

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 membawa perubahan paradigma dalam pembelajaran. Salah satu perubahan paradigma yang dimaksud adalah orientasi pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) (Hasanah, dkk, 2019:113). Pada kurikulum 2013, guru dituntut dapat lebih menekankan pada proses, bukan pada hasil. Tujuan dari hal tersebut adalah siswa yang merupakan sumber utama dalam pembelajaran diharapkan mampu menjadi pribadi yang berkarakter. Kurikulum 2013 dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang luas kepada peserta didik dalam mengembangkan sikap, pengetahuan, serta keterampilan yang dimilikinya (Adrianus, dkk, 2021: 121).

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 harus berupaya mendorong siswa aktif dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang menegaskan bahwa dalam pembelajaran diperlukan keterlibatan siswa, jadi siswa harus berpartisipasi secara aktif dalam keterlaksanaan pembelajaran (Hasanah, dkk, 2019: 113). Partisipasi siswa dapat mendorong siswa mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan aktif, sehingga timbul kesadaran tentang pentingnya memperoleh pengetahuan dengan kerja keras dan makna belajar pengetahuan (Khodijah, dkk, 2016:46).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDN Sana Tengah 1, diketahui bahwa guru sudah menerapkan pembelajaran yang berpusat

kepada siswa sebagaimana aturan kurikulum yang berlaku. Pada proses pembelajaran yang dilakukan, guru menggunakan model *Number Head Together* (NHT) guna mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran, khususnya pelajaran matematika materi nilai tempat. Model *Number Head Together* (NHT) merupakan model kooperatif yang menekankan pada tanggung jawab secara individu dan kelompok untuk memahami materi yang dipelajari sehingga siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa (Marhadi, 2014:74).

Namun kenyataannya, pada proses pembelajaran yang berlangsung siswa terlihat kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan model *Number Head Together* (NHT). Hal ini bisa dilihat dari kurangnya keaktifan dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran serta kurangnya tanggung jawab pada setiap individu untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikan. Proses penyelesaian dari pertanyaan yang diberikan guru bukan diselesaikan dengan bekerja sama, melainkan lebih pada penyelesaian secara individu. Individu yang dimaksud merupakan siswa yang kemampuannya lebih tinggi dari anggota kelompok lainnya. Sedangkan siswa yang lain hanya mengandalkan jawaban dari siswa yang dianggap lebih pintar dari pada dirinya. Berdasarkan hasil dokumentasi terkait hasil evaluasi, masih terdapat beberapa siswa yang nilainya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari jumlah siswa sebanyak 26 siswa, hanya 9 siswa yang nilainya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dilakukan analisis mengenai penyebab dari kurangnya keaktifan dan rendahnya hasil belajar yang diperoleh

siswa, khususnya pada materi nilai tempat. Hasil wawancara dengan guru didapatkan informasi bahwa model yang digunakan kurang sesuai untuk materi yang diajarkan. Kurangnya diskusi dalam kelompok menyebabkan kurangnya keaktifan dari siswa sehingga bisa menjadi penyebab rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Kurniawati, dkk (2017:246), yang menjelaskan bahwa pada umumnya, jika siswa ikut terlibat aktif dalam pembelajaran, maka hasil belajar yang dicapai akan baik, sehingga keaktifan siswa mempengaruhi hasil belajar di dalam kelas.

Materi nilai tempat merupakan materi dasar dalam matematika. McCloskey (dalam Sari dan Yusri, 2017: 141), mengemukakan seseorang yang mengalami kesulitan dalam menentukan nilai tempat akan sangat mungkin melakukan kesalahan dalam menyebutkan (membaca) dan menuliskan bilangan multidigit. Menurut Ho dan Cheng (dalam Yusri dan Sari, 2017:143), mengemukakan bahwa konsep nilai tempat sangat penting dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam penguasaan aritmatika. Pada tingkat dasar, kurangnya pemahaman tentang nilai tempat dapat menyebabkan rendahnya kemampuan dalam operasi penjumlahan dan pengurangan maupun masalah aritmatika yang lebih kompleks.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru dalam memilih model pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Aunurrahman, 2016:140). Pemilihan model yang tepat dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, termasuk materi nilai tempat. Model yang tepat merupakan model yang dapat mendorong minat

siswa untuk belajar, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Hasanah, dkk, 2019: 113). Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif berbantuan *Index Card Match* (ICM). Kelebihan dari model ini yaitu semua siswa dapat didorong untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan diberikan tantangan berupa mencari pasangan dari kartu yang didapatkan. Tujuan dari model ini yaitu untuk mengetahui penguasaan konsep siswa tentang materi yang sudah dijelaskan oleh guru.

Menurut Defi Yuniantika (2018: 347), mengemukakan bahwa *Index Card Match* (ICM) merupakan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan yang bertujuan untuk meninjau ulang materi dengan cara mencari pasangan pada kartu index yang merupakan soal atau jawaban. Kelebihan dari model ini adalah semua siswa didorong untuk aktif dengan diberi tanggung jawab untuk mencari pasangan kartu yang sudah di dapatkan. Model ini juga menerapkan kerja sama tim dan dapat mengajarkan siswa untuk saling menghargai pekerjaan antar teman, sehingga dapat menumbuhkan rasa persahabatan dan dapat menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama. Metode *Index Card Match* (ICM) bisa disebut juga sebagai metodel pencocokan kartu. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian tentang pengaruh dari model kooperatif berbantuan *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Sana Tengah I.

Penelitian yang mendukung dilakukan Cholifah dan Umah (2022), menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Index Card Match* (ICM) pada mata pelajaran IPA berlangsung dengan baik dan dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor lembar observasi pada kelas eksperimen dan peningkatan rata-rata nilai posstest pada kelas eksperimen yang mana lebih tinggi dari kelas skor/nilai pada kelas kontrol.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh model kooperatif berbantuan *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Sana Tengah 1 di Pamekasan”**.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah model kooperatif berbantuan *Index Card Match* (ICM) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Sana Tengah 1?
2. Bagaimana aktivitas pembelajaran menggunakan model kooperatif berbantuan *Index Card Match* (ICM) dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tanpa berbantuan *Index Card Match* (ICM)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif Berbantuan *Index Card Match* (ICM) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Sana Tengah 1
2. Untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan model kooperatif berbantuan *Index Card Match* (ICM) dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tanpa berbantuan *Index Card Match* (ICM).

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Memberikan informasi, masukan serta bahan pertimbangan bagi sekolah dalam pemilihan model pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Memberikan informasi dan gambaran mengenai model kooperatif berbantuan *Index Card Match* (ICM) untuk menjadi salah satu pilihan model yang dapat digunakan dalam mengajarkan siswa kelas II tentang materi nilai tempat.

3. Bagi Siswa

Meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan memahami materi matematika dengan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menarik. Selain itu, siswa juga bisa mendapatkan pengalaman secara langsung, karena model kooperatif berbantuan *Index Card Match* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan serta pengalaman tentang pengaruh model kooperatif berbantuan *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar matematika siswa. Selain itu, peneliti juga bisa mendapatkan manfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang sudah didapatkan.

E. Batasan Penelitian

Supaya penelitian ini lebih terfokuskan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi pada nilai tempat.
2. Hasil belajar yang menjadi variabel terikat pada penelitian ini fokus pada mata pelajaran matematika materi menentukan bilangan berdasarkan nilai tempat.
3. Siswa yang diambil dalam penelitian ini terbatas pada siswa kelas II SDN Sana Tengah I dan siswa kelas II SDN Sana Daja II.

F. Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman penafsiran yang terlalu luas terkait judul, maka perlu ditegaskan serta diberi batasan dengan istilah-istilah yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian yang digunakan pada judul ini. Istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:.

1. Model kooperatif merupakan kegiatan dalam pembelajaran yang lebih diarahkan oleh guru yang mana guru menetapkan tugas atau permasalahan kepada siswa untuk bisa diselesaikan secara berkelompok atau berdiskusi
2. Metode *Index Card Match* (ICM) merupakan metode pencocokan kartu yang mana siswa diminta untuk mencari pasangan dari kartu yang telah diberikan.
3. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk skor setelah pemberian tes pada setiap akhir pembelajaran. Skor yang diperoleh siswa dijadikan acuan guna melihat penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari.

4. Nilai tempat merupakan nilai yang diberikan pada sebuah angka berdasarkan letak dari angka tersebut.