

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan sebuah konsep dari kegiatan belajar dan mengajar yang harus direncanakan dan diaktualisasikan untuk mencapai tujuan atau kompetensi sebagai hasil belajar. Hasil belajar dapat ditandai dengan peningkatan kemampuan berpikir seseorang (Sardiman, 2018:51). Selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Pada kurikulum mencakup evaluasi pada pembelajaran sebagai komponen inti untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai siswa, dan juga untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pendidikan di Indonesia. Evaluasi adalah latihan pengukuran yang menggunakan huruf dan angka yang diperoleh dari hasil pengerjaan siswa pada lembar kerja untuk mendapatkan suatu nilai yang dapat diukur dan akan digunakan dalam evaluasi (Asrul, dkk., 2014). Evaluasi dalam konteks ini berkaitan dengan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Evaluasi hasil belajar siswa di sekolah pada kurikulum saat ini dibagi menjadi tiga ranah, yaitu penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada semua penilaian mata pelajaran termasuk matematika.

Pada mata pelajaran matematika, penguasaan konsep matematika harus dimiliki lebih awal oleh siswa. Penguasaan konsep ini menjadi dasar penting bagi siswa agar mampu mengembangkan kemampuan kognitif terhadap penguasaan materi pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar kognitif yang baik tidak lepas dari peran seorang pendidik sebagai inovator yang bertanggung jawab dalam inovasi pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan kualitas pendidikan yang baik dan penerapan metode yang sesuai maka akan membentuk hasil belajar kognitif yang baik (Handayani dkk., 2017). Hasil belajar kognitif menjadi poin yang sangat penting, hal ini karena hasil belajar kognitif meliputi tentang aspek pengetahuan dan keterampilan berpikir. Setiap

peserta didik perlu memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi karena hal tersebut menjadi salah satu standar keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Pada tingkat sekolah dasar, matematika merupakan salah satu muatan pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik. Pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah alasan untuk mendapatkan ide-ide numerik secara akurat. Pada kompetensi hasil belajar matematika di sekolah dasar banyak dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam mencerna proses atau langkah-langkah penyelesaiannya. Sesuai dengan pendapat Taufikurrahman & Nurhaswinda (2021) bahwa penguasaan konsep awal mengenai materi yang diajarkan berperan penting agar siswa dapat mengatasi masalah atau soal matematika yang dihadapinya. Siswa harus berkonsentrasi aktif pada pelajaran matematika supaya mendapatkan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Ermawati & Amalia (2023) menyatakan bahwa, "*Learning mathematics that emphasizes conceptual understanding rather than procedural mastery will build student activity and creativity.*" Pembelajaran matematika yang lebih menekankan pada pemahaman konsep siswa dibanding penguasaan materi akan membentuk keaktifan dan kreativitas siswa.

Pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang dapat bermanfaat dalam kehidupan manusia. Ginanjar (2019) menjelaskan bahwa matematika memiliki peran yang sangat besar pada kehidupan yang akan datang. Akan tetapi, pembelajaran matematika menjadi pelajaran yang masih dianggap sulit oleh siswa dikarenakan banyaknya hafalan dan konsep matematika dalam penyelesaian masalah yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan untuk dapat memahami matematika.

Permasalahan yang terjadi saat ini pada pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu kurangnya penguasaan konsep atau materi matematika pada siswa yang berpengaruh pada hasil belajar matematika siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Prasasti, dkk., (2020) yang menjelaskan bahwa terdapat faktor yang menyebabkan siswa masih mengalami kesulitan saat pengerjaan soal matematika yaitu rendahnya tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran matematika.

Permasalahan lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu suasana belajar yang membosankan saat pelajaran matematika sehingga pada pertengahan jam pelajaran, siswa tidak memperhatikan pelajaran dan memilih untuk bermain sendiri ataupun mengobrol dengan temannya. Mulhamah (2018) memaparkan bahwa matematika sampai saat ini masih menjadi salah satu pembelajaran yang menakutkan bagi peserta didik. Hal ini dapat terjadi salah satunya karena suasana pembelajaran yang membosankan sebab hanya menggunakan metode ceramah saat pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan kreativitas untuk memberikan kesan pembelajaran yang mengasyikkan tanpa terlalu memperumit pemahaman siswa tentang bagaimana menerapkan apa yang telah mereka pelajari sehingga siswa dapat memahami topik yang mereka pelajari dalam matematika dengan mudah dan dapat meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran tersebut.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dapat diketahui dari hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan pada hari Rabu, 05 Desember 2022 di SD 3 Purwosari. Sejumlah 30 siswa kelas VI mengerjakan soal tes yang berisi materi matematika tentang statistika. Berdasarkan hasil tes tersebut, didapatkan 80% siswa ternyata memiliki nilai kurang memuaskan (nilai < 75), 13,33% siswa mendapatkan nilai cukup memuaskan (nilai diantara 75–83), 6,67% siswa mendapatkan nilai memuaskan (nilai diantara 84–92), dan 0% yang mendapatkan nilai sangat memuaskan (nilai 93–100). Jika dibandingkan data di atas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah tersebut yaitu 75, maka siswa yang memiliki nilai di atas KKM hanyalah 6 siswa saja yang memiliki presentase 20%. Sedangkan 24 siswa lainnya masih memiliki nilai di bawah KKM. (Lampiran hlm 81). Sedangkan hasil studi pendahuluan di SD 1 Purwosari pada hari Kamis, 05 Januari 2023, didapatkan 90% siswa ternyata memiliki nilai kurang memuaskan (nilai < 75), 10% siswa mendapatkan nilai cukup memuaskan (nilai diantara 75–83), 0% siswa mendapatkan nilai memuaskan (nilai diantara 84–92), dan 0% yang mendapatkan nilai sangat memuaskan (nilai 93–100). Jika dibandingkan data di atas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) di sekolah tersebut yaitu 75, maka siswa yang memiliki

nilai di atas KKM hanyalah 3 siswa saja yang memiliki presentase 10%. Sedangkan 27 siswa lainnya masih memiliki nilai di bawah KKM (Lampiran hlm 83).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VI SD 3 Purwosari pada tanggal 05 Desember 2022, MPP mengatakan bahwa hasil belajar siswa masih banyak yang mencapai di bawah KKM. Siswa membutuhkan penjelasan dan latihan yang berulang untuk mencapai peningkatan hasil belajar. Selain itu, dalam pembelajaran matematika belum memanfaatkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat menunjang pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dan guru harus memberikan banyak dorongan dan penjelasan dalam pembelajaran. Guru berharap pembelajaran matematika dapat membuat siswa antusias dan senang sehingga mampu menyerap dan menguasai pelajaran matematika (Lampiran hlm 75). Sedangkan berdasarkan wawancara dengan guru kelas VI SD 1 Purwosari pada tanggal 05 Januari 2022, ZM menyampaikan bahwa sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Siswa terlihat antusias pada pembelajaran matematika ketika memanfaatkan media pembelajaran. Hasil belajar siswa kelas VI SD 1 Purwosari pada umumnya cukup memuaskan dan hanya sebagian kecil yang memiliki hasil belajar kurang memuaskan (Lampiran hlm 78).

Pada setiap sekolah, pembelajaran matematika yang dilakukan berbeda-beda. Hal ini dapat terjadi dikarenakan adanya perbedaan strategi dalam mengajar dan fasilitas yang mendukung pada setiap sekolah, maka harus memiliki kreativitas untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Aspek terpenting dari proses pembelajaran yang tidak dapat diabaikan adalah strategi pembelajaran karena dengan menggunakan strategi yang tepat dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran matematika.

Model pembelajaran dapat diterapkan sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model *Make a Match*. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan apabila diterapkan dalam pembelajaran karena

pada model ini menerapkan diskusi kelompok dan interaksi antar siswa yang memungkinkan terjadinya berbagi pengetahuan dan permasalahan yang terjadi dari proses diskusi (Gosachi & Japa, 2020). Model pembelajaran *Make A Match* dapat mengubah pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran matematika. Kebutuhan media pembelajaran mampu memberikan bentuk nyata kepada siswa saat mempelajari matematika yang sifatnya abstrak. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu komponen utama yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendukung proses belajar. hal ini sesuai dengan penelitian (Widyaningrum, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana transfer informasi yang dibuat atau digunakan berdasarkan teori belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa untuk memotivasi terjadinya proses pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali. Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga proses pembelajaran akan berjalan secara efektif dan efisien (Nurfadhillah, 2021). Media pembelajaran pada matematika bertujuan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar (Nasaruddin, 2018). Penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika dan siswa dapat dengan fokus memperhatikan pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2018) dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh dan perbedaan yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa. Berdasarkan penelitian Ningsih & Syarifah (2015) metode permainan kartu berpasangan di dalamnya terdapat proses permainan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak SD sehingga dalam belajar siswa juga bermain,

proses inilah yang menyebabkan siswa merasa senang dalam belajar dan bisa cepat memahami materi yang sedang dipelajari, karena disini siswa belajar berdasarkan rasa ingin tahu yang tinggi tanpa terasa terbebani.

Salah satu upaya yang dapat membantu proses pembelajaran matematika khususnya pada statistika yaitu dengan menggunakan media pembelajaran jenis visual konkret dan berbasis permainan, salah satunya adalah media *flashcard* yang bernama Kartu Hilang (KAHI). Media pembelajaran Kartu Hilang “KAHI” merupakan kartu yang terdiri dari dua buah jenis kartu, yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Media KAHl mengandung unsur belajar sebagai unsur pokok dan permainan sebagai unsur hiburan. Media KAHl berisi pertanyaan dan jawaban pertanyaan sesuai dengan materi yang akan disajikan yaitu materi statistika. Penggunaan model *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang cocok dengan media Kartu Hilang (KAHI) karena pada model ini terdapat langkah-langkah pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk mencari pasangan dari kartu soal dan jawaban yang mereka dapatkan. Penerapan model *Make A Match* berbantuan media Kartu Hilang (KAHI) diharapkan membantu siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, tanpa harus terbebani oleh situasi belajar yang kaku dan membosankan. Siswa diajak belajar sambil bermain untuk menghilangkan kejenuhan mereka, tanpa mengabaikan konsentrasi dalam belajar, sehingga konsep dapat ditemukan sendiri oleh siswa dan hasil belajar akan meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, peneliti akan mengangkat permasalahan dengan judul penelitian “**Pengaruh Model *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Hilang (KAHI) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian, sebagai berikut.

1. Apakah rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model *Make a Match* dengan media Kartu Hilang (KAHI) lebih baik daripada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Make a Match* dengan media Kartu Hilang (KAHI)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model *Make a Match* dengan media Kartu Hilang (KAHI) lebih baik daripada rata-rata hasil belajar matematika siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
2. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan menggunakan model *Make a Match* dengan media Kartu Hilang (KAHI).

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan keilmuan dalam bidang pendidikan.
2. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model *Make A Match* berbantuan media Kartu Hilang (KAHI).

2. Bagi Guru

Dapat memberikan suatu inovasi yaitu menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dapat memberikan suatu informasi untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Adanya sebuah informasi untuk tenaga pengajar di sekolah terkait dengan penerapan media pembelajaran yang ternyata sangat penting pada pembelajaran matematika. Sebagai saran atau petunjuk ketika melakukan pengambilan suatu ketentuan pada pembelajaran di waktu mendatang. Menjadikan pembelajaran dengan siswa yang aktif sehingga tercipta suasana menyenangkan di sekolah.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan batasan penelitian agar pembahasan lebih rinci dan jelas. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar matematika. Hasil belajar merupakan perwujudan perilaku belajar yang dapat terlihat dalam tiga ranah, yaitu ranah sikap, ranah pengetahuan, dan ranah keterampilan. Pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar matematika siswa pada ranah pengetahuan.
2. Materi pembelajaran matematika pada kelas VI Semester II Bab 7 yaitu Statistika dengan materi, yaitu pengolahan data, modus, median, dan *mean*.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model *Make A Match*

Model *Make A Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan dimana siswa mencari pasangan dari kartu yang telah ia dapatkan sesuai dengan materi yang dipelajarinya.

1.6.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi yang disampaikan dengan asumsi hanya disampaikan dengan metode ceramah.

1.6.3 Media Kartu Hilang (KAHI)

Media pembelajaran KAHI merupakan kartu yang terdiri dari dua buah jenis kartu, yaitu kartu soal dan kartu jawaban yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Selain itu, penggunaan media pembelajaran KAHI akan membantu siswa agar lebih mudah memahami materi statistika.

1.6.4 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perluasan pemahaman informasi dan pengalaman karena pengalaman pendidikan. Pada penelitian ini yang diukur adalah hasil belajar pada ranah kognitif karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi matematika.

1.6.5 Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika yaitu pembelajaran yang mempelajari tentang angka, berpikir, penalaran koheren, dan algoritma dalam menangani masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini menggunakan materi matematika yaitu statistika pada kelas VI.