

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Matematika merupakan serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan matematika, tetapi mereka juga memperoleh kemampuan kognitif, keterampilan, dan kemampuan untuk memahami materi yang diajarkan dengan baik. Proses ini mencakup berbagai komponen, mulai dari pemahaman dan pengenalan konsep matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, dan perkalian hingga konsep yang lebih kompleks. Oleh karena itu, matematika harus diajarkan kepada semua siswa dari sekolah dasar hingga jenjang pendidikan berikutnya.

Di Sekolah Dasar, pembelajaran matematika memberikan dasar bagi siswa untuk memahami konsep matematika yang tepat. Menurut Efriani & Eka (dalam Arianti et al., 2019), "Pembelajaran Matematika merupakan suatu proses antara pengajar dan siswa melalui kegiatan yang terencana untuk mendapatkan informasi, meningkatkan pemahaman, dan kemampuan untuk mengkomunikasikan kembali apa yang telah mereka pelajari." Adapun menurut Ali & Muhlirarini seperti yang dikutip oleh (Sopamena et al., 2018), "Pembelajaran matematika adalah usaha untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai fakta, konsep, prinsip, serta keterampilan sesuai dengan kemampuan mereka. Dalam proses ini, pengajar menyampaikan materi dan siswa belajar tentang diri mereka sendiri berdasarkan potensi yang dimiliki."

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 halaman 148, seperti yang sudah dikutip (Wandini et al., n.d. 2021), tujuan pembelajaran matematika pada SD/MI, antara lain: 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan hubungannya dengan konsep, dan menggunakan konsep secara fleksibel, teliti, dan tepat untuk memecahkan masalah, 2) Memanfaatkan logika berpikir untuk membuat kesimpulan secara umum dengan menyusun data atau menyampaikan ide atau gagasan matematika, 3) Memecahkan masalah yang melibatkan

kemampuan untuk mencerna, membuat acuan matematika, mengatasi acuan, dan memberikan penjelasan tentang solusi yang dihasilkan, 4) Dalam menjelaskan situasi atau masalah, gunakan diagram, tabel, dan simbol untuk menyampaikan ide, 5) Memiliki karakter membuat Anda menghargai dan menghargai peran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran matematika di SD, terlihat bahwa kemampuan berhitung sangat penting. Oleh karena itu, kemampuan berhitung menjadi kunci dalam memahami konsep matematika yang lebih kompleks dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berhitung merupakan kecakapan untuk menyelesaikan perhitungan dengan bilangan. Menurut Sukardi (dalam Rina Setiyowati, n.d. 2017), Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar, termasuk operasi hitung. Sejalan dengan pendapat Himmah et al., n.d. (2021) mengemukakan bahwa kemampuan berhitung mencakup operasi matematika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dari kedua pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung adalah hal penting dalam pembelajaran matematika yang melibatkan daya nalar dan pemahaman konsep seseorang.

Untuk mengukur kemampuan berhitung siswa terdapat beberapa indikator, Menurut Sukardi (dalam Rina Setiyowati, n.d. 2017), memiliki beberapa indikator kemampuan berhitung, yakni: 1) Siswa mampu mengerjakan soal-soal tes yang diberikan oleh guru. 2) Siswa mampu membuat soal dan menyelesaikan pengerjaan soalnya secara mandiri. 3) Siswa mampu menjelaskan cara menyelesaikan soal dengan menggunakan media. Dengan adanya indikator-indikator ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berhitung termasuk pemahaman yang kuat tentang perkalian.

Perkalian merupakan salah satu bagian dari operasi hitung dalam matematika, yakni penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian atau yang sering dikenal dengan singkatan KaliBaTaKu. Menurut Subariah (dalam Astuti et al., 2019), Perkalian adalah konsep matematika yang harus dipahami dan terampil melakukan operasi penjumlahan. Perkalian dapat juga diartikan sebagai suatu

langkah untuk melipatgandakan sebuah angka. Menurut Slavin (dalam Saniyah, n.d. 2018), "Perkalian adalah penjumlahan yang sangat cepat." Kemampuan matematika ini sangat penting dimiliki oleh setiap siswa karena matematika berada dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa memiliki kemampuan matematika, seseorang akan menghadapi berbagai masalah individu, seperti kesulitan dalam menghitung jumlah uang, barang, dsb yang dimilikinya.

Berdasarkan hasil observasi saat proses pembelajaran, ditemukan beberapa permasalahan pada pelajaran Matematika dengan materi perkalian dua angka yang hasilnya ratusan. Permasalahan tersebut adalah sebagai berikut : 1) Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam penyelesaian perkalian bersusun ke bawah. 2) Sebagian siswa kesulitan dalam menempatkan nilai yang tepat (misalnya, nilai tempat atau hasil simpanan) selama proses perkalian. 3) Siswa mengalami kesulitan menjelaskan proses penyelesaian soal dengan baik. Contoh permasalahan (Perkalian 2 Angka \times 2 Angka dan 3 Angka \times 2 Angka) Untuk soal 25×17 , siswa sering kali benar menghitung $5 \times 7 = 35$. Namun, mereka mungkin langsung menulis 35 di bawah, atau hanya menulis 5 tetapi lupa menyimpan dan menghitung hasil simpan yang dilakukan 3, dan sering kali salah menempatkan hasil perkalian berikutnya.

Permasalahan ini terjadi disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep perkalian. Hal ini mengakibatkan dari 20 siswa masih ada 11 siswa yang belum mencapai nilai minimal yang sudah ditetapkan oleh guru. Salah satu penyebab utamanya adalah media pembelajaran yang digunakan kurang menarik (monoton), di mana guru masih memanfaatkan papan tulis dan spidol saja. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan konsep berhitung dan tidak memiliki kesempatan untuk berlatih secara terbimbing, sehingga mereka menganggap perkalian sebagai hal yang sulit.

Tabel 1.1 Rekapitulasi (Ketuntasan Belajar Siswa)

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Siswa Tuntas	9	39 %
Siswa Tidak Tuntas	11	48 %

Untuk mengatasi hal di atas, diperlukan penggunaan media yang sesuai dengan perkembangan siswa agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta menekankan perbedaan hasil belajar yang sangat tajam antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah, terutama kemampuan berhitung dalam operasi perkalian. Salah satu solusi pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung bagi peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media papan perkalian.

Model Pembelajaran *Make a Match* adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar dan dapat bekerja sama di dalam kelas. Menurut Suprijono (dalam Rispatiningsih, 2023), Model *Make a Match* merupakan teknik yang menggunakan kartu-kartu. Dalam metode ini, terdapat kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban. Model pembelajaran *Make a Match* memiliki kelebihan yang diungkapkan oleh Huda (dalam Winarni, 2019) yaitu a) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, b) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya, c) Efektif dalam membantu siswa mengembangkan keberanian dalam melakukan presentasi, dan d) Efektif dalam membantu siswa belajar menghargai disiplin waktu.

Untuk mendukung penerapan model pembelajaran ini, salah satu media yang dapat digunakan adalah papan perkalian. Media papan perkalian merupakan alat bantu visual dan interaktif yang digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk memahami konsep perkalian. Papan perkalian ini dapat berupa papan fisik dengan kotak-kotak yang menampilkan hasil perkalian bilangan.

Pernyataan di atas didukung oleh penelitian yang dilakukan RY Yusra & Said Darnius, n.d. 2021 berdasarkan hasil Observasi, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghitung Perkalian Siswa Di Kelas III SD Negeri 6 Samudera Aceh Utara. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pemahaman perkalian siswa. Nilai rata-rata siswa sebelum penerapan model (pretest) adalah 19% yang menunjukkan bahwa siswa masih berada di bawah

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Namun, setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 89% pada siklus 3. Meskipun ada penurunan nilai rata-rata pada siklus II, hasil belajar siswa secara keseluruhan menunjukkan peningkatan yang positif pada siklus III. sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran ini cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, sehingga siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Hal ini diperkuat juga oleh Syifa et al., 2024 yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Game Bistik (Bilangan Stik)”. Berdasarkan hasil observasi, dengan penerapan model ini siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, terlihat dari peningkatan nilai dan partisipasi mereka. Terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan berhitung perkalian siswa dengan nilai rata-rata siswa meningkat dari 69 pada pra tindakan menjadi 73 pada siklus I, dan mencapai 80 pada siklus

II. Nilai terendah siswa juga mengalami peningkatan dari 40 menjadi 60. Persentase pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 16% pada pra tindakan menjadi 44% pada siklus I, dan mencapai 77% pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi dan penjelasan peneliti terdahulu, peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang “ Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Perkalian Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Papan Perkalian di Kelas III SDIT An-Nadwah ”.

B. Identifikasi Masalah

Dengan memperhatikan permasalahan yang ada, akhirnya peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi dikelas III SDIT An-Nadwah adalah sebagai berikut :

1. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam penyelesaian perkalian bersusun ke bawah.
2. Sebagian siswa kesulitan dalam menempatkan nilai yang tepat (misalnya, nilai tempat atau hasil simpanan) selama proses perkalian.

3. Siswa mengalami kesulitan menjelaskan proses penyelesaian soal dengan baik

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memperjelas fokus dan ruang lingkup penelitian agar tidak meluas dan tetap terarah. Berikut adalah batasan masalah yang telah ditetapkan :

Untuk meneliti kurangnya kemampuan berhitung perkalian dengan menggunakan Model pembelajaran *Make a Match* yang berbantuan media papan perkalian pada siswa kelas III SDIT An-Nadwah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung perkalian menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media papan perkalian pada siswa kelas III SDIT An-Nadwah?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan kemampuan berhitung perkalian melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media papan perkalian pada peserta didik kelas III SDIT An-Nadwah.

F. Manfaat Peneliti

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan memberikan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran menyenangkan. Menjadikan sebagai acuan dalam strategi untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Memiliki peluang bagi penulis untuk menerapkan pengetahuan mereka serta menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan inovasi pembelajaran menggunakan media dalam mengajar mata pelajaran matematika

b. Bagi peserta didik

1. Dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berhitung perkalian mereka dengan media pembelajaran.
2. Peserta didik mendapatkan pembelajaran yang baru dan menarik dalam menyelesaikan soal perkalian.

c. Bagi pendidik

1. Meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar dan menyelesaikan soal materi perkalian.
2. Membantu pendidik untuk menambah variasi inovasi dan media saat mengajar.

d. Bagi Sekolah

1. Menyediakan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kurikulum sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.
2. Meningkatkan mutu pendidikan dengan menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.