

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia dewasa dan berbudaya. Pendidikan juga harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, diantaranya aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Pendidikan di sekolah dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan baca, tulis, hitung, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat pengembangan serta mempersiapkan mereka untuk mengikuti pendidikan di jenjang selanjutnya.

Salah satu mata pelajaran pokok dalam pendidikan sekolah dasar adalah matematika. Susanto (2016:189) menjelaskan bahwa matematika merupakan aktivitas insani (*human activities*) dan harus dikaitkan dengan realitas. Dengan demikian, matematika merupakan cara berpikir logis yang dipresentasikan dalam bilangan, ruang, dan bentuk dengan aturan-aturan yang telah ada yang tak lepas dari aktivitas insani tersebut. Pada hakikatnya, matematika tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, dalam arti matematika memiliki kegunaan yang praktis dalam kehidupan sehari-hari. Semua masalah kehidupan yang membutuhkan pemecahan secara cermat dan teliti mau tidak mau harus berpaling kepada matematika.

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Menurut Susanto (2016:189-190), secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut : (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan

matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengomunikasikan gagasan dalam simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah, (5) memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru berperan sebagai fasilitator yang bertanggung jawab untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi bagi siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar yang ditunjukkan dengan adanya perubahan pada ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik menurut Gosachi & Japa (2020). Hasil belajar matematika dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika di sekolah dasar sebagai proses perhitungan dan proses berpikir yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pada mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang sering dianggap sulit bagi sebagian siswa. Kondisi yang dianggap sulit ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar matematika dari masing-masing kelas berada di urutan yang terendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Hal ini dibuktikan ketika materi diajarkan siswa tidak ada antusias terhadap pembelajaran, membuat siswa stress hingga pusing, dan membosankan.

Namun, faktanya berdasarkan kajian literatur yang peneliti lakukan melalui berbagai artikel jurnal pendidikan, ditemukan data pada rendahnya hasil belajar matematika siswa. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh penelitian yang dilakukan Rusilawati (2016), berdasarkan data test objektif siswa kelas IV SD Negeri 002 Balikpapan Barat menunjukkan nilai rata-rata kelas 54,84. Dari 31 siswa hanya 9 siswa yang tuntas sedangkan 22 siswa tidak tuntas mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan

bilangan bulat. Dilanjut menurut Sutaryono (2019) berdasarkan hasil ulangan belajar matematika siswa kelas VI SDN 55 Pematang Duku hanya terdapat 36% siswa yang tuntas, 64% siswa tidak tuntas. Fenomena-fenomena praktik pembelajaran yang demikian berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa seperti yang diungkapkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Apriani (2022) diungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar mata pelajaran matematika kelas VI A SDN 9 Ampenan pada materi volume bangun ruang. Dari 35 siswa hanya 18 siswa yang tuntas dan 17 siswa yang belum tuntas. Dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 90 dengan rata-rata kelas 67,82.

Permasalahan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika disebabkan oleh siswa yang kesulitan memahami materi. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang cocok. Minat siswa terhadap matematika rendah akibat kejenuhan yang terjadi pada saat proses pembelajaran. Selain itu rendahnya hasil belajar tidak hanya fokus pada ranah kognitif, tetapi pada ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hal itu seperti yang diungkapkan oleh Apriani (2022), bahwa (1) siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, (2) siswa hanya terlihat diam dalam proses pembelajaran, (3) siswa sibuk atau ramai sendiri dan terlihat bosan dengan materi yang dipelajari, (4) siswa tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi. Sedangkan permasalahan yang diungkapkan oleh Sutaryono (2019), adalah (1) kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, (2) siswa kurang mampu menyelesaikan soal yang diberikan guru, (3) siswa tidak memperhatikan guru saat mengajar, (4) siswa tidak fokus pada proses pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika, seorang guru hendaknya dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Pembelajaran

yang ideal pada mata pelajaran matematika, yaitu; (1) memberikan pengalaman langsung aktif, dan berkesinambungan dalam menyelesaikan soal beragam, (2) menciptakan hubungan positif antara minat dan keberhasilan siswa, (3) menciptakan hubungan akrab antar siswa, permasalahan, perilaku pemecahan masalah, dan suasana kelas.

Para peneliti telah berupaya mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika siswa, salah satu upaya atau solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika adalah guru harus merancang model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Penelitian-penelitian tersebut seperti yang telah dilakukan oleh Rusilawati (2016), berdasarkan analisis data hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 002 Balikpapan Barat bahwa model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dilihat dari hasil siklus 1 dan siklus 2, dan pemahaman siswa akan materi semakin membaik dilihat dari minat siswa, hasil belajar, dan ketuntasan siswa.

Sedangkan hasil penelitian Sutaryono (2019) berkesimpulan yaitu dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, menunjukkan bahwa pembelajaran model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika tentang operasi hitung bilangan bulat siswa kelas VI SDN 55 Pematang Duku yang ditandai dengan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklusnya, yaitu dari 36% menjadi 100% yang tuntas. Sedangkan hasil penelitian Apriani (2022) dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari hasil perolehan *pre test*, tes formatif siklus 1 dan siklus 2 yang menunjukkan terjadinya peningkatan.

Tipe mencari dan membuat pasangan (*Make A Match*) dikembangkan oleh Haruna & Darwis (2020), adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep

melalui suatu permainan kartu pasangan. Penerapan model ini dimulai dengan teknik, yaitu guru menyuruh siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang mencocokkan kartunya diberi poin.

Adapun kelebihan model pembelajaran *Make A Match* menurut Huda (2014:253) antara lain; (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, (2) karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan, (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian relevan yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, yakni menurut Rusilawati (2016), Sutaryono (2019), Apriani (2022). Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa sesudah siswa mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada muatan pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan kajian literatur dengan judul **Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Alternatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.**

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah peneliti kemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan model pembelajaran *Make A Match* sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Dari uraian rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Make A Match* sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pustaka kependidikan dan dapat digunakan untuk referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.
- b. Dapat menambah pengetahuan penulis mengenai penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dan peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*.

b. Bagi Siswa

Dapat mempermudah siswa agar pembelajaran berlangsung secara aktif dan mandiri, dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Dapat mengetahui hasil belajar matematika siswa sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* serta dapat memberikan saran dan masukan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar melalui pengembangan penunjang bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran matematika.