

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dengan siswa dalam bertukar informasi atau pengetahuan untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Pane dan Muhammad Darwis (2017) pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru maupun perancang kurikulum dalam bentuk silabus dan rencana perencanaan pembelajaran (RPP) untuk menjalankan apa yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut.

Di dalam pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran wajib, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Menurut Surya (2018) matematika berasal dari bahasa Latin, *Manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”. Menurut Johnson dan Rising (dalam Rohmah, 2021) matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Sejalan dengan itu, menurut Kurniawati (dalam Aditya, 2016) matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lain yang terdiri dari tiga bagian; Aljabar, Analisis dan Geometri.

Menurut Permendikbud nomor 57 pada tahun 2014 tujuan mata pelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kecakapan atau kemahiran terutama dalam pengembangan penalaran, komunikasi, dan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan siswa sehari-hari. Menurut Kemendikbud dalam Rahmi dkk., yang dikutip oleh Andani (2021) tujuan mata pelajaran matematika diantaranya (1) meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, (2) membantu peserta didik dalam memecahkan masalah, (3) meningkatkan hasil belajar peserta didik (4) meningkatkan peserta didik dalam mengkomunikasikan suatu ide (5)

serta mengembangkan karakter peserta didik. Fadilla, A. N, dkk (2021) menyatakan bahwa pelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar siswa untuk mengembangkan pemahaman siswa sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Tujuan-tujuan tersebut pada hakikatnya adalah hasil belajar yang diharapkan dicapai dengan siswa setelah mempelajari matematika.

Hasil belajar adalah perubahan pada siswa sebagai hasil kegiatan dari belajar, baik secara pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Bloom (dalam Nafiati, 2021) ada enam tingkatan dalam kawasan kognitif yang berlaku juga untuk hasil belajar dalam kawasan ini yaitu: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Sejalan dengan pembahasan sebelumnya, diperkuat oleh pendapat Fadillah (2016) yaitu hasil belajar matematika adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam kurang waktu tertentu akan diperlihatkan melalui skor yang diperoleh tes hasil belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Bani Saleh 1 Bekasi pada data nilai Penilaian Tengah Semester 1 dari kelas 1 sampai kelas 5, diperoleh informasi bahwa dari beberapa mata pelajaran yang ada, terdapat permasalahan di hasil belajar mata pelajaran matematika kelas 3A diantaranya : pada level C1 (mengingat) siswa kurang dalam mengingat perkalian 6 sampai 9 dan kurang dalam menjawab hasil perkalian dari pertambahan, level C2 (memahami) siswa kurang memahami cara menjawab soal perkalian yang sudah dijelaskan oleh guru, level C3 (mengaplikasikan) siswa kurang dalam menjawab perkalian yang selanjutnya hasilnya ditambahkan, dan level C4 (menganalisis) siswa kurang dalam menjawab soal cerita perkalian dengan kalimat perkalian.

Berdasarkan data dari hasil soal latihan materi perkalian, peneliti menemukan permasalahan pada rendahnya hasil belajar siswa kelas IIIA pada mata pelajaran matematika. data yang diperoleh menunjukkan bahwa dari 16 siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 5 siswa atau sebesar 31% sedangkan yang belum mencapai nilai KKM 11 siswa atau sebesar 69%. Adapun KKM yang ditetapkan adalah 75.

Berdasarkan hasil observasi, rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika ditunjukkan dengan siswa tidak mampu menjawab soal perkalian dengan cara penyelesaiannya, hampir seluruh siswa menjawab soal langsung jawabannya (tidak menggunakan cara).

Contohnya : Hitunglah perkalian berikut 5×6 dengan penjumlahan berulang. Seharusnya siswa menjawab $6 + 6 + 6 + 6 + 6$ tetapi siswa hanya menjawab $5 \times 6 = 30$.

Selain itu, siswa belum dapat menyelesaikan soal cerita materi perkalian. Contohnya: Paman memiliki 14 keranjang apel, setiap keranjang berisi 22 apel. Berapa jumlah seluruh apel di semua keranjang. Seharusnya siswa menulis cara, jawaban, lalu penjelasannya. Seperti : $14 \times 22 = 308$. Jadi, jumlah seluruh apel di semua keranjang berjumlah 308 buah. Tetapi siswa belum mampu menyelesaikan soal cerita tersebut, walaupun di awal guru sudah menjelaskannya.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka peneliti mencoba menerapkan metode *Index Card Match*. Menurut Annisa dan Marlina (dalam Muflihah, 2021) metode *Index Card Match* adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi barupun tetap bisa diajarkan dengan metode ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Menurut Muflihah (2021) secara umum, cara kerja model pembelajaran ini adalah mencocokkan kartu-kartu yang telah dituliskan pertanyaan dan jawaban secara terpisah, sehingga tugas peserta didik adalah mencari pasangan kartu-kartu tersebut sesuai pertanyaan dan jawaban yang tepat. Adapun salah satu kelebihan menurut Rambel (2018) dari metode *Index Card Match* adalah mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Hakiki dan Cinta (2021) dengan judul “Upaya Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Index Card Match* Di Kelas V SD Negeri 60/II Muara Bungo Kecamatan Rimbo Tengah Kabupaten Bungo” menunjukkan bahwa penerapan

metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I siswa yang memperoleh nilai 70 sampai 80 dipersentasekan 53% selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan peserta didik yang memperoleh nilai 70 sampai 80 dipersentasekan 80%. Penelitian ini berhasil karena sudah melebihi dari standar ketuntasan atau indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.

Maka dari itu, Peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Metode *Index Card Match* Siswa Kelas III SD Bani Saleh 1 Bekasi”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil dari nilai mata pelajaran seluruh kelas di SD Bani Saleh 1 Bekasi, terdapat permasalahan hasil belajar yang rendah di kelas 3A mata pelajaran matematika, dari 16 siswa yang mencapai nilai KKM hanya 5 siswa sedangkan yang belum mencapai nilai KKM 11 siswa.
2. Siswa belum dapat mengidentifikasi sifat-sifat operasi hitung bilangan cacah.
3. Siswa kurang dalam menentukan bentuk penjumlahan dan hasilnya dengan tepat.
4. Siswa kurang dalam menghitung perkalian dengan cara penjumlahan dan bersusun panjang.
5. Siswa belum dapat menyelesaikan perkalian dari soal cerita.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, banyak terjadi masalah yang terkait dalam hasil belajar siswa. Maka dalam penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika menggunakan metode *Index Card Match* siswa kelas III SD Bani Saleh 1 Bekasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut. "Apakah penerapan metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika di SD Bani Saleh 1 Bekasi?"

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III melalui metode *Index Card Match* pada mata pelajaran matematika di SD Bani Saleh 1 Bekasi.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat antara lain :

1. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan, pengalaman, dan bekal untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Bagi Guru

Meningkatkan kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas agar lebih efektif dan efisien.

3. Bagi Siswa

Memberikan variasi pengalaman belajar pada siswa sehingga meningkatkan hasil belajar serta nilai-nilai kerjasama di dalam kelas.

4. Bagi Sekolah

Dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran yang ada di sekolah.

G. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang diperoleh dari pengukuran tes dan non tes yang dijadikan acuan untuk mengetahui kemampuan dalam diri

siswa. Dalam penelitian ini, aspek hasil belajar yang diukur dibatasi pada aspek kognitif dengan level :

- a. C1 (Pengetahuan) yaitu siswa kurang dalam menjawab hasil perkalian dari penambahan.
- b. C2 (Pemahaman) yaitu siswa kurang memahami cara menjawab soal perkalian yang sudah dijelaskan oleh guru.
- c. C3 (Penerapan) yaitu siswa kurang dalam menjawab perkalian yang selanjutnya hasilnya ditambahkan.
- d. C4 (Analisis) yaitu siswa kurang dalam menjawab soal cerita perkalian dengan kalimat perkalian.

2. Index Card Match

Metode *Index Card Match* adalah metode pembelajaran yang menyenangkan dan cukup aktif yang digunakan guru dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu dengan cara kartu berpasangan. Adapun langkah-langkah pembelajaran metode *Index Card Match* sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan materi pelajaran.
- 2) Siswa dibagi menjadi empat kelompok untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK).
- 3) Kemudian masuk pada metode *Index Card Match*, siswa diminta mencari pasangan sesuai dengan kartu indeks yang diterima.
- 4) Langkah terakhir yaitu siswa dibantu guru untuk membahas satu per satu soal yang ada pada kartu indeks