

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman. Dengan adanya pendidikan, masyarakat diharapkan untuk mampu melakukan kompetensi, bersaing dan beradaptasi serta mengaplikasikan kemampuannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan penentu kemajuan suatu bangsa. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh berhasil tidaknya sistem pendidikan yang dilaksanakan.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam bidang pendidikan adalah matematika Wulandari (2018). Sejalan dengan itu, Harefa (2021) juga mengemukakan bahwa pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar merupakan pembentukan pondasi yang kokoh atau penanaman konsep dasar yang nantinya dijadikan landasan utama untuk mempelajari materi pada tingkatan berikutnya. Namun, sebagian siswa masih beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami. Oleh karena itu, guru matematika harus memahami dan mengembangkan berbagai macam metode, strategi, keterampilan, atau memilih model pembelajaran yang tepat dan menyenangkan sehingga siswa nantinya merasa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Kenyataannya, pembelajaran matematika masih belum mampu membuahkan hasil yang baik dan belum mampu mencapai tujuan pembelajaran

dilihat dari hasil belajar matematika siswa (Sudjana, 2011). Hal tersebut dibuktikan melalui *Program for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) pada tahun 2022. Dari hasil studinya yang memuat peringkat Indonesia serta kemampuan dalam matematika internasional tahun 2022 rata-rata turun 21 poin skor Indonesia turun sebanyak 13 poin (Kemendikbudristek, 2023).

Permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar siswa juga terjadi di SDN Kemayoran 2 Bangkalan. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada hari Senin, 18 September 2023 yang menunjukkan hasil belajar matematika siswa melalui nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) mata pelajaran matematika yang memuat tentang bilangan cacah, penghitungan pecahan serta pola gambar dan pola bilangan dimana diperoleh hasil yakni kelas IVA dari 28 siswa hanya terdapat 3 siswa yang tuntas KKTP. Jumlah persentase 11% atau sebanyak 25 siswa belum tuntas KKTP. Jumlah persentase 89%. Sedangkan pada siswa kelas IVB dari 28 siswa hanya terdapat 13 siswa yang tuntas KKTP. Jumlah persentase 46% siswa yang tuntas KKTP atau sebanyak 15 siswa belum tuntas KKTP. Jumlah persentase 54%. Dari kedua kelas tersebut masih banyak yang harus diperbaiki, termasuk pada kelas IVA yang nilainya lebih rendah dibanding dengan kelas IVB.

Adapun materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu luas bangun datar. Materi yang dipilih telah sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) pada kurikulum merdeka, buku paket dan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang dikeluarkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan kelas IV. Luas bangun datar juga berkaitan dengan materi pada semester sebelumnya yang mengalami rendahnya hasil belajar pada nilai PTS yang memuat materi bilangan cacah, pola gambar dan pola bilangan.

Sehingga, diperlukan adanya perbaikan atau kebaruan gaya belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dapat memungkinkan peserta didik untuk memahami materi, mengembangkan kemampuan, memecahkan suatu permasalahan dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IVA yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 September 2023 di SDN Kemayoran 2 Bangkalan. Guru menyampaikan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru yakni model pembelajaran langsung dan metode yang digunakan adalah metode ceramah dan penugasan. Namun, tidak semua siswa antusias mengikuti pembelajaran matematika karena kesulitan dalam berkonsentrasi dan menghafal materi pembelajaran matematika. Hal itu juga juga mengakibatkan sebagian besar siswa tidak bisa menjawab soal yang diberikan oleh guru serta tidak sepenuhnya siswa tertarik mengikuti pembelajaran matematika. Guru juga belum melakukan pembelajaran secara berkelompok dengan menyelipkan permainan dalam proses pembelajaran matematika. Perangkat pembelajaran matematika yang dimiliki guru juga tidak dikembangkan sendiri. Oleh karena itu, perangkat pembelajarannya tidak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Solusi yang diberikan oleh guru yakni hanya dengan memberikan pemahaman secara konkret/nyata.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada hari Senin tanggal 25 September 2023 dengan mengamati proses belajar siswa kelas IVA di SDN Kemayoran 2 Bangkalan. Ketika proses pembelajaran matematika guru sudah menyampaikan apersepsi di awal pembelajaran namun belum menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Metode pembelajaran yang digunakan guru yakni metode ceramah dan penugasan. Dalam proses pembelajaran guru

menjelaskan mengenai materi dengan menggunakan papan tulis, kemudian siswa diberikan tugas latihan individu. Tugas tersebut dikerjakan di buku tulis siswa masing-masing. Guru lebih fokus terhadap penjelasan materi, dan penugasan, sehingga siswa cenderung pasif dan hanya menerima pengetahuan dari guru yang dijadikan bahan informasi yang bersifat final. Guru juga tidak menerapkan diskusi kelompok dan menyelipkan permainan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bisa berdampak pada pembelajaran didalam kelas yang cenderung monoton dan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung terpusat pada guru tanpa adanya timbal balik dari siswa. Dalam pembelajaran guru sudah memberikan penugasan kepada siswa untuk mempraktikkan pengetahuan yang telah siswa dapatkan. Namun, dalam mengerjakan masih banyak siswa yang mencontek milik temannya. Dari hasil observasi dapat dianalisis bahwa dalam pembelajaran guru menerapkan model pembelajaran langsung/*direct instruction*. Namun tidak sesuai dengan urutan sintaksnya.

Selain wawancara dan observasi, penelitian ini juga menggunakan angket yang diberikan kepada siswa kelas IVA pada hari Senin tanggal 02 Oktober 2023 yang bertujuan untuk mengetahui kondisi dari masing-masing siswa, menganalisis kebutuhan siswa, dan menggali data mengenai ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika serta memecahkan permasalahan tersebut. Dari hasil yang diperoleh adalah dari 28 siswa kelas IVA, 12 siswa memperhatikan guru ketika mengajar di kelas, 21 siswa menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit, 20 tidak suka mengikuti pelajaran matematika. 22 siswa menyatakan bahwa mereka tidak aktif bertanya ketika pembelajaran berlangsung, 18 siswa juga suka

mengikuti pelajaran matematika apabila sambil bermain. Siswa juga menyukai belajar matematika dengan cara berkelompok yakni sebanyak 17 siswa. 9 siswa menjawab suka belajar matematika dengan melakukan sebuah percobaan atau proyek. 13 siswa juga menyukai belajar matematika dengan melalui video. 10 siswa menyukai belajar matematika dengan menggunakan audio. 8 siswa suka belajar matematika dengan menggunakan benda-benda nyata (konkret). Jika dilihat dari total jawaban angket, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IVA banyak yang menyukai mata pelajaran matematika apabila dilakukan secara berkelompok dan dikombinasikan dengan permainan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan didukung nilai hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) yang tidak sesuai harapan serta adanya hasil angket dari masing-masing siswa dapat disimpulkan bahwa, terdapat beberapa faktor yang melatar belakangi permasalahan tersebut yaitu hasil belajar siswa yang rendah, permasalahan mengenai sebagian besar siswa tidak bisa menjawab soal yang diberikan oleh guru serta tidak sepenuhnya siswa tertarik mengikuti pembelajaran, pembelajaran didalam kelas yang cenderung monoton. Hal tersebut dipicu karena guru tidak menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter belajar siswa sebagai bentuk solusi agar tidak terjadi lagi permasalahan yang sama di semester berikutnya pada materi yang berkaitan. Berdasarkan hasil angket, siswa yang suka apabila pembelajaran dikombinasikan dengan bermain sambil berkelompok, maka perlu adanya penerapan model pembelajaran yang dapat melatih dan meningkatkan keterampilan dalam bekerja sama, berpikir kritis, sehingga menjadi wadah bagi siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam soal-soal maupun masalah dilingkungan sehari-hari, dapat menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan, menjalin kerja sama antar siswa, dan dapat memecahkan permasalahan yang ada.

Sebagaimana menurut Rusman (2014) *Model Make a Match* (Membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, biasanya menggunakan media gambar, tulisan, atau latihan soal yang berisi pertanyaan dan jawaban dalam suasana yang menyenangkan sehingga akan mendorong motivasi belajar siswa. Pada model pembelajaran *make a match* ini siswa bekerja secara berkelompok yang bertujuan agar siswa dapat saling memahami karakter dari setiap masing-masing individu, saling menghormati pendapat antar anggota kelompok, tanggung jawab, dan percaya diri. Model *make a match* ini membantu siswa dalam belajar agar lebih aktif dengan suasana menyenangkan. Adapun tujuan dari model pembelajaran *make a match* yang dipaparkan oleh Fachruddin dalam Ade bahwa model *make a match* ini adalah untuk melatih siswa untuk lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.

Penelitian sebelumnya oleh Baiq Veni Lestari, (2021) dalam *Jurnal Renjana Pendidikan Dasar* dengan judul penelitian “Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 3 Bleka. Berdasarkan hasil uji normalitas data dan uji homogenitas data aktivitas belajar siswa kelas IV pada kelas eksperimen berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t. Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar $3,201 > t_{tabel}$ sebesar $2,008$ dan signifikan sebesar $0,00 < 0,05$, maka kesimpulannya adalah H_a diterima

dan H_0 ditolak. Hasil uji hipotesis dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika kelas III SDN 3 Beleka.

Selanjutnya penelitian oleh Nana Harlina Haruna, (2021) dalam *Jurnal Publikasi Pendidikan dengan judul penelitian* “Pengaruh Model *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pecahan di SDN 149 Tungke Kabupaten Bone. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS, diperoleh bahwa kelas control memiliki mean sebesar 40,37 dengan jumlah responden 27 orang dan kelas eksperimen memiliki mean sebesar 85,19 dengan jumlah responden 27 orang. Nilai t_{hitung} diperoleh sebesar 17,564 dengan $Sig.(2-tailed)$ 0,000. Sebelum melihat t_{tabel} , terlebih dahulu mencari derajat kebebasan (db) pada keseluruhan sampel yang diteliti. $Db = n - 2 = 54 - 2 = 52$. Berdasarkan db = 52 pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 1,671$. Karena $t_{hitung} = 17,564 \geq 1,671$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan, adanya pengaruh tersebut juga ditunjukkan oleh $Sig.(2-tailed) = 0,000 \leq 0,05$.

Sehubungan dengan permasalahan yang ditemukan pada SDN Kemayoran 2 Bangkalan serta didukung penelitian terdahulu yang relevan, maka diperlukan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Adapun solusi yang direncanakan yaitu penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *make a match*, dengan penerapan model tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa terhadap hasil belajarnya. Maka penelitian ini mengangkat judul tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Luas Bangun Datar Kelas IV SDN Kemayoran 2 Bangkalan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika materi luas bangun datar kelas IV SDN Kemayoran 2 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar matematika materi luas bangun datar kelas IV SDN Kemayoran 2 Bangkalan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti agar penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan serta informasi dalam bidang pendidikan, kepada tenaga pendidik tentang penerapan macam-macam model pembelajaran seperti model pembelajaran *make a match*. Bukan hanya itu saja, dengan adanya penelitian ini bermanfaat sehingga dapat dijadikan referensi peneliti selanjutnya terkait model pembelajaran yang dapat menciptakan suana belajar yang menyenangkan, dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai hal baru yang dirasakan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dengan model tersebut dapat meningkatkan kinerja siswa khususnya dalam

kerja sama dengan anggota kelompok dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi luas bangun datar dengan baik.

b. Bagi Guru

Menjadikan penelitian ini sebagai bahan untuk menambah pemahaman dalam memilih dan melaksanakan model pembelajaran yang layak, inovatif, kreatif dan menyenangkan yang berencana untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa khususnya pada kemampuan kognitif siswa kelas empat.

c. Bagi Penulis

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis terkait pembelajaran yang bervariasi yaitu pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas 4 materi luas bangun datar.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, tentunya perlu adanya suatu batasan masalah agar penelitian ini lebih terfokuskan agar pembahasannya tidak meluas. Adapun batasan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kemayoran 2 Bangkalan yang berjumlah 56 siswa, 28 siswa kelas IVA dan 28 siswa kelas IVB.
2. Kegiatan penelitian ini memfokuskan pada pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap siswa kelas IV.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pelajaran kelas IV menggunakan materi luas bangun datar kurikulum merdeka.

4. Penelitian ini memfokuskan untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif siswa kelas IV setelah menggunakan model pembelajaran yang telah ditentukan oleh peneliti.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan mengenai suatu istilah yang digunakan dalam penelitian. Berdasarkan rumusan masalah yang sesuai dengan latar belakang, maka definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan pengajaran identik dengan adanya kerja sama atau kelompok. Model kooperatif membagi siswa menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa dimana setiap kelompok nantinya diharapkan mampu bekerja sama antara siswa yang satu dengan siswa lainnya yang bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan yang telah diberikan.

Menurut Sanjaya dan Wina (2015) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 2 atau 3 anggota kelompok dengan latar belakang, kemampuan, jenis kelamin atau ras yang berbeda untuk memahami konsep materi pembelajaran dari guru.

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*

Model *make a match* dalam penelitian ini adalah merupakan model pembelajaran kelompok dengan cara mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang sesuai. Model ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman materi yang telah disampaikan sebelumnya dengan memberikan soal latihan yang disajikan dalam bentuk kartu. Setiap siswa yang selesai atau mengetahui jawaban

dari soal yang dimiliki, maka siswa tersebut mencari pasangan siswa yang membawa kartu jawaban dari soal yang dikerjakan.

3. Hasil Belajar

Menurut Nawawi (2013:5) hasil belajar merupakan tingkat kecapaian siswa dalam memahami materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan melalui skor dari hasil tes mengenai materi tertentu. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang akan diukur dengan tes yang akan diberikan kepada siswa kelas IV SDN Kemayoran 2 Bangkalan