

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan terus mengalami perubahan dan perkembangan dalam segala aspek kehidupan masyarakat di setiap tahunnya. Hal ini beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat. Adanya perubahan tersebut dalam pendidikan menuntut untuk mampu berkontribusi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini dikarenakan pendidikan berperan sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan prioritas utama dalam meningkatkan sumber daya manusia bagi suatu bangsa. Melalui Pendidikan, suatu negara akan terus maju dan berkembang. Untuk mencapai tujuan pendidikan, maka dibutuhkan strategi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkualitas.

Pendidikan dan pengajaran ialah suatu proses yang memiliki tujuan. Maksud dari tujuan ini ialah sebagai usaha untuk memberikan rumusan hasil sesuai harapan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut bisa didapatkan dimana saja. Sekolah merupakan salah satu tempat untuk mendapatkan pengalaman belajar (Aliputri, 2018: 71). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 berbunyi.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Usia anak sekolah dasar merupakan usia dimana sedang mengalami proses tumbuh dan berkembang sehingga perlu adanya pendidikan. Dikarenakan usianya belum mengalami kematangan, sehingga masih diperlukan bimbingan sampai mencapai usia yang matang. Bimbingan ini dapat dilakukan melalui pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan formal bisa didapatkan melalui lembaga pendidikan seperti sekolah. Dalam hal ini guru diharuskan untuk berusaha mengatur lingkungan belajar dengan baik dan sistematis.

Sekolah dasar merupakan satuan pendidikan formal untuk pendidikan dasar. Sekolah dasar sebagai tempat berlangsungnya proses pembelajaran antara guru dan siswa. Tugas guru bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, namun juga mentransfer nilai-nilai akhlak mulia dan budi pekerti. Ilmu yang siswa dapatkan harus mampu tersampaikan dengan benar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, ilmu merupakan materi-materi yang terkandung dalam mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Mata pelajaran yang ada di sekolah dasar diantaranya bahasa indonesia, bahasa inggris, seni dan budaya, muatan lokal, pendidikan agama dan budi pekerti, ilmu pengetahuan alam dan sosial, pjok, dan matematika. Dari semua mata pelajaran di atas, terdapat salah satu mata pelajaran yang hingga kini terkenal sulit, yaitu matematika (Nurdin et al., 2019: 88).

Matematika sebagai ilmu dasar memiliki peran dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga memajukan daya pikir manusia. Selain itu, sebagai ilmu dasar matematika selalu digunakan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Jadi, dalam kehidupan tidak mungkin kita bisa lepas dari matematika. Matematika tidak menerima suatu hal berdasarkan pengamatan, namun harus

didasarkan pada pembuktian. Pengetahuan diperlukan baik isi ataupun metode yang harus dicari kebenarannya. Matematika dapat dijadikan sebagai sarana untuk menjadikan semua orang terutama pelajar agar menjadi lebih cermat, kritis, kreatif, serta mampu berpikir secara logis dan teliti (Imaroh & Pujiastuti, 2021: 87).

Terlepas dari pentingnya matematika di atas, namun masih terdapat banyak siswa tidak menyukai pelajaran tersebut karena dianggap sulit. Dilansir dari laman *Kompas*, faktor yang menyebabkan siswa tidak menyukai pelajaran matematika diantaranya yaitu takut salah. Dalam pembelajaran matematika, siswa sering kali merasa takut salah karena bisa mendapatkan nilai jelek atau dimarahi oleh guru dan orang tua. Selain itu, siswa sering kali menganggap matematika membosankan karena dinilai abstrak dan tidak digunakan di kehidupan nyata. Namun, pendapat itu salah karena sebagian besar aspek kehidupan menggunakan matematika sebagai dasarnya. Kemudian, matematika mengandung banyak hafalan. Tidak hanya mata pelajaran lain seperti IPA dan IPS saja yang memiliki banyak hafalan, matematika juga mengandung banyak hafalan. Dalam matematika terdapat lambang, simbol, rumus, aturan operasi, penamaan, dan lainnya yang harus dihafalkan. Dimana hafalan tersebut hanya berisi angka dan simbol yang membuatnya lebih susah untuk dihafalkan. Banyaknya hafalan dan konsep pengerjaan matematika memerlukan kesabaran dan ketekunan agar dapat memahami matematika. Sedangkan setiap siswa memiliki tingkat kesabaran dan ketekunan yang berbeda-beda. Banyak siswa yang menyerah dalam mempelajari matematika sebelum memahaminya. Faktor lain yang menyebabkan siswa tidak menyukai pelajaran matematika dikarenakan guru belum menerapkan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Hal tersebut mengakibatkan siswa tidak mengerti isi soal dan persoalan matematika yang harus diselesaikan, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar matematika siswa masih rendah sementara hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam perubahan tingkah laku. Oleh karena itu, perlu penerapan proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan melalui model pembelajaran yang tepat (Isrok'atun & Rosmala, 2021). Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga, anggapan tentang pembelajaran matematika yang sulit dan membosankan dapat hilang sedikit demi sedikit. Melalui hal tersebut, pembelajaran matematika dapat menjadi pembelajaran yang disenangi siswa. Siswa dalam proses pembelajaran dapat menjadi lebih aktif apabila dilaksanakan dengan cara berkelompok. Hal ini menciptakan kerja sama yang meningkat dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Kecenderungan siswa yang senang bermain memerlukan alternatif model pembelajaran yang menarik guna meningkatkan pemahaman siswa. Perlu adanya hal untuk membuat siswa menjadi termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran salah satunya ialah dengan mengajaknya belajar sambil bermain. Belajar sambil bermain dapat membuat siswa termotivasi untuk aktif dikarenakan dalam sebuah permainan diperlukan kerja sama antar siswa yang satu dengan yang lainnya.

Penerapan model pembelajaran yang kreatif juga dapat menjadikan salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dengan model pembelajaran yang tepat diharapkan mampu untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Seperti penerapan model pembelajaran *Make A Match*,

model ini cocok diterapkan dalam pembelajaran yang memiliki ilmu pasti seperti matematika. Model *Make A Match* ini merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif dengan ciri khusus menggunakan kartu. Dengan menggunakan model ini siswa di dalam kelas tidak hanya belajar dan memahami materi yang disampaikan guru tetapi juga bermain. Model ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang dibawa oleh temannya. Selain itu, siswa juga dituntut untuk aktif guna menemukan jawaban yang tepat. Penggunaan kartu ini dapat dilakukan secara kelompok yang bertujuan untuk melatih kerja sama antar kelompok. Kemudian, dari penerapan model *Make A Match* dengan menggunakan kartu dimaksudkan untuk mengenal dan memahami karakteristik siswa (Aliputri, 2018: 72).

Model pembelajaran *Make A Match* dapat digunakan guru untuk mengajak siswa dalam menemukan konsep dan fakta melalui klarifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran. Dalam penerapannya di pembelajaran matematika, model pembelajaran *Make A Match* dapat digunakan untuk mempelajari konsep matematika seperti menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Penghitungan tersebut dapat menggunakan bilangan bulat, bilangan pecahan, bilangan desimal, dan bilangan dalam bentuk persen.

Media pembelajaran menjadi faktor pendukung dalam keberhasilan penerapan model pembelajaran. Hal ini mampu meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan kemampuan visual siswa jika media yang digunakan menarik atau variatif. Sehingga penelitian ini menggunakan media kartu yang sesuai dengan konsep materi yang akan diimplementasikan dalam model pembelajaran *Make A*

Match. Model pembelajaran ini diharapkan mampu untuk membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas serta menarik perhatian siswa untuk semangat memahami materi pembelajaran matematika dengan cepat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Beji saat proses pembelajaran berlangsung pada hari Jumat tanggal 6 Januari 2023. Hasil yang didapatkan berupa masalah yang terjadi yaitu pada proses pembelajaran berlangsung kurang adanya interaksi antar siswa dan guru. Suasana di dalam kelas cenderung pasif, siswa kurang aktif dan responsif selama pembelajaran berlangsung. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti materi pembelajaran matematika dengan baik walaupun memperhatikan guru. Pada proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan guru cenderung menggunakan ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Beji yang didapatkan ialah sebagian besar siswa tidak menyukai dengan adanya pembelajaran matematika, hal ini dikarenakan pembelajaran matematika dianggap sulit untuk dipahami. Sebagian siswa merasa bosan dalam pembelajaran yang monoton. Beberapa media pembelajaran sudah tersedia, namun belum digunakan secara maksimal oleh guru. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru. Bahkan ada media yang belum tersentuh sama sekali dikarenakan guru belum menemukan metode yang tepat dalam penggunaannya. Sementara, pada hasil belajar matematika masih rendah. Dari 25 siswa terdapat 6 atau setara dengan 24% siswa yang mendapatkan hasil belajar mata pelajaran matematika secara umum

dias KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Sedangkan, terdapat 19 siswa atau setara dengan 76% siswa lainnya yang mendapatkan hasil belajar dibawah KKTP. KKTP pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Beji ialah 65.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka akan di lakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri Beji". Penelitian ini bertujuan untuk melihat berapa besar pengaruh penerapan media kartu angka dan gambar melalui model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika khususnya pada materi operasi hitung bilangan pecahan biasa dan pecahan campuran siswa kelas IV SD Negeri Beji.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah. Indentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu.

1. Masih terdapat siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika karena dirasa sulit untuk dipahami.
2. Banyak terdapat hafalan yang sulit untuk dihafalkan.
3. Masih terdapat siswa yang merasa takut salah dan mendapatkan nilai jelek.
4. Tingkat kesabaran dan ketekunan siswa yang berbeda-beda.
5. Kegiatan pembelajaran yang kurang mendukung dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal.
6. Sebagian besar hasil belajar siswa dibawah KKTP terutama pada mata pelajaran matematika yaitu sebanyak 76%.

7. Kurang adanya interaksi antar siswa dan guru yang membuat suasana kelas kurang aktif.
8. Masih terdapat siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti materi pembelajaran matematika dengan baik.
9. Dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
10. Kurang adanya variasi penerapan model pembelajaran yang kecenderungan menggunakan ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat difokuskan dalam pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu.

1. Masih terdapat siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika karena dirasa sulit untuk dipahami.
2. Sebagian besar hasil belajar siswa dibawah KKTP terutama pada mata pelajaran matematika yaitu sebanyak 76%.
3. Kurang adanya variasi penerapan model pembelajaran yang kecenderungan menggunakan ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah. Rumusan masalah tersebut yaitu bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan pecahan kelas IV SD Negeri Beji?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bilangan pecahan kelas IV SD Negeri Beji.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai sumber referensi bagi peneliti lain yang penelitiannya bersangkutan dengan model pembelajaran *Make A Match*. Serta manfaat lain yaitu, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* diharapkan mampu untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait mata pelajaran matematika, menarik perhatian siswa untuk termotivasi dalam belajar matematika, dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

b. Bagi Peneliti

Dapat berguna untuk memperoleh pengetahuan baru tentang model pembelajaran *Make A Match*.

c. Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* diharapkan mampu untuk menambah wawasan kepada guru tentang model pembelajaran guna memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

d. Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika siswa dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

G. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran ialah kerangka atau rancangan secara sistematis yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
2. *Make A Match* ialah suatu model pembelajaran yang meningkatkan semangat dan keaktifan pada siswa dalam proses pembelajaran secara langsung.
3. Hasil belajar ialah perubahan perilaku seorang individu dalam proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
4. Pelajaran matematika ialah suatu proses belajar mengajar untuk mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa terhadap materi matematika.
5. Operasi hitung bilangan pecahan merupakan materi kelas IV volume II yang terdiri dari pecahan tidak sejati, pecahan senilai, serta penjumlahan dan pengurangan pecahan.