengatasi permasalahan yang ada dan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian yang sejenis.

**c) Bagi Siswa**

Dapat merasakan inovasi dalam pembelajaran matematika, menambah semangat siswa dalam meningkatkan dan memahami materi pembelajaran, menciptakan suasana baru yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran tanpa menghilangkan tujuan belajar dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika melalui model pembelajaran *make a match*.

**G. Definisi Operasional****1. Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (2017, hlm. 22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut dapat diketahui melalui berbagai teknik evaluasi berupa tes yang dapat menghasilkan skor. Sedangkan yang diungkapkan oleh Susanto (2017, hlm. 5) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai jumlah materi pelajaran tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar yang dinyatakan dalam bentuk skor yang dapat diperoleh dari hasil tes mengenai pembelajaran tersebut.

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Menurut Arinal Magfirah, dkk, (2021, hlm. 10) model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kemampuan sosial dan berinteraksi dalam kelompok, yang dilakukan melalui permainan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Model kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang cukup menarik dan dirasa mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Model *make a match* ini mengandung unsur permainan dalam proses pembelajaran dan dirasa mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat mengubah anggapan siswa bahwa pelajaran matematika itu menyenangkan dan tidak menegangkan. Dengan menerapkan *make a match* yang disampaikan melalui permainan mencari pasangan yang menyenangkan juga dirasa mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

## H. Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan dalam memahami isi dari skripsi, berikut disajikan sistematika penulisan dari skripsi ini terbagi ke dalam beberapa bab. Adapun masing-masing bab tersebut adalah:

### 1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta definisi operasional dan sistematika skripsi mengenai pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil pembelajaran matematika.

### 2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bagian ini berisi tinjauan pustaka yang mengurangi dan menguraikan serta membahas hal-hal yang berkaitan dengan *Pengaruh Hasil Belajar Matematika*, yang meliputi tentang pengertian dan penggunaan *Model Pembelajaran Make a Match*.

### 3. Bab III Metode Penelitian



Pada bagian ini menguraikan dan membahas hal-hal yang berkaitan dengan metode yang digunakan peneliti dalam penulisan skripsi. Pada bab ini meliputi: jenis penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik kebenaran data yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil pembelajaran matematika.

#### **4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bagian ini menguraikan hasil penelitian yang berasal dari teknik pengumpulan data, observasi, dan pengamatan. Memberikan penafsiran secara mendalam atau menarik kesimpulan tentang apa yang dipaparkan dalam hasil penelitian yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil pembelajaran matematika.

#### **5. Bab V Simpulan dan Saran**

Pada bagian ini berisikan simpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, serta pemberian saran dan kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan untuk pemahaman terhadap hasil penelitian yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil pembelajaran matematika.