

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran adalah suatu istilah yang berkaitan sangat erat dan tidak dapat dipisahkan dalam suatu proses pendidikan. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 49 ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebuah interaksi atau suatu hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam sebuah pembelajaran.

Pembelajaran adalah sebuah hal yang akan menciptakan sebuah suasana dan memberikan sebuah pelayanan agar peserta didik nyaman dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut Hamalik (Wisada, dkk: 2019:141) proses pembelajaran adalah susunan unsur-unsur yang meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dan berkombinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik akan menggunakan model pembelajaran tertentu menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

Model pembelajaran konvensional selalu menjadi kelemahan bagi guru karena tidak ada kemauan untuk mengeksplor kembali model pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan juga membuat siswa bersemangat. Sering kali penggunaan model pembelajaran konvensional menyebabkan siswa kurang memahami materi dan ramai dengan teman kelas. Model pembelajaran yang guru terapkan hanya berfokus pada papan tulis dan fokus dalam menyampaikan materi, sehingga anak menjadi kurang berinteraksi dan aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Maka agar guru dapat membuat siswa dapat berinteraksi dengan guru maupun dengan temannya harus ada model pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Model pembelajaran serta alat peraga yang mendukung proses kegiatan pembelajaran akan membuat siswa tidak mudah bosan dan siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan materi yang menarik.

Model pembelajaran adalah sebuah kerangka kegiatan yang digunakan untuk menyesuaikan kurikulum serta digunakan untuk merancang bahan ajar agar membantu peserta didik memperoleh pemahaman dan mengekspresikan diri mereka dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran memiliki banyak macamnya antara lain: (1) Model Pembelajaran Inkuiri; (2) Model Pembelajaran Berbasis Proyek; (3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah; (4) Model Pembelajaran Kooperatif; (5) Model Pembelajaran Kontekstual; dan masih banyak model pembelajaran lainnya. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan peneliti akan menggunakan Model pembelajaran Kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu pembelajaran yang mewajibkan siswa untuk berkerja sama, berdiskusi dan saling bertukar pikiran

dimana untuk menentukan sebuah jawaban dimana mereka harus menghargai pendapat dari temannya yang lainnya. Taniredja (dalam P.H Hutagalung 2019:19) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang membuat peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, kerjasama, dan mandiri. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan suatu sistem pengelompokan yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan oleh banyak pihak yang berkaitan.

Nur (dalam Mawati, 2017:16) menjelaskan bahwa terdapat unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif, unsur-unsur tersebut antara lain: 1) Setiap peserta didik harus memahami bahwa mereka adalah kelompok yang harus berkerja sama dengan baik dan berani mengambil resiko bersama-sama; 2) Setiap peserta didik memegang tanggung jawab terhadap peserta didik lain dalam kelompoknya, tidak hanya itu peserta didik juga harus bertanggungjawab atas dirinya sendiri dalam memahami konsep atau materi yang sedang dipelajari; 3) Peserta didik harus memahami bahwa mereka adalah kelompok dan mempunyai tujuan yang sama; 4) Dalam mengerjakan tugas, peserta didik mampu membagi tugas dengan sama rata antar anggota kelompok; 5) Peserta didik akan diberikan penghargaan atau evaluasi yang berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok; 6) Setiap peserta didik harus berbagi kepemimpinan selama mereka mendapatkan keterampilan bekerja sama selama belajar; 7) Setiap peserta didik harus mempertanggungjawabkan materi yang didiskusikan dengan kelompok. Dari penjelasan diatas mengenai unsur-unsur

penjelasan pembelajaran kooperatif dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran tersebut masing-masing peserta didik memiliki peran dan harus bertanggung jawab dengan perannya dalam kelompok, adanya interaksi langsung dengan peserta didik dengan guru, dan peserta didik dapat saling menghargai keputusan dari anggota kelompok lain.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik karena pembelajaran tersebut berpusat pada peserta didik. Selain itu model pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan pembelajaran efektif (Isjoni, 2010:50). Dalam pembelajaran kooperatif memiliki macam-macam variasi tipe yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, di antaranya: 1) Jigsaw, 2) Think-Pair-Share, 3) STAD (*Student Team Achievement Division*), 4) *Two Stay Two Stray*, 5) *Make a Match*, 6) *Inside-Outside Circle* dan yang lainnya. Namun dalam penelitian ini peneliti akan mengangkat tipe pembelajaran *Make A Match*.

Tipe *Make a Match* merupakan salah satu variasi model pembelajaran yang menerapkan kompetensi dasar sebuah permainan kartu buah yang menurut peneliti akan membuat aktif siswa dalam proses pembelajaran. Didalam permainan kartu buah itu sendiri siswa akan diajarkan tentang bagaimana harus mencari tahu dengan cara mengamati soal (*observing*), mencocokkan jawaban dengan pertanyaan dari kartu yang telah diberikan oleh guru, saling bekerja sama (*networking*), mempresentasikan jawaban serta pendapatnya didepan teman-temannya (*associating*), bertanya (*questioning*), dan menerima serta menghargai jawaban dari temannya yang lain. Menurut Deschuri (2016) dengan

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* siswa akan lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainan, selain itu siswa dituntut terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mampu menciptakan kondisi kelas yang interaktif, efektif sebagai sarana yang melatih keberanian siswa dalam menyampaikan pendapatnya dan saling menghargai pendapat siswa yang lainnya, serta mampu menghilangkan kebosanan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Ernawati (2016) model pembelajaran tersebut lebih menekankan dalam hal kerja sama antara siswa dalam kelompok. Model pembelajaran sangat cocok digunakan pada pembelajaran matematika dimana peserta didik banyak yang memandang matematika adalah pembelajaran yang sulit namun dengan adanya model pembelajaran tersebut peserta didik dapat tertarik dan aktif dalam pembelajaran matematika.

Matematika adalah mata pelajaran pokok yang ada di setiap jenjang pendidikan yang harus di tempuh oleh peserta didik. Hal tersebut telah dirumuskan pada permendiknas nomor 22 Tahun 2006, yang mengatakan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan di setiap jenjang pendidikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, sistematis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Matematika juga memiliki peran penting dalam disiplin ilmu yang mengembangkan pola pikir manusia, selain itu dengan mempelajari matematika peserta didik lebih berpikir kritis dalam memahami suatu permasalahan di kehidupan sehari-hari.

Maka dari itu matematika diberikan kepada semua jenjang pendidikan karena pada umumnya matematika merupakan ilmu universal yang mampu memberikan peluang bagi terbentuknya kemampuan berkomunikasi, berfikir, memecahkan masalah dan penalaran bagi siswa. Menurut peneliti, matematika juga memiliki peran penting dalam mengembangkan ilmu disiplin dalam pemikiran seseorang. Selain itu dengan mempelajari matematika juga siswa dapat berfikir kritis dalam mempelajari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Mencapai hasil belajar yang memuaskan juga tidak akan sebanding dengan hasil belajar yang didapat dan faktor yang akan mempengaruhi suatu hasil belajar tidak mudah diterapkan karena faktor yang dialami bersifat kompleks yang memiliki faktor internal dan juga faktor eksternal (Novitasari & Waskitoningtyas, 2016) karena adanya faktor tersebut bisa berasal dari luar diri siswa maupun lingkungan siswa. Materi matematika pada pembelajaran kelas 5/lima meliputi: 1) Bilangan Bulat, 2) Pengukuran, 3) Luas Bangun Datar, dan 4) Volume Kubus dan Balok.

Operasi hitung bilangan bulat meliputi operasi hitung perkalian, pembagian, penambahan, dan pengurangan. Konsep bilangan bulat dan operasi bilangan bulat khususnya masih berada ditingkat sekolah dasar masih banyak yang tidak dapat membedakan mana itu tanda “+” dan “-” sebagai jenis bilangan bulat siswa masih bingung dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Bilangan bulat sendiri merupakan perluasan dari bilangan cacah yang didalamnya terdapat himpunan bilangan asli, bilangan positif, bilangan nol, bilangan lawan dan bilangan bulat negatif.

Menurut (Sidik dan Wakih: 2020) memberikan penjelasan mengenai masalah umum siswa dalam pembelajaran operasi bilangan bulat melalui analisis hasil jawaban lembar tugas siswa sendiri diantaranya: 1) Kesulitan siswa dalam mengoperasikan bilangan yang memuat tanda negatif; 2) Kesulitan dalam memahami makna soal ke dalam kalimat matematika (angka); 3) Kesulitan dalam arti lambang sama dengan “=”; 4) Kesulitan dalam melakukan operasi hitung pembagian; 5) Kesulitan dalam memahami makna lambang tanda kurung “( )”. Jadi dapat disimpulkan dari analisis Maka untuk mengatasi bagaimana agar siswa dapat membedakan himpunan yang berada dalam operasi bilangan bulat guru membuat sebuah alat peraga berupa kartu-kartu yang dapat ditempelkan pada papan yang telah disediakan oleh guru. Kartu-kartu tersebut terdapat angka maupun soal yang membuat siswa dengan cepat menangkap bagaimana cara membedakan operasi bilangan bulat itu sendiri. Dengan adanya hal tersebut maka siswa akan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Kartu tersebut juga ada beberapa soal dimana anak harus menjodohkan kartu tersebut dengan benar antara soal dan juga jawaban. Media ini sangat efektif dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah tersebut karena melatih siswa berpikir kritis. Siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena siswa merasakan pembelajaran tidak monoton dan terfokus pada papan tulis. Disini siswa dapat belajar dengan bermain karena sistem penggunaan kartu yang membuat siswa merasakan permainan dalam kegiatan proses pembelajaran. Maka dari itu penggunaan media tersebut sangat

efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai operasi bilangan bulat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sutoro, S.Pd.SD sebagai guru kelas 5 SDN 2 Ganggeng pada bulan Agustus tahun ajaran 2021/2022 yang menyatakan bahwa dalam kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan yaitu kurang maksimal penggunaan model pembelajaran yang monoton dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil ulangan harian siswa dengan pemerolehan nilai dibawah 60 dari 21 anak terdapat sekitar 10 anak yang rata-rata nilainya belum memenuhi standar yang sudah ditentukan. Oleh sebab itu dilakukan observasi guna membantu guru kelas V SDN 2 Ganggeng dalam mengetahui model pembelajaran apakah yang cocok digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran matematika, karena kurangnya pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik belajar. Penggunaan media yang menarik tidak digunakan guru untuk menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran matematika dengan senang dan tidak membosankan. Selain itu siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dibuktikan dengan uji coba soal pretest kepada kelas 6 dimana hasil dari pengerjaan siswa mendapatkan nilai sebesar 40% keberhasilannya dengan KKM 59. Sedangkan menurut Djamarah (2010:108) menjelaskan bahwa kesuksesan dalam sebuah proses pembelajaran, Ketika siswa ikut serta dalam proses pembelajaran dapat mencapai keberhasilan

sebesar 75%. Jika siswa belum mencapai 75% sebaiknya pembelajaran bersifat perbaikan (*remedial*) diadakan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai pemahaman anak yang berada di desa dalam menerima materi yang diberikan dapat ditangkap secara cepat dan tanggap. Dengan adanya pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* maka siswa tidak hanya belajar mengenai apa itu operasi bilangan bulat namun siswa juga belajar mengenai apa itu arti kerja sama dalam kelompok/tim dan saling menghargai satu sama lain keputusan temannya yang lainnya. Selain itu siswa juga belajar menyeimbangkan otak kanan dan kiri untuk menyesuaikan atau menjawab soal dengan mencocokkan kartu yang telah disediakan. Berdasarkan deskripsi tersebut, pemahaman siswa mengenai operasi bilangan bulat menggunakan kartu di SDN 2 Ganggeng menggunakan model pembelajaran yang memanfaatkan media permainan sangat itu sangat menarik untuk dikaji melalui penelitian. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul **“Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dalam Meningkatkan Pemahaman Operasi Bilangan Bulat Kelas V SDN 2 Ganggeng”**, dengan adanya penelitian ini apabila penggunaan model tersebut diterapkan pada pembelajaran yang memiliki nilai signifikan peningkatan yang berubah tinggi maka akan menjadi sumber referensi para pembaca dan menjadi masukan berharga bagi para pendidik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahan penelitian di lapangan antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya hasil pembelajaran pemahaman mengenai materi operasi bilangan bulat. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji coba pretest pada kelas 6 yang belum memenuhi standar kriteria dengan presentase 40% dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
2. Model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan kurang inovatif sehingga siswa merasa bosan dalam pembelajaran.
3. Siswa kurang aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.
4. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran matematika.
5. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi operasi bilangan bulat seperti membedakan sifat-sifat operasi bilangan dan memahami soal cerita yang ada pada soal.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang peneliti memiliki masalah tentang kurangnya pemahaman siswa mengenai operasi bilangan bulat dan guru belum menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang beragam dan belum menggunakan media belajar yang inovatif dan menarik.

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

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta fokus penelitian diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang dikaji dalam penelitian kuantitatif model eksperimen dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa kelas V di SDN 2 Ganggeng mengenai materi operasi bilangan bulat?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa kelas V di SDN 2 Ganggeng mengenai materi operasi bilangan bulat?

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

Berdasarkan dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengimplementasian model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan pemahaman operasi bilangan bulat pada siswa kelas V SDN 2 Ganggeng.
2. Mengetahui keefektivitasan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman operasi bilangan bulat siswa kelas V di SDN 2 Ganggeng.

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

Mengenai manfaat yang diberikan dalam penelitian ini, yakni ada dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis ada dalam sebagai berikut:

## **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan yang berharga berupa studi tentang bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan pemahaman operasi bilangan bulat kelas V SDN 2 Ganggeng.
- b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi bagi para peneliti di bidang pendidikan yang akan melakukan studi kasus maupun penelitian.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru Sekolah Dasar (SD) mengenai efektivitas penggunaan model pembelajaran tipe *make a match* dalam meningkatkan pemahaman operasi bilangan bulat pada siswa kelas V SDN 2 Ganggeng.
- 2) Penelitian ini diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran matematika untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran menggunakan sarana dan prasarana yang kreatif dalam kelas. Dan memperbaiki kekurangan peneliti dalam penggunaan model pembelajaran tersebut.

### **b. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam materi operasi bilangan bulat melalui model

pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang menggunakan media kartu yang dapat membuat siswa kelas V SDN 2 Ganggeng tertarik dalam proses kegiatan pembelajaran.

**c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam membantu sekolah untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dalam kegiatan pembelajaran pada semua muatan pelajaran, dan dapat dikembangkan kembali model pembelajaran agar meningkatkan kemampuan pemahaman siswa kelas V SDN 2 Ganggeng terlebih dalam materi operasi bilangan bulat.

**d. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam materi operasi bilangan bulat pada kelas V SDN 2 Ganggeng.

**G. Definisi Operasional**

Untuk memberikan gambaran mengenai judul penelitian berikut ini uraian dari judul penelitian diatas:

**1. Efektivitas**

Efektivitas adalah kata dasar dari efektif, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah adanya efek, pengaruh, akibat yang dapat membawa keberhasilan dan daya guna setelah melaksanakan tugas untuk

mendapatkan tujuan yang diharapkan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu keadaan yang akan menunjukkan sejauh mana rencana yang dapat tercapai. Pada penelitian ini efektivitas dapat dibuktikan apabila variable perlakuan terhadap variable hasil dapat terkendali dengan baik tanpa adanya variable lainnya. Variable dapat dinyatakan terkendali apabila perubahan secara signifikan, dapat dibuktikan dengan adanya  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Apabila perubahan tidak teridentifikasi secara signifikan akan dibuktikan bahwa  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

## 2. Model Kooperatif

Model kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan guna mewujudkan proses kegiatan pembelajaran yang memiliki fokus belajar berpusat pada siswa, terutama untuk mengetahui segala faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Dengan adanya model kooperatif guru dapat mengetahui kemampuan siswa, kelemahan siswa, kelebihan siswa, dan kesulitan apa yang ditemukan siswa ketika proses pembelajaran. Dengan adanya model tersebut guru juga dapat memenuhi tujuan utama dalam proses kegiatan pembelajaran dengan proses yang bertahap dan tertata dengan urutan yang runtun.

## 3. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tahapan prosesnya, berikut adalah Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*:

- a) Guru harus menyiapkan beberapa kartu yang didalamnya terdapat konsep atau topik yang cocok saat sesi review, dimana kartu tersebut terdiri dari dua macam yaitu kartu soal dan kartu jawaban.
- b) Setiap peserta didik akan mendapatkan satu kartu.
- c) Setiap peserta didik akan memikirkan kartu jawaban atau soal dari kartu yang dipegang saat itu.
- d) Setiap peserta didik akan mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartu yang dipegang.
- e) Setiap peserta didik yang benar mencocokkan kartu dengan benar akan mendapatkan poin sebelum batas waktu yang ditentukan.
- f) Setelah babak satu berlalu maka akan ada pengocokan soal lagi dan dilakukan terus menerus.
- g) Setelah kegiatan tersebut peserta didik dan guru memberikan kesimpulan.

#### **4. Pemahaman Materi Matematika**

Pemahaman materi matematika adalah suatu pembelajaran yang harus dipahami oleh siswa untuk mengasah sebagian otak kanan dan kiri dalam berfikir mengenai angka dan hitung menghitung angka dalam jumlah yang banyak maupun sedikit. Dengan kegiatan pembelajaran tersebut siswa juga dapat menggunakan benda konkrit dalam proses belajar. Matematika menekankan bagaimana kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), menekankan tentang bagaimana cara berfikir menggunakan pemikiran yang nalar dapat dipikirkan dengan secara baik.

## **5. Operasi Bilangan Bulat**

Pada materi operasi bilang bulat, peneliti mengambil materi yang mengacu pada standar kompetensi menggunakan unsur konsep bilangan bulat dengan kompetensi dasar memahami lambang bilangan dalam bilangan bulat dengan berbagai bentuk bilangan bulat.