

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu proses guna membantu manusia untuk mengembangkan potensi diri dan mempersiapkan diri dalam menghadapi kemajuan IPTEK. Kemajuan teknologi yang semakin pesat sangat mempengaruhi dunia pendidikan di Indonesia begitu juga pendidikan di negara-negara lainnya. Sukmadinata dan Syaodin (2012: 1) mengartikan pendidikan sebaagai usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, menanamkan nilai moral dan agama, melatih kepribadian, mengajaran pengetahuan, melatih kecakapan dan keterampilan, memberikan bimbingan dan lain sebagainya. Sehingga, pendidikan haruslah dipersiapkan dan dilaksanakan sebaik-baiknya untuk menghadapi dunia global yang semakin hari semakin berkembang.

Pendidikan membantu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, pengendalian terhadap diri, kepribadian yang baik, pemikiran dan akhlak yang mulia, serta mampu menjadi warga Negara yang bertanggung jawab. Hal tersebut sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyatakan,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Agar tercapainya tujuan pendidikan nasional, maka diberikan mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah khususnya di sekolah dasar, yang diatur dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat 1 salah satunya yaitu mata pelajaran matematika.

Matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Novitasari (2016: 8) menyatakan konsep memiliki arti berupa ide abstrak yang dapat digunakan dalam pengelompokan suatu objek yang dimana di dalam matematika memiliki keterkaitan konsep satu dengan konsep yang lainnya. Saling keterkaitannya antar konsep materi satu dan yang lainnya merupakan bukti akan pentingnya pemahaman konsep matematika. Karenanya, siswa belum bisa memahami suatu materi jika belum memahami materi sebelumnya atau materi prasyarat dari materi yang akan pelajari. Adapun tujuan pembelajaran matematika diberikan di sekolah dasar adalah siswa bisa dan terampil dalam menerapkan teori-teori dalam matematika, dapat memberikan tekanan penataran pemikiran dalam penerapan matematika, serta mampu menguasai konsep dari matematika (Susanto, 2013: 189). Ternyata di SD Lab Singaraja, tujuan pembelajaran matematika belum tercapai secara maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara, observasi, dan studi dokumen yang telah dilakukan.

Ketika dilakukan wawancara, observasi, dan studi dokumen di kelas IV SD Lab Singaraja pada tanggal 28 Oktober 2019, ditemukan beberapa permasalahan. Hasil wawancara dengan guru-guru kelas IV memperoleh informasi bahwa (1) masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kendala dalam menerima atau

memahami materi matematika sehingga rentangan nilai hasil belajar siswa sangat jauh, dan (2) ada siswa yang jarang bertanya ketika belum mengerti mengenai pembelajaran yang diberikan.

Selanjutnya setelah dilakukan wawancara, dilanjutkan dengan observasi pada saat pembelajaran matematika di kelas IV. Berdasarkan observasi diperoleh gambaran bahwa (1) dipertengahan pembelajaran ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran, (2) kurangnya penggunaan media menyebabkan semangat belajar beberapa siswa menjadi menurun dan siswa merasa cepat bosan, (3) tidak semua peserta didik bisa berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, dan (4) pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika berbeda-beda.

Untuk melengkapi hasil wawancara dan observasi maka dilakukan studi dokumen tentang nilai UTS kelas IV di SD Lab Singaraja, seperti pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Nilai UTS Matematika Siswa Kelas IV di SD Lab Singaraja

No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai dan Kriteria		
			60-73 (Cukup)	74-87 (Baik)	88-100 (Sangat Baik)
1	IV A	36	16	9	11
2	IV B	34	15	9	10
Jumlah		70	31	18	21

(Sumber: Guru Kelas IV SD Lab Singaraja tahun pelajaran 2019/2020)

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat dilihat dari 70 sebanyak 31 siswa atau sama dengan 44,29% mendapat predikat cukup, dari 70 siswa sebanyak 18 siswa atau sama dengan 25,71% mendapat predikat baik, dan dari 70 siswa sebanyak 21 atau sama dengan 30% siswa mendapat predikat sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa nilai matematika siswa masih beragam dan masih kurang optimal. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar yaitu dengan menggunakan model-model

pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan atau digunakan yaitu model pembelajaran *make a match*.

Model pembelajaran *make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran baik dijenjang dasar maupun lanjut. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran dimana siswa mencari dan menemukan pasangan berdasarkan kartu yang mereka dapatkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2014: 98) yang menyatakan model pembelajaran *make a match* yaitu proses pembelajaran yang menggunakan kartu sebagai media dan siswa akan mencari pasangan jawaban maupun soal dari kartu mereka peroleh. Karena dengan model pembelajaran *make a match* siswa akan termotivasi menerima pembelajaran di kelas. Dalam penerapan model pembelajaran *make a match* peserta didik mendapatkan satu kartu soal atau jawaban, siswa akan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang didapatkan, masing-masing siswa menemukan pasangan yang mempunyai kartu cocok dengan kartunya dalam waktu yang telah ditentukan oleh guru, setelah waktu habis kartu akan kembali dikocok kemudian dibagikan kepada siswa.

Model pembelajaran *make a match* yaitu model pembelajaran yang menyenangkan dimana model ini sudah diatur sedemikian rupa sehingga siswa lebih bersemangat dalam menerima pembelajaran di dalam kelas. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, diskusi yang terjadi baik antar kelompok maupun antar siswa memungkinkan terjadi *sharing* pengetahuan dan permasalahan-permasalahan yang terjadi dari proses diskusi yang berlangsung lebih menyenangkan.

Anggarawati (2014: 3) menyatakan,

Guru sangat dianjurkan untuk menggunakan model pembelajaran ini bagi siswa yang kurang berani bertanya kepada guru saat proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung, saat belajar bersama dengan teman-teman, siswa tersebut diharapkan tidak minder dan malu bertanya kepada temannya apabila ada materi yang belum dipahami sehingga dapat memotivasi semangat belajar dan berbagi informasi serta pengetahuan antar teman.

Menerapkan model pembelajaran *make a match* siswa dapat menemukan jawaban atau pertanyaan dari kartu yang didapat nantinya akan dibahas secara bersama-sama. Dengan demikian siswa dapat menyampaikan kesulitan atau permasalahan yang mereka alami dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan model pembelajaran *make a match* guru bisa melatih kesiapan dan konsentrasi siswa dalam menyelesaikan dan menanggapi suatu pertanyaan atau masalah. Walaupun begitu, model pembelajaran *make a match* juga memiliki kelemahan seperti membutuhkan waktu yang relatif lama dalam penerapan model pembelajaran ini.

Jika model pembelajaran *make a match* dipadukan dengan media kartu gambar, maka pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan karena dengan kartu gambar siswa lebih tertarik dan lebih semangat saat proses pembelajaran. Agustini, dkk. (2014 :6) menyatakan dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajran, siswa dapat memahami materi dalam bentuk lebih nyata atau realistik. Media kartu gambar merupakan sebuah media pembelajaran yang menghadirkan gambar di dalam media kartu. Gambar merupakan media yang umum digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Di dalam ruang kelas sangat terbatas akses untuk benda, objek atau peristiwa dapat dibawa, selain itu siswa tidak bisa selalu dibawa ke objek atau peristiwa tersebut. Nonik, dkk. (2013: 7) mengartikan media gambar dapat mengatasi keterbatasan penglihatan kita, dengan gambar kita dapat lebih

memahami suatu masalah dalam berbagai bidang dan untuk tingkat usia berapa saja, gambar harganya relative murah dan mudah diperoleh serta penggunaannya tidak terlalu sulit. Dengan menggunakan media kartu gambar guru akan lebih terbantu dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran.

Media kartu gambar yang digunakan haruslah sesuai dengan keadaan sebenarnya, gambarnya harus jelas sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang dimaksud gambar, dan ukurannya harus sesuai tidak boleh terlalu besar dan tidak boleh terlalu kecil. Anggarawati, dkk. (2014: 4) menyatakan dengan menggunakan media kartu gambar, guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dikarenakan gambar termasuk media yang mudah digunakan dan mudah didapatkan serta memiliki makna yang besar dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media kartu gambar, guru lebih bisa menghemat ruang atau tempat karena media gambar menggunakan ruang atau tempat yang tidak terlalu besar. Media kartu gambar dapat digunakan dalam penerapan model pembelajaran *make a match*. Materi-materi dalam proses pembelajaran akan diperjelas dengan gambar kemudian siswa dibagikan pertanyaan atau jawaban berdasarkan materi yang telah dipaparkan atau dibahas.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar, maka dilakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Lab Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah yang akan diajukan adalah sebagai berikut.

1. Masih ada beberapa siswa yang mengalami kendala ketika menerima atau memahami materi matematika.
2. Terdapat beberapa siswa yang jarang bertanya ketika belum mengerti mengenai materi yang diberikan.
3. Dipertengahan pembelajaran ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan media menyebabkan semangat belajar beberapa siswa menurun dan cepat bosan.
5. Tidak semua siswa bisa berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama.
6. Kemampuan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran matematika berbeda-beda.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada pengaruh model “Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Lab Singaraja Tahun Pelajaran 2019/2020”. Hasil belajar Matematika hanya terbatas pada ranah kognitif. Sehingga, menyesuaikan dengan instrumen yang dibuat yaitu tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Matematika.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar pada siswa kelas IV SD Lab Singaraja Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu gambar pada siswa kelas IV SD Lab Singaraja Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dipetik dari hasil penelitian ini, baik secara teoretis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan bacaan bagi pembaca mengenai model pembelajaran mata pelajaran matematika dan dapat memberikan pedoman serta landasan teoretis terhadap pemecahan masalah belajar dan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *make a match* dalam proses pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk meningkatkan kemampuan pendidik atau guru dalam memilih atau menerapkan model pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan dijadikan acuan ataupun referensi bagi peneliti dalam melakukan penelitian yang sejenis.

