

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membangkitkan motivasi belajar merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran matematika (Hamdu & Agustina, 2011). Motivasi belajar merupakan daya penggerak dari dalam dan luar diri yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar sehingga dapat menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman (Martinis Yamin, 2007). Motivasi belajar berperan sebagai pendorong yang memengaruhi kecepatan siswa dalam merespons aktivitas pembelajaran (Hamalik dalam Sugiyo & Abadi, 2019). Selain itu, motivasi belajar juga menjadi faktor utama yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar (Wahyuni dkk., 2017). Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki peluang lebih besar untuk berhasil dalam belajar matematika dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi rendah. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi matematika siswa (Winata & Friantini, 2019; Sandy dkk., 2016).

Namun, pada kenyataannya, motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika berada pada kategori rendah dengan nilai sebesar 50,95%. Beberapa faktor penyebab rendahnya motivasi belajar matematika siswa meliputi indikator ketekunan belajar sebesar 67% , kesukaan bekerja mandiri sebesar 57%, minat dan fokus perhatian dalam belajar sebesar 38%, pencapaian prestasi sebesar 65%, serta

keuletan dalam menghadapi kesulitan sebesar 67% (Lestari, dkk., 2022). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika terbagi dalam tiga tingkatan, yaitu motivasi belajar tinggi hanya sebanyak 2 siswa (7%), motivasi sedang sebanyak 4 siswa (29%), dan motivasi rendah sebanyak 9 siswa (64%). Rendahnya motivasi ini disebabkan oleh kurangnya rasa ingin tahu dan minat siswa dalam pembelajaran, yang terlihat dari minimnya upaya siswa untuk mencari informasi lebih lanjut tentang materi yang akan dipelajari (Wahyuni & Netti, 2021). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa masih tergolong rendah, baik karena faktor dari dalam diri maupun lingkungan belajar yang kurang mendukung.

Munculnya rasa termotivasi siswa bisa bersumber secara internal ataupun eksternal dengan tujuan menjadi penggerak yang bisa memberikan dorongan guna beraktivitas untuk tercapainya harapan. Sejalan dengan hal tersebut, motivasi belajar secara umum dapat dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik (Mubeen & Reid, 2014). Faktor intrinsik adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Untuk meningkatkan motivasi ini, pendidik perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan menarik, serta menyajikan materi yang relevan dengan kehidupan mereka. Sementara itu, faktor ekstrinsik adalah pengaruh dari luar yang dapat mempengaruhi semangat belajar. Dalam pembelajaran di kelas, motivasi ekstrinsik dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan, seperti memberikan pujian, penghargaan, atau menciptakan kesan positif (Mubeen & Reid, 2014).

Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar matematika meliputi minat, perhatian, kemampuan diri, teman sebaya, dan kesehatan, dengan

total persentase varians sebesar 66,985% (Rismawati & Khairiati, 2020). Faktor paling dominan yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa yaitu faktor sarana belajar seperti penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dengan persentase varians 20,914% . Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa faktor penyebab rendahnya motivasi belajar matematika peserta didik secara internal adalah kurangnya perhatian peserta didik pada saat mengikuti pelajaran, sedangkan secara eksternal disebabkan oleh lingkungan sekolah seperti kurangnya penggunaan metode pembelajaran yang menarik, kurangnya media dan sumber belajar, dan lingkungan belajar yang kurang mendukung (Permatasari, 2018). Selain itu, kurangnya pemberian soal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau struktur soal yang terlalu monoton sering membuat siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran matematika dikarenakan siswa kurang terstimulasi untuk berpikir kreatif dan menyelesaikan soal dengan pendekatan yang berbeda. Akibatnya, siswa kehilangan motivasi belajar matematika (Aruan dkk., 2022).

Dari pemaparan banyaknya faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa, penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat merupakan salah satu faktor utama yang dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar tersebut (Akhmadi, 2021). Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa yakni faktor penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi (Aryani, 2020). Metode pembelajaran yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar (Rhiskita dkk., 2020). Berdasarkan situasi tersebut, pembelajaran yang seharusnya melibatkan komunikasi dua arah

cenderung tidak tercapai. Siswa hanya menjadi pendengar dan guru yang mendominasi serta lebih aktif dalam memberikan informasi kepada siswa. Oleh karena itu, merancang metode pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan inovatif sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika perlu diatasi dengan penerapan model pembelajaran yang tepat. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa adalah menerapkan model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* dipilih karena dalam penerapannya dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Model pembelajaran *make a match* juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Octavia, 2020). Hal ini didukung oleh pendapat yang mengatakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang dilakukan sambil bermain dan siswa dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Karena dilakukan sambil bermain, model ini dapat membuat siswa tidak tegang dalam belajar. Selain itu, belajar sambil bermain akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat (Faizah, 2020). Dalam proses pembelajaran menggunakan model *make a match*, siswa secara aktif mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang sesuai dengan konsep atau materi yang diajarkan, sehingga tercipta suasana belajar yang tidak monoton. Aktivitas fisik dan tantangan yang dilakukan pada model ini merangsang keingintahuan serta meningkatkan partisipasi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan fokus dan antusiasme mereka dalam belajar matematika (Miftahul Huda, 2017).

Model *make a match* memiliki keunggulan dibandingkan model pembelajaran *discovery learning* karena menggabungkan unsur permainan yang interaktif dan kolaboratif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara lebih optimal. Hal ini berbeda dengan model pembelajaran *discovery learning*, meskipun model ini menumbuhkan rasa ingin tahu dan melibatkan proses berpikir aktif, metode ini memiliki kelemahan seperti membutuhkan waktu lama dan tidak semua siswa mampu mengikuti proses penemuan dengan baik (Mukaramah dkk., 2020). Hal ini dapat menyebabkan motivasi belajar siswa menurun karena proses yang kurang variatif dan sulit diikuti oleh sebagian siswa. Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan model *make a match* secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Sari & Urifin, 2022). Dengan demikian, model *make a match* tidak hanya meningkatkan motivasi belajar secara signifikan tetapi juga memfasilitasi kerja sama dan interaksi sosial antar siswa, menjadikannya lebih unggul dibandingkan model *discovery learning* dalam konteks motivasi belajar.

Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran *make a match*, peserta didik diajak untuk memahami dan mengeksplorasi materi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Langkah-langkahnya dimulai dengan guru menyiapkan kartu berisi soal dan jawaban, kemudian peserta didik mencari pasangan kartu yang sesuai sambil berdiskusi dan berinteraksi. Setelah itu, mereka mempresentasikan jawaban yang diperoleh sebelum guru memberikan penguatan materi. Pembelajaran diakhiri dengan evaluasi dan refleksi untuk mengetahui

sejauh mana tujuan tercapai. Dengan suasana belajar yang aktif dan kolaboratif ini, membuat model *make a match* ini efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Fauhah & Rosy, 2021).

Model pembelajaran *make a match* memiliki berbagai keunggulan yang mendukung proses pembelajaran siswa. Model ini memungkinkan siswa mempelajari suatu konsep atau topik sambil mencari pasangan kartu soal dan jawaban dalam suasana yang menyenangkan (Isjoni, 2012). Selain itu, model ini juga efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa, melatih keberanian untuk tampil dalam presentasi, serta menanamkan kedisiplinan (Huda, 2013). Keunggulan *make a match* dibandingkan model pembelajaran berbasis permainan lainnya terletak pada intensitas interaksi sosial antarsiswa yang lebih tinggi serta keterlibatan fisik yang nyata dalam proses pencocokan kartu soal dan jawaban, yang mendorong aktivitas belajar secara langsung dan kolaboratif (Rahmawati, 2021). Berbeda dengan beberapa model permainan yang hanya menekankan aspek hiburan atau simulasi kognitif pasif seperti kuis digital atau *game* berbasis aplikasi, *make a match* menuntut siswa untuk berkomunikasi langsung dan berkoordinasi dengan anggota kelompoknya. Model ini menggabungkan unsur kooperatif (kerja sama dalam menemukan pasangan) dan kompetitif sehat (berlomba menjadi yang tercepat mencocokkan kartu), sehingga mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab, keterlibatan emosional, serta semangat belajar yang lebih tinggi (Sari & Urifin, 2022). Dengan demikian, selain meningkatkan motivasi belajar, model ini juga menumbuhkan tanggung jawab individu dan memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Beberapa penelitian mengenai model pembelajaran *make a match* menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam mempelajari matematika semakin meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* yakni menjadi sebesar 77,1% (Layn & Setyo, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses belajar meningkat karena model *make a match* bersifat aktif dan menyenangkan. Selain itu, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar matematika siswa dengan rata-rata hasil angket *pretest* siswa sebesar 124,45 sedangkan rata-rata hasil angket *posttest* siswa sebesar 131,59 (Wahyuni dkk., 2024). Kenaikan skor ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap dan minat siswa terhadap pembelajaran matematika setelah mengikuti kegiatan belajar dengan model *make a match*.

Selain memilih model pembelajaran yang menarik dan bervariasi, seorang pendidik juga dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Hamalik dalam Miftahul Huda, 2014). Salah satu media pembelajaran yang membuat siswa tertarik mengikuti pembelajaran adalah media *puzzle*. Hal ini dikarenakan media *puzzle* merangsang minat belajar siswa dimana siswa diajak untuk memecahkan teka-teki *puzzle*. Proses ini akan membuat siswa tertantang menemukan solusi tempat bagian-bagian *puzzle* (Aifah dkk., 2020).

Media *puzzle* merupakan media permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran dimana media ini disajikan dalam bentuk gambar yang terpecah sehingga siswa belajar bagaimana mengidentifikasi objek, memasang suatu bentuk dan dapat merangsang imajinasi dan kemampuan menalar (Aifah dkk., 2020). Penggunaan media *puzzle* telah terbukti memiliki efek positif pada motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, yang juga berdampak positif pada motivasi belajar mereka (Sirait dkk., 2023). *Puzzle* membantu merangsang minat belajar dengan cara mengajak siswa untuk memecahkan teka-teki, yang secara tidak langsung meningkatkan keterlibatan dan fokus dalam pembelajaran.

Puzzle yang digunakan dalam pembelajaran ini yakni *puzzle* yang terdiri dari dua komponen utama, yaitu lembar kerja *puzzle* dan potongan-potongan *puzzle*. Lembar kerja *puzzle* berisi soal-soal yang harus diselesaikan oleh siswa bersama kelompoknya dan berfungsi sebagai alas untuk menempelkan potongan-potongan *puzzle*. Sementara itu, pada potongan-potongan *puzzle* dirancang memiliki dua sisi, di mana satu sisi berisi gambar yang akan disusun, dan sisi lainnya berisi jawaban dari soal-soal pada lembar kerja. Siswa akan bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan soal pada lembar kerja *puzzle*. Jika siswa menjawab soal dengan benar, mereka akan mencocokkan jawaban mereka dengan potongan *puzzle* yang sesuai. Potongan *puzzle* tersebut kemudian ditempel pada lembar kerja sesuai dengan tempatnya. Setelah semua pasangan ditemukan, potongan *puzzle* akan saling menyatu dan disusun secara bertahap hingga membentuk sebuah gambar utuh, seperti gambar tokoh matematika, atau objek lainnya. Sehingga, selain

memecahkan gambar, siswa juga menyelesaikan soal-soal terkait materi pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, serta pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun beberapa hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan mengenai penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran menunjukkan hasil bahwa nilai rata-rata *post-test* pada kelas kontrol yakni 11,43, sedangkan nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen yakni 12,94. Dengan demikian kemampuan pemahaman konsep aljabar siswa yang menggunakan media *puzzle* aljabar di kelas eksperimen lebih tinggi dari pemahaman konsep aljabar siswa di kelas kontrol (Sitompul dkk., 2022). Kemudian penelitian lainnya juga menunjukkan hasil serupa, di mana penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai *pretest* adalah 68,23 dan rata-rata hasil nilai *posttest* adalah 85,55 (Yunita & Supriatna, 2021).

Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui penggabungan model pembelajaran *make a match* dengan media *puzzle*, yang belum digunakan secara bersamaan. Dalam model pembelajaran *make a match*, siswa aktif mencari pasangan kartu yang sesuai antara soal dan jawaban sambil bermain, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan tidak monoton. Media *puzzle* menambahkan tantangan menarik dengan menggabungkan unsur permainan dan materi pelajaran melalui penyusunan potongan gambar yang berisi soal-soal materi terkait. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir analitis dan kreatif, sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan menggabungkan model pembelajaran *make a match* dengan media *puzzle* pada

pembelajaran matematika diharapkan dapat menghadirkan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan *Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, maka yang menjadi identifikasi masalah yaitu sebagai berikut.

1. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Kurangnya inovasi pada media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini terbatas pada penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Semarang yang diterapkan pada materi himpunan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah motivasi belajar matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Semarang yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match*

berbantuan *puzzle* lebih baik daripada kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dalam rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah motivasi belajar matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Semarang yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* lebih baik daripada kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah dilakukannya penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis atau manfaat jangka panjang yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan informasi tentang ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Semarang. Penelitian ini juga diharapkan mampu untuk memberikan sumbangan pemikiran, menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan serta memperkaya bahan bacaan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* ini siswa diharapkan mengalami proses pembelajaran yang bermakna dan

berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar matematika. Siswa menjadi semakin tertarik dengan matematika dan menyadari bahwa belajar matematika itu menyenangkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan profesional guru dalam memilih dan menerapkan model serta bahan ajar dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat pengetahuan baru sebagai calon guru matematika dalam berinovasi memilih dan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi serta tepat untuk diberikan kepada siswa, selain itu juga peneliti memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran ini dalam pembelajaran matematika di kelas.

d. Bagi Pembaca

Sebagai bahan rujukan atau acuan bagi peneliti selanjutnya serta sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian yang didapat oleh peneliti selanjutnya.

1.7 Definisi Operasional

1.7.1 Motivasi Belajar Matematika

Motivasi belajar matematika merupakan dorongan yang bersumber dari dalam diri siswa maupun faktor luar, yang mendorong perubahan perilaku siswa untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, motivasi belajar matematika merujuk pada dorongan internal dan eksternal yang dapat mendorong siswa untuk belajar

dengan lebih baik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Adapun indikator motivasi belajar, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya situasi belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang siswa belajar dengan baik. Indikator-indikator ini digunakan untuk mengukur sejauh mana motivasi belajar matematika siswa dapat mempengaruhi keterlibatan mereka dalam pembelajaran dan pencapaian hasil yang diinginkan. Dalam penelitian ini, pengukuran motivasi belajar matematika dilakukan melalui angket dengan skala *Likert* yang mencerminkan perilaku siswa selama proses pembelajaran.

1.7.2 Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan *Puzzle*

Model pembelajaran *make a match* berbantuan *puzzle* adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam aktivitas mencari pasangan antara potongan *puzzle* yang berisi pertanyaan dan jawaban, yang disusun secara acak. Dalam pelaksanaannya, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, memberikan *puzzle* berisi soal dan jawaban, serta menentukan batas waktu pencarian pasangan yang tepat. Proses ini dilakukan pada tahap membimbing kelompok bekerja dan belajar, di mana siswa aktif berdiskusi untuk mencocokkan *puzzle* dengan jawaban yang benar. Setelah pasangan *puzzle* ditemukan, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya, dan guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang berhasil mencocokkan pasangan dengan benar. Pembelajaran ditutup dengan guru merangkum materi yang telah dipelajari untuk memastikan pemahaman siswa. Penggunaan *puzzle*

dalam model ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi siswa selama pembelajaran.

1.7.3 Model Pembelajaran Konvensional

Dalam penelitian ini, model pembelajaran konvensional yang diterapkan pada pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Semarang yakni pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka dengan model pembelajaran *discovery learning*. Langkah-langkah proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Semarang dengan model pembelajaran *discovery learning* yakni, 1) *Stimulation*, 2) *Problem statement*, 3) *Data collection*, 4) *Verification*, dan 5) *Generalization*.

