

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang sejatinya makhluk berakal dan beradab. Pendidikan sering dijadikan sebagai tolak ukur dalam mengukur tingkat keberhasilan dan perkembangan suatu negara. Guru yang bertugas sebagai pendidik dalam menumbuhkan talenta-talenta luar biasa cerdas dan berprestasi dalam sejarah kehidupan bangsa, memegang peranan yang sangat penting dalam hal ini. Adapun permasalahan yang kerap muncul dalam dunia pendidikan di Indonesia, antara lain sarana dan prasarana yang belum memadai, kurangnya tenaga pendidik yang profesional, dan kurikulum yang seringkali berubah.

Dalam proses pembelajaran, salah satu hal terpenting untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran ini pada dasarnya merupakan model kegiatan dimana guru dan siswa menjadikan pencapaian kemampuan sebagai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam terwujudnya kegiatan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa faktor seperti tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa, karakteristik siswa, ketersediaan sarana prasarana, dan alokasi waktu. Hal ini perlu diperhatikan agar siswa tidak merasa bosan dan tidak termotivasi, jika dibiarkan siswa akan mengalami kesulitan belajar sehingga mengakibatkan hasil belajar yang relatif rendah. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *make a match*.

Menurut (Arbiyah et al., 2020) model pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Melalui

keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran kooperatif tipe mencari pasangan (*make a match*) sehingga menciptakan pembelajaran yang bermakna untuk siswa. Penerapan tipe *make a match* ini sederhana dan sistematis. Pembelajaran dimulai dari siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang telah ditetapkan. Guru mempersiapkan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban-jawaban, kemudian siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu dan berusaha menjawabnya. Bagi siswa yang mampu mencocokkan kartu jawaban dengan kartu pertanyaan akan mendapatkan *reward*. Melalui kegiatan tersebut, siswa akan mudah mengingat isi materi yang diajarkan oleh guru, sehingga dapat melekat lebih lama dalam ingatan siswa.

Menurut Sudjana dalam (Putri & Suniasih, 2018) Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar diketahui setelah diadakan tes hasil belajar. Hasil belajar menjadi realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki siswa, kreativitas dalam kecakapan kognitif yang diperoleh melalui proses belajar. Klasifikasi hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 menuntut siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, hal ini dijelaskan dalam indikator dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL) kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk memiliki (melalui observasi, menanya, mencoba, mengolah, menunjukkan, menalar, memahami dan menciptakan) kemampuan berpikir dan bertindak secara efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan ilmu yang dipelajari secara mandiri (sesuai dengan bakat dan minatnya) di sekolah. Hal ini didasarkan pada pemahaman Pasal 1 ayat 1 Bab I Sistem Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia. Prinsip utama pendidikan adalah kurikulum. Romine dalam (Krismanto, 2020) merumuskan

kurikulum sebagai keseluruhan rencana organisasi, pengalaman dan kegiatan siswa di dalam dan di luar kelas, dan bimbingan sekolah. Saat ini, kurikulum yang diterapkan pemerintah adalah kurikulum 2013 dan KTSP.

Matematika merupakan ilmu yang perlu Matematika dimiliki oleh setiap orang, terutama siswa yang berada pada jenjang pendidikan formal. Sedangkan hakikatnya dari Matematika adalah siswa dihadapkan dalam masalah tertentu berdasarkan konstruksi pengetahuan yang diperolehnya ketika belajar dan akan berusaha memecahkannya (Hamzah, 2010). Siswa dapat peka terhadap Matematika hanya jika mereka memahami konsep dan menginterpretasikannya. Sehingga untuk mengetahui seseorang memahami suatu konsep apaapaila seseorang dapat menyatakan pengertian konsep dengan bahasanya sendiri. Apabila siswa belum menguasai kemampuan dasar dalam memahami Matematika tersebut maka tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak mungkin tercapai dan dipastikan bahwa siswa akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal atau masalah. Sehingga dengan pemahaman konsep, siswa akan mampu mengaitkan serta memecahkan permasalahan dengan berbekal kemampuan dasar melalui konsep yang sudah dipahaminya (Nanlohy et al., 2020).

Menurut (Krismanto, 2020) dalam belajar Matematika, proses belajar terjadi dalam benak siswa. Jelas bahwa faktor siswa sangat penting di samping faktor lain. Kepentingannya dapat ditinjau dari proses terjadinya perubahan, karena salah satu hakikat belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman. Perubahan itu akan memberikan hasil yang optimal jika perubahan itu memang dikehendaki oleh yang belajar, bermakna bagi siswa menurut Ausubel dalam (Majdi, 2019). Dengan kata lain proses aktif dari orang yang belajar dalam rangka tujuan tersebut merupakan faktor sangat penting. Demikian maka belajar aktif akan memberikan hasil yang lebih bermakna bagi tercapainya tujuan dan tingkat kualitas hasil belajar tersebut. Oleh karena itu penelitian ini menjadi penting. Atas dasar-dasar yang mendorong keterkaitan untuk menganalisis dan mengkaji hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran Matematika

materi bangun datar di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Bahagia 06 pada siswa Kelas III SDN Bahagia 06 Kabupaten Bekasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran Matematika masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan strategi pembelajaran ekspositori (ceramah, tanya jawab, penugasan) yang belum melibatkan siswa aktif. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang dimanfaatkan karena kurangnya metode guru dalam mengajar. Siswa kurang dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Siswa menjadi sulit mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa cenderung pasif, rendahnya inisiatif di diri siswa dan juga kurang motivasi. Disaat siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang berpusat pada nilai kognitif siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Kelas III SDN Bahagia 06 Kabupaten Bekasi mengatakan bahwa hal ini terjadi karena kurangnya strategi pembelajaran yang digunakan, dan daya tangkap siswa masih kurang dalam belajar karena proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) pembelajaran Matematika adalah 70. Menurut wawancara dengan guru Kelas III SDN Bahagia 06 Kabupaten Bekasi hanya beberapa siswa di kelas yang mendapatkan nilai di atas 70.

Metode pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran dimana siswa diajak untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti yakin model pembelajaran *Make a Match* ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang membuat siswa dapat mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari serta bisa menstimulasi siswa menjadi lebih aktif, menumbuhkan rasa inisiatif pada siswa serta dapat memotivasi siswa dalam belajar yang akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar pada siswa kelas III SD. Hal ini dikuatkan oleh penelitian yang telah dilakukan oleh (Arbiyah et al., 2020) Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) 83% peserta didik memiliki respon positif dan 17% memiliki respon negatif, maka nilai respon dikategorikan Sangat Kuat, (2) ada pengaruh yang signifikan antara

model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Weru Kidul Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebesar 69,3%.

Berdasarkan permasalahan di atas dan fakta yang terdapat pada latar belakang penelitian, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai : “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Matematika masih kurang diminati oleh para siswa, karena pembelajaran Matematika dirasa sulit untuk dipahami oleh siswa.
2. Saat proses pembelajaran Matematika di kelas berlangsung, guru kurang melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran.
3. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran karena masih kurang memahami mata pelajaran Matematika yang dijelaskan oleh guru, sehingga mempengaruhi rendahnya hasil belajar sebagian siswa..

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran *Make a Match* pada pelajaran Matematika materi bangun datar.
2. Pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar kognitif Matematika siswa SD pada materi bangun datar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa Kelas III SDN

Bahagia 06 Kabupaten Bekasi pada materi bangun datar?

E. Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum di buktikan.

Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : Model pembelajaran pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa Kelas III SDN Bahagia 06 Kabupaten Bekasi pada materi bangun datar.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah : untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa Kelas III SDN Bahagia 06 Kabupaten Bekasi pada pelajaran Matematika materi bangun datar.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan keilmuan dan pengetahuan khususnya dalam kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan secara aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dalam pelajaran Matematika secara menarik.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini guru dapat mengetahui penggunaan model pembelajaran yang tepat khususnya dalam pembelajaran Matematika .

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik, khususnya dalam pemberian model pembelajaran yang sesuai terhadap tujuan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian. Dan untuk mengetahui adakah pengaruh pembelajaran *make a match* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar pada materi bangun datar.

