

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya, Matematika adalah pelajaran yang sangat diperlukan dalam dunia pendidikan karena siswa dilatih untuk berfikir logis, sistematis dan kritis. Menurut Salsinha *et al.* (2021) matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk jenjang selanjutnya. Berdasarkan pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu pengetahuan yang memiliki materi abstrak sehingga membutuhkan siswa untuk berfikir kritis, sistematis, dan nantinya akan berguna pada kehidupan sehari – hari.

Pembelajaran matematika adalah suatu kegiatan proses transfer ilmu matematika sehingga bisa membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Maka dari itu dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar membutuhkan kemampuan guru dalam mengelola kelas agar menarik dan meningkatkan antusias siswa hingga nantinya bisa meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu nya dengan menerapkan model permainan dalam pembelajaran matematika. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Saptayanti (2016) bahwa pada pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar memerlukan kiat atau model pembelajaran tertentu untuk merangsang motivasi siswa agar aktif pada proses pembelajaran dan membuat siswa memahami materi yang disampaikan dan nantinya bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkalian merupakan salah satu materi matematika yang sulit bagi siswa khusus nya siswa sekolah dasar hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Elsani *et al.* (2021) bahwa perkalian termasuk pembahasan yang sulit untuk dipahami siswa pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan antusias dan menghilangkan kebosanan pada siswa, sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Idham S. (2017) bahwa untuk menciptakan suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan dibutuhkan guru yang kreatif dan menggunakan model dan metode yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran.

Permasalahan mengenai perkalian terjadi di kelas V SDN Sumbertanggul 2 Kabupaten Mojokerto, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada Jumat, 3 November 2023 di SDN Sumbertanggul 2 Kabupaten Mojokerto, wali kelas V menyampaikan bahwa permasalahan yang dialami pada saat pembelajaran matematika adalah operasi hitung perkalian karena peserta didik cepat merasa bosan saat pembelajaran matematika, peserta didik masih bingung bagaimana cara menghitung perkalian, hasil belajar perkalian rendah, dan guru menyadari bahwa pada saat pembelajaran hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab dan penugasan. Wali kelas V juga menyampaikan rendahnya motivasi belajar siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar, hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Budiyan (2021) yang menyatakan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar, sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah juga akan

berdampak pada hasil belajar yang rendah juga. Selain itu wali kelas V juga menyampaikan bahwa hal yang paling mendesak yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah perkalian, karena menurut wali kelas V perkalian adalah hal dasar dalam matematika.

Kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi di lapangan terlihat pada saat pelaksanaan PTS dan PAS di SDN Sumbertanggul 2 Kabupaten Mojokerto, nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) kelas V adalah ≥ 70 . Untuk nilai tertinggi PTS matematika adalah 78 dan nilai terendahnya adalah 40, dengan nilai rata – rata 25 siswa 60,2. Sedangkan nilai PAS nya perolehan nilai tertinggi adalah 78 dan nilai terendahnya adalah 44 dengan perolehan nilai rata – rata 63,24. Pada soal PAS yang dilakukan pada 6 November 2023, ada 19 soal dari 40 soal yang teknik penyelesaiannya menggunakan perkalian. Hanya ada 12 siswa yang mampu mengerjakan 8 soal dengan benar. Hal ini sudah cukup membuktikan bahwa hasil belajar siswa materi perkalian cukup rendah.

Capaian pembelajaran kelas V dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 033/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka, salah satu nya adalah mereka dapat melakukan operasi aritmatika sampai bilangan 100.000. Aritmatika adalah cabang ilmu matematika, dimana dasar operasi aritmatika adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Sedangkan capaian pembelajaran di akhir fase B adalah mereka dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan

cacah sampai 100, namun pada kenyataannya siswa kelas V SDN Sumbertanggul 2 masih mengalami kesulitan melakukan operasi perkalian bilangan diatas 50 – 100 yang bersumber dari tes analisis diagnosis yang dilakukan peneliti untuk mengetahui kemampuan siswa terdapat 17 dari 25 siswa yang nilainya belum mencapai KKTP.

Ideal nya siswa kelas V mampu untuk melakukan operasi hitung perkalian bilangan 100. Karena ketuntasan dari capaian pembelajaran siswa mampu melakukan operasi hitung perkalian 100 berada di akhir kegiatan fase B. Berdasarkan uraian diatas dan hasil wawancara wali kelas V yang menyatakan bahwa hal yang paling mendesak di matematika adalah perkalian, menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas V dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi perkalian siswa kelas V di SDN Sumbertanggul 2 Kabupaten Mojokerto.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang muncul dari dalam diri seseorang sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Guru hendaknya mampu untuk meminimalisir pengaruh negatif dari faktor eksternal. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bisa menjadi salah satu solusi yang bisa dilakukan guru agar siswa bisa bersemangat dan tertarik dengan materi yang dipelajari, karena matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya, tidak hanya itu matematika melatih siswa untuk berfikir logis dan kritis.

Maka dari itu pembelajaran matematika seharusnya dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa bersemangat untuk menggali ilmu. Model pembelajaran yang menarik bisa membantu guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Saptayanti (2016) bahwa pada pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar memerlukan kiat atau model pembelajaran tertentu untuk merangsang motivasi siswa agar aktif pada proses pembelajaran dan membuat siswa memahami materi yang disampaikan. Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2022) bahwa siswa yang besar motivasinya akan giat berusaha, tampak gagah dan tidak mau menyerah yang nantinya hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti memutuskan untuk memakai model pembelajaran kooperatif hal ini dikarenakan berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V bahwa siswa merasa bosan dan hasil belajar perkalian rendah maka peneliti memilih model pembelajaran kooperatif, sebagaimana dikemukakan oleh Suyanto dan Jihad (2013: 142) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran paling sesuai diterapkan pada pembelajaran matematika karena bersifat kelompok yang bisa meningkat kerja sama, saling membantu dan mendorong untuk berdiskusi dalam memecahkan suatu masalah sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lailatul, dkk. (2023) bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif bisa meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Tidak hanya meningkatkan hasil belajar, juga bisa menjadikan pembelajaran tidak membosankan (Utami, 2020).

Ada beberapa tipe dari model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah tipe *JIGSAW*, tipe *STAD* (*Student Team Achievement Division*), tipe *TGT* (*Team Games Tournament*), tipe *Role Playing*, tipe *GI* (*Group Investigation*) dan tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *JIGSAW* adalah salah satu jenis model pembelajaran dimana siswa akan terbagi menjadi beberapa kelompok, dan setiap siswa harus memahami materi yang berbeda dan nantinya akan terbentuk kelompok ahli (Rusman, 2018). Model ini dirasa kurang sesuai karena materi yang digunakan dalam penelitian ini hanya satu materi. Model pembelajaran *STAD* (*Student Team Achievement Division*) adalah sebuah model yang nantinya siswa akan terbentuk menjadi beberapa kelompok dan akan dilakukan kuis pada akhir pembelajaran (Nababan, 2023). Hal ini membuat siswa yang memiliki kemampuan rendah kurang berkontribusi dalam kelompok (Shoimin, 2013).

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) dalam penerapannya siswa akan terbagi menjadi beberapa kelompok, lalu belajar berkelompok, lalu siswa akan melakukan pertandingan dan yang terakhir pemberian penghargaan, bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, alasan peneliti tidak memilih model pembelajaran ini adalah, siswa nantinya akan sulit memberikan penjelasan kepada temannya, hal ini diperkuat dengan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tournament*) menurut (Hamdan, dkk. 2019).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* menurut Putra, dkk., (2022) adalah suatu model pembelajaran yang didalamnya menampakkan siswa bermain

peran, hal ini tidak sesuai dengan materi peneliti yaitu perkalian, menurut Toharudin (2019) tidak semua mata pelajaran cocok disajikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Model pembelajaran kooperatif tipe *GI* (*Group Investigation*) adalah suatu model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dan memperoleh informasi Lucia, dkk., (2016), karena pada sintaks pembelajarannya siswa harus melakukan penelitian, membuat laporan akhir dan mempresentasikan hasil nya (Rusman, 2011). Model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang hampir mirip dengan *make a match*, menurut sintaks Gunarto (2013) ICM menggunakan kertas yang terpotong menjadi 2 bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban, hal ini akan membuat siswa yang mendapatkan kartu jawaban akan monoton dan hanya menunggu pasangan nya datang, hal ini diperkuat dengan aspek yang ada di ICM Maryati (2010) yang menunjukkan ICM hanya satu babak, hal ini akan membuat siswa yang mendapatkan kartu jawaban tidak bisa memiliki kesempatan untuk menjawab soal. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Berliana, Aini (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat menjadikan siswa aktif saat pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar, jika siswa merasa senang, antusias, aktif saat pembelajaran, maka berpengaruh pada hasil belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa

satu dengan siswa yang lainnya sehingga dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain (Wulandari, dkk., 2018). Sejalan dengan Kurniasih & Berlin (2015) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini memiliki salah satu kelebihan yaitu mampu membuat suasana kelas aktif dan menyenangkan, meningkatkan hasil belajar dan muncul nya gotong royong siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ada 21 siswa yang menyampaikan bahwa mereka menyukai model pembelajaran bermain saat pembelajaran matematika.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ardianingtyas dkk. (2022) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD”. Hasil penelitiannya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, dibuktikan oleh hasil nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 86,25 dan kelas kontrol 66,00 bisa disimpulkan nilai rata - rata kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan *make a match*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa materi perkalian siswa kelas V SDN Sumbertanggul 2 Kabupaten Mojokerto ?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make*

a match terhadap hasil belajar siswa materi perkalian kelas V SDN Sumbertanggul 2 Kabupaten Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap pembelajaran matematika khususnya materi perkalian.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam materi perkalian dan menjadi pengalaman pembelajaran yang seru dan menyenangkan di dalam kelas yang bisa melatih kerja sama peserta didik satu dengan yang lainnya.

b. Bagi guru

Bermanfaat sebagai inovasi dan solusi yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran matematika agar menjadikan pembelajaran matematika menyenangkan dan disukai peserta didik, menjadi wawasan dan ilmu baru bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang baru.

c. Bagi Lembaga Yang Diteliti

Bermanfaat sebagai bahan evaluasi kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga meningkatkan mutu pendidikan, memiliki guru yang

berkompeten dan ahli dalam melaksanakan kemampuan pedagogik nya di dalam kelas yaitu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang dipelajari akan meningkatkan kualitas dan hasil belajar dari peserta didik sehingga bisa mempengaruhi kualitas dari sekolah tersebut.

d. Bagi Universitas Trunojoyo Madura

Bermanfaat sebagai menambah hasil literasi kepastakaan Universitas Trunojoyo Madura khususnya Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

e. Bagi Peneliti

Bermanfaat sebagai suatu pengalaman baru, wawasan, dan motivasi dalam melaksanakan pembelajaran matematika yang menyenangkan, sehingga secara tidak langsung peneliti ikut serta dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di sekolah tersebut.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka batas penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang dipakai dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.
2. Materi yang digunakan penelitian ini adalah materi perkalian matematika di kelas V sekolah dasar.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Sumbertanggul 2 Kabupaten Mojokerto yang berjumlah 25 siswa.
4. Hasil belajar pada penelitian ini adalah hanya pada ranah kognitif.

F. Definisi Istilah

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran dalam memahami suatu materi dengan bantuan kartu jawaban dan pertanyaan, dan peserta didik akan mencari pasangan kartu soal dan jawaban dengan batas waktu yang telah ditentukan sebelumnya
2. Hasil belajar matematika adalah kemampuan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari.
3. Perkalian adalah penjumlahan berulang atau penambahan bilangan yang sama misalnya pada penjumlahan pada suku yang sama.
4. Hasil belajar perkalian adalah suatu hasil atau kemampuan siswa dalam hal melakukan operasi hitung penjumlahan berulang (perkalian) yang didapatkan setelah siswa menjalankan proses kegiatan pembelajaran materi perkalian.