

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha mendidik anak agar anak dapat tumbuh menjadi seseorang yang memiliki kecerdasan pikiran dan berakhlak mulia. Dalam sebuah pendidikan tersebut ada pembelajaran -pembelajaran yang nantinya dapat menuntun anak tersebut menjadi lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya manusia yang handal dan terampil di bidangnya.

Dalam proses pendidikan tentunya terdapat proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi pendidik dengan peserta didik serta sumber belajar pada suatu lingkungan tertentu guna mencapai tujuan pendidikan (UUSPN No. 20 Tahun 2003). Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sebuah usaha yang sengaja menggunakan dan melibatkan pengetahuan profesional seorang guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Suardi,2018: 6). Dari pengertian-pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran.Dalam pembelajaran guru harus menciptakan keadaan yang kondusif agar proses belajar dan mengajar antara pendidik dan peserta didik dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Kegiatan belajar dalam pendidikan merupakan kegiatan yang paling pokok. Menurut Ahdar Djamiluddin (2019 : 6) dalam bukunya yang berjudul "belajar dan pembelajaran 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis", pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Menurut Mahfud Shalahuddin dalam buku pengantar psikologi pendidikan, mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku melalui pendidikan atau lebih khusus melalui prosedur latihan. Perubahan itu sendiri berangsur-angsur dimulai dari sesuatu yang tidak dikenalnya, untuk kemudian dikuasai atau dimilikinya dan dipergunakannya sampai pada suatu saat dievaluasi oleh yang menjalani proses belajar itu.

Peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam. Hal itu tentunya harus selalu dipahami oleh guru atau pendidik agar bisa memberikan suatu pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Perlu adanya pendekatan terlebih dahulu tentang apa yang dibutuhkan siswa, apa yang menjadi kesukaan siswa, atau hal apa yang bisa membuat siswa tidak bosan didalam kelas agar proses belajar mengajarnya dapat terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat tercapai dengan baik pula. Untuk itulah seorang pendidik perlu menggunakan model pembelajaran agar pembelajaran di kelas tidak membosankan.

Salah satu mata pelajaran yang menurut siswa sangat sulit sehingga membuat siswa bosan adalah pelajaran Matematika. Matematika adalah bidang ilmu yang mencakup studi tentang topik-topik seperti bilangan, rumus, dan struktur terkait, bangun dan ruang tempat mereka berada dan besaran serta perubahannya. Menurut Sujono (1998:5) mengemukakan beberapa pengertian matematika diantara yaitu matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara

sistematik. Selain itu, matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu penalaran yang berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak sehingga untuk memahaminya memerlukan daya nalar yang tinggi. Oleh sebab itu peserta didik lebih dominan kurang menyukai matematika karena menurut mereka matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga hasil belajar siswa banyak yang tidak tuntas.

Upaya peningkatan hasil belajar siswa tidak bisa dianggap enteng, diperlukan guru yang kreatif untuk bisa mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan salah satu yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Menurut (Kunandar, 2013) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar sangat penting sebagai indikator keberhasilan seorang guru dan siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa merupakan informasi yang berfungsi untuk mengukur tingkat kemampuan belajar siswa dan mengetahui ketuntasan pencapaian hasil belajar siswa. Guru perlu mencari strategi tepat agar selain hasil belajar siswa tercapai, tetapi juga bisa membuat siswa tertarik untuk belajar tentang matematika. Suasana kelas perlu dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memiliki kesempatan untuk berinteraksi antar satu sama lain sehingga dapat memperoleh prestasi belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di UPTD SDN Banyuajuh 2 kelas III pada tanggal 20 November 2023 didapatkan bahwa siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Siswa hanya diam jika ditanya oleh guru dan cenderung asik sendiri atau mengobrol dengan teman jika guru sedang menerangkan. Dalam perangkat pembelajaran yang diberikan oleh guru didapatkan bahwa guru menggunakan model *discovery*

learning, tetapi dalam proses observasi ketika dilakukan pembelajaran, guru menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang menstimulus siswa untuk berpendapat dan guru hanya berceramah mengenai materi yang diajarkan. Setelah itu, siswa hanya diberikan tugas untuk dikerjakan secara mandiri sehingga siswa kurang aktif dalam bekerjasama dengan siswa lainnya. Akibatnya, siswa yang tidak paham akan materi tersebut akan terus diam dan mengerjakan dengan asal-asalan karena kurangnya wadah untuk membantu siswa tersebut agar mendalami materi yang sedang diajarkan tersebut.

Peneliti telah melakukan pra penelitian ke 3 sekolah yang berbeda. Setelah melakukan observasi dan mengumpulkan dokumentasi berupa hasil belajar siswa, dari ketiga sekolah tersebut yang paling rendah nilai rata-ratanya yaitu di UPTD SDN Banyuajuh 2. Selain itu, dari kegiatan observasi yang dilakukan ketika pembelajaran hanya SDN Banyuajuh yang dilihat banyak melakukan ceramah dan penugasan. Kegiatan di kelas melakukan diskusi tetapi siswa banyak yang mengobrol sendiri. Untuk itulah peneliti memilih UPTD SDN Banyuajuh 2 untuk melakukan penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan observasi secara langsung di UPTD SDN Banyuajuh 2 diperoleh data bahwa hasil belajar yang didapat oleh siswa kelas III kurang optimal atau cenderung rendah dalam muatan matematika. Dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh wali kelas III didapatkan bahwa pembelajaran di kelas memang hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan dan sangat jarang menggunakan model-model yang berpusat pada siswa. Akibatnya hasil belajar siswa tergolong rendah terutama dalam muatan matematika. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dikarenakan ketidakmampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Menurut bapak Taufik Ismail, S.Pd.

selaku wali kelas III mengatakan bahwa siswa sangat sulit dalam memahami pembelajaran terutama dalam muatan matematika, ketika dalam kelas mereka cenderung asik dengan dunia mereka sendiri, ada yang ngobrol sama teman atau menggambar sendiri meski dalam pelajaran matematika. Akan tetapi, ketika diberikan pembelajaran sambil bermain siswa cenderung mendengarkan dan sangat antusias untuk memulainya. Ketika diberikan suatu tugas ada yang mengerjakan sendiri tetapi hasilnya tidak nyambung atau dikerjakan secara asal-asalan, ada juga yang mengerjakan tetapi hasil saling menyontek. Akibatnya hasil belajar siswa kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2 banyak yang belum mencapai KKM terutama dalam muatan matematika. Dari total 34 siswa hanya 11 anak yang nilainya diatas KKM, 23 anak lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM pada Tema 3.

Berdasarkan masalah yang ada pada siswa kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2, maka guru hendaknya memilih model pembelajaran yang tepat, memberikan penyajian mata pelajaran yang menarik, membuat siswa aktif dalam suasana kelompok yang bertujuan adanya interaksi sosial antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru namun berpusat pada siswa. Berdasarkan hasil data yang diperoleh tersebut, maka pembelajaran matematika perlu ditingkatkan agar hasil belajar siswa lebih meningkat dan mendapatkan hasil yang maksimal salah satunya menggunakan model pembelajaran. Menurut Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat belajar dengan baik sehingga hasil belajar yang didapatkan akan baik pula. Banyak sekali model-model pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan

dalam pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Model pembelajaran kooperatif adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. Tipe *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorn Curran. keunggulannya yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan. Tipe ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Penerapan tipe *Make a match* ini sederhana dan sistematis. Pembelajaran dimulai dengan guru membentuk kelompok-kelompok kecil misalnya berisi 4-5 orang . Kemudian guru memberikan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban-jawaban. Dengan bimbingan guru siswa mengamati pertanyaan atau jawaban yang tepat dalam mencari pasangannya. Kegiatan ini dilakukan untuk mempermudah siswa dalam menyelesaikan soal sehingga tidak menghambat siswa lain, serta siswa yang lebih unggul dapat mencontohkan cara yang digunakan untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Selain itu, melalui kegiatan ini siswa akan mudah mengingat isi materi yang diajarkan oleh guru sehingga dapat melekat lebih lama dalam ingatan siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika padaTema 5 Subtema 1 Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan masalah yaitu adakah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap

Hasil Belajar Kognitif Muatan Matematika pada Tema 5 Subtema 1 kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar kognitif tema 5 subtema 1 kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat baik itu untuk siswa, guru, sekolah, maupun untuk penulis sendiri. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi referensi dan memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam referensi penggunaan model pembelajaran di SD agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil yang diharapkan dapat tercapai.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman baru yang konkret untuk pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sehingga hasil belajar yang didapatkan oleh siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan inspirasi dan motivasi untuk guru-guru dalam melakukan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik agar siswa bisa

lebih memperhatikan dalam proses pembelajaran dan mudah mengerti akan pembelajaran tersebut.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan baru bagi penulis tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk bisa diterapkan dalam pembelajaran.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian diperlukan dengan tujuan agar permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini jelas dan terarah. adapun batasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas III UPTD SDN Banyuajuh 2.
2. Penelitian difokuskan pada hasil belajar kognitif siswa.
3. Penelitian ini hanya difokuskan pada muatan matematika

F. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk menghindari penafsiran berbeda mengenai pengertiannya. Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model kooperatif tipe *make a match* adalah suatu model dalam pembelajaran yang secara sadar menciptakan interaksi yang saling membimbing melalui mencari pasangan yang tepat sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku

ajar, tetapi juga teman sesama siswa. Menurut Nurohman, dkk (2018) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu model yang memotivasi semua siswa untuk aktif dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berfikir, bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang mereka dapatkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* ini adalah model yang menggunakan sistem berkelompok untuk saling bekerjasama mencari pasangan kartu antara kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang tepat.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugas, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran. Hasil yang optimal didapat dari proses belajar yang optimal juga. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional (Susanto, 2013).