

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I dipaparkan mengenai beberapa hal, antara lain: (1) latar belakang masalah penelitian, (2) identifikasi masalah penelitian, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah penelitian, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Setiap negara berlomba-lomba untuk memajukan negaranya agar menjadi negara yang lebih baik dan unggul dari negara-negara lain yang ada di dunia. Dalam mewujudkan keinginan ini, tentu suatu negara melakukan upaya-upaya untuk membantu proses menjadi negara yang lebih unggul tersebut, agar berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan keinginan yang dicita-citakan suatu negara. Negara kita juga mengalami hal demikian. Indonesia merupakan negara berkembang yang juga ingin seperti negara-negara maju lainnya.

Oleh karena itu, negara Indonesia melakukan upaya-upaya yang sama untuk meningkatkan kualitas negara agar lebih baik dan juga unggul dari berbagai bidang. Salah satunya adalah bidang pendidikan bagi generasi penerus bangsa. Kita sebagai manusia yang memiliki akal dan pikiran tentu sadar akan arti pentingnya pendidikan bagi generasi masa depan. Hal ini sejalan dengan pendapat Muhmidayeli (2011:36) yang menyatakan,

pendidikan sangat terkait dengan aktivitas manusia yang tugas utamanya adalah membantu pengembangan humanitas manusia agar menjadi manusia yang berkepribadian mulia dan utama menurut karakteristik idealitas manusia yang diinginkan. Hal ini diperlukan mengingat manusia mempunyai potensi dalam taraf kodrat *human dignity* (martabat manusia) yang memiliki kesadaran diri yang mendorongnya untuk merealisasikan berbagai potensinya, sehingga berkembang dengan baik menjadi realisasi diri yang akan menentukan bagi penunjukan jati dirinya yang ideal, agar dapat berfungsi dan bermanfaat bagi kehidupannya secara individu maupun sosial kemasyarakatan.

Gandhi (2011:61) menyatakan bahwa, “pendidikan sebagai kata benda berarti proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan”. Susanty dkk., (2014) menyatakan bahwa, “pendidikan sangat penting bagi kehidupan umat manusia. Pendidikan merupakan upaya yang sangat luhur dalam meningkatkan kualitas manusia, sehingga segala usaha yang mengarah pada keberhasilan pendidikan merupakan sebuah keharusan”. Selain itu, Pertiwi dkk., (2019) juga menyatakan bahwa, “pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan.”. Pendidikan pada umumnya adalah sebuah proses untuk membantu manusia dalam pengembangan diri, agar senantiasa mampu untuk menghadapi semua perubahan-perubahan dan permasalahan sesuai sikap yang baik dan melalui sebuah pendekatan yang inovatif dan kreatif tanpa harus melupakan ataupun merasakan kehilangan identitas diri (Manuaba dkk). Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia selalu diperbarui sesuai dengan perkembangan zaman agar sesuai dengan kemajuan dari pertama kali diterapkan sampai saat ini. Melalui pendidikan yang terdapat di sekolah-sekolah yang tersebar diberbagai penjuru, negara

Indonesia bisa membentuk suatu karakter bangsa agar menjadi penerus yang unggul.

Namun untuk mewujudkan cita-cita yang mulia tersebut, tentu ada banyak sekali aspek-aspek yang diperhitungkan dalam dunia pendidikan. Aspek-aspek inilah yang akan memberi pengaruh apakah pendidikan yang diterapkan dalam sekolah tersebut dapat dikatakan berhasil atau tidak. Aspek-aspek tersebut dapat berasal dari lingkungan sosial, kondisi ekonomi keluarga, sikap dan perilaku peserta didik dan lain sebagainya yang dapat memberi pengaruh bagi peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia selalu melakukan perombakan agar pendidikan yang diterapkan tersebut mampu meningkatkan mutu peserta didik yang berkualitas sebagai generasi penerus bangsa.

Salah satu bukti nyata adalah perubahan kurikulum, yaitu perubahan penerapan kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) 2006 menjadi Kurikulum 2013. Yulianti & Yuliasih (2016:12) menjelaskan bahwa, “secara lebih luas kurikulum dapat diartikan semua kegiatan dan pengalaman belajar serta segala sesuatu yang berpengaruh terhadap pembentukan pribadi peserta didik atas tanggung jawab sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan”. Perubahan kurikulum ini bukan tanpa sebab adanya. Perubahan kurikulum ini terjadi sebagai bahan untuk penyempurnaan kurikulum KTSP 2006 sehingga terbentuklah Kurikulum 2013. Tentu saja perubahan ini diiringi dengan harapan-harapan yang bersifat positif seperti peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, proses pembelajaran yang lebih baik dan nyaman, dan harapan agar adanya perubahan ini mampu terciptanya kualitas pendidikan yang lebih unggul di negara Indonesia. Namun, sebagai umat yang tidak sempurna pendidik dan

peserta didik tentu perlu melakukan pembiasaan, pencocokan, atau penyesuaian dalam menerapkan kurikulum tersebut dalam proses pembelajaran sehingga timbulah kendala-kendala yang ada dalam penerapan Kurikulum 2013 tersebut di sekolah-sekolah yang tidak sesuai dengan harapan-harapan yang ada.

Tentu perubahan kurikulum ini terjadi di semua jenjang, tanpa terkecuali jenjang Sekolah Dasar (SD). Karena perubahan ini, tentu proses pembelajaran juga berubah dalam setiap mata pelajaran, mengingat sekarang sudah menjadi pembelajaran terpadu. Suranata dkk., (2018) menyatakan bahwa, “pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik”. Salah satu pembelajaran tematik yang diajarkan di kelas III adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan peserta didik yang lebih banyak pada perhitungan. Parjayanti dan Wardono (dalam Tarigan, 2014) menyatakan bahwa, “banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit karena mempelajari ide-ide atau konsep yang bersifat abstrak. Dalam hal ini terlihat siswa tidak termotivasi untuk aktif saat mengikuti pembelajaran matematika di kelas”.

Pelajaran Matematika dalam proses pembelajaran di sekolah diharapkan bukanlah menjadi mata pelajaran yang ditakuti, mengingat mata pelajaran ini sering menjadi momok bagi sebagian besar siswa karena dari awal siswa sudah menanam konsep bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan. Dengan mengenal Matematika lebih dalam lagi diharapkan agar siswa mampu menerima materi pembelajaran dengan antusias dan semangat yang diberikan oleh guru, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang maksimal baik mengenai

konsep-konsep materi maupun hitung angka yang beragam mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan memiliki hasil belajar yang baik pula.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis, terdapat banyak kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam penerapan Kurikulum 2013 ini. Penulis melakukan observasi pada hari Kamis, tanggal 8 Agustus 2019, hari Senin, tanggal 4 November 2019, dan hari Selasa, tanggal 5 November 2019 di Gugus I Melinggih, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar. Penulis mengobservasi pada kelas III mengenai kendala yang dihadapi kelas tersebut. Melalui hasil wawancara yang dilakukan di ruangan kelas III dengan wali kelas, didapat banyak sekali kendala-kendala dalam kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut. Dari pihak pendidik, kendala yang dialami tidak terlalu mendominasi. Kendala yang ada adalah pendidik hanya perlu melakukan penyesuaian yang lebih mendalam agar mampu menerapkan kurikulum dengan baik. Selain itu kendala yang dihadapi adalah kesabaran pendidik dalam menghadapi peserta didik yang sulit diatur. Sedangkan dari pihak peserta didik, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas lebih banyak lagi kendala yang dihadapi. Kendala-kendala tersebut antara lain 1) peserta didik ada yang masih kesulitan membaca, 2) peserta didik sulit diatur atau harus diberitahu berkali-kali, 3) peserta didik harus dipuji agar lebih semangat dalam belajar, 4) peserta didik sering memberikan keluhan atau laporan-laporan atas kejadian yang dialami di sekolah yang dilakukan oleh teman mereka, 5) pengajaran sebatas alat peraga yang ada di kelas tersebut, 6) karena memakai kurikulum 2013, perlu

penyesuaian dalam kapasitas otak anak, yang dimaksudkan disini adalah terdapat anak yang sangat aktif, aktif, dan kurang aktif, 7) terdapat anak yang pandai dalam hitung-hitungan, tidak terlalu menonjol dalam hitung-hitungan, bahkan sulit dalam hitung-hitungan.

Selain melakukan observasi dan wawancara, penulis juga melakukan pencatatan dokumen. Pencatatan dokumen ini adalah mengenai hasil dari PTS pelajaran Matematika kelas III Gugus I Melinggih, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar. Data tersebut dipaparkan dalam Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Rerata PTS Matematika Kelas III Gugus I Melinggih

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	KKM Sekolah	Rata-Rata Nilai
1.	SDN 1 Melinggih	III	9	65	64,44
2.	SDN 2 Melinggih	III	23	68	68,30
3.	SDN 3 Melinggih	III	13	65	64,15
4.	SDN 4 Melinggih	III	24	65	64,83
5.	SDN 5 Melinggih	III	23	68	66,82
Jumlah		-	92	-	-

(Sumber: Dokumen Wali Kelas III Gugus 1 Melinggih, Payangan, Gianyar)

Berdasarkan Tabel 1.1 diketahui rerata PTS matematika kelas III Gugus I Melinggih, Payangan, Gianyar belum optimal dikarenakan masih ada siswa yang nilainya kurang dari KKM yang sudah ditetapkan di setiap satuan pendidikan.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada kelas tersebut, salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu penerapan model *Make A Match*. Penulis mengaplikasikan model ini karena dari hasil analisis permasalahan yang didapat pada kelas III tersebut, model ini sangat cocok diterapkan mengingat terjadi kendala dalam penerapan Kurikulum 2013 dan mengacu pada masalah yang dialami oleh peserta didik mengenai

pembelajaran pada kelas III tersebut. Nurdyansah & Fahyuni (2016:77) menyatakan,

model *Make A Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keuntungan dari model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau materi, dalam suasana menyenangkan. Penerapan model ini diawali dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin.

Dengan menerapkan model ini tentu saja akan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran mengingat karakteristik peserta didik yang lebih banyak ingin bermain. Sehingga model pembelajaran ini mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Hal-hal positif yang didapat dari model pembelajaran ini adalah meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar karena peserta didik dalam keadaan senang mengikuti kegiatan belajar sambil bermain. Hal inilah yang meningkatkan semangat sehingga peserta didik diharapkan mampu lebih aktif dalam kegiatan belajar dan dengan model ini peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar matematikanya. Untuk meningkatkan nilai hasil belajar tersebut, tentu perlunya ada bantuan seperti media atau alat pembelajaran untuk menunjang penerapan model pembelajaran tersebut.

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan model pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dari (2016) dengan skripsi berjudul Pengaruh Pendekatan Konvensional Berbasis Model Tipe *Make A Match* Terhadap Kompetensi Pengetahuan PKn Kelas V SD Gugus Letkol Wisnu Tahun Pelajaran 2015/2016. Hasil dari penelitian tersebut adalah diperoleh sebuah perbedaan signifikan kompetensi pengetahuan PKn siswa yang

diajarkan menggunakan pendekatan konvensional berbasis model tipe *Make A Match* dan siswa yang diajarkan menggunakan pendekatan konvensional pada siswa kelas V SD Gugus Letkol Wisnu Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2017) dengan skripsi berjudul Pengaruh Model *Make A Match* Berbatuan Media Konkrit Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Gugus III Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil dari penelitian tersebut adalah proses pelajaran dengan model *Make A Match* berbantuan media konkrit memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa SD Kelas V Gugus III Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian yang dilakukan oleh Tiballa (2017) dengan skripsi berjudul Pengaruh Model Tipe *Make A Match* Berbatuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar Gugus X Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa kelas V yang mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan peta pikiran dan siswa kelas V yang tidak mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan peta pikiran di Gugus X Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Arifiyanti (2016) sesuai dengan artikel berjudul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunakan media kartu dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri Mojolaban Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil dari penelitian tersebut adalah penerapan model tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri Mojolaban tahun ajaran 2015/2016. Penelitian

yang diteliti Renda dkk., dengan artikel berjudul pengaruh model pembelajaran teknik kooperatif mencari pasangan (*Make A Match*) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Hasil dari penelitian tersebut adalah model mencari pasangan (*Make A Match*) bisa membuat peningkatan hasil belajar IPS Semester II kelas IV SD Negeri 2 Musi, Kec Gerogak, Kab Buleleng. Selanjutnya, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Kuniasari dkk., (2019) dengan artikel berjudul peningkatan hasil belajar matematika melalui model *Make A Match* berbantuan media konkret kelas 4 SD. Hasil dari penelitian tersebut adalah penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD. Penelitian yang dilakukan oleh Deschuri dkk., (2016) dengan artikel berjudul penerapan model kooperatif teknik *Make A Match* dengan dengan media kartu klop untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan. Hasil dari penelitian tersebut adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* dengan media kartu klop dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan wilayah Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Sundari (2017) dengan artikel berjudul pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa SMK Negeri 1 Gunung Putri pada pokok bahasan persamaan kuadrat.

Berdasarkan pengertian dari model pembelajaran *Make A Match*, lebih efektif dan efisien lagi dengan berbantuan media Kartu Berpasangan. Rifai (2010:1.5) menyatakan bahwa, kata media merupakan bentuk jamak dari kata

medium, dimana kata tersebut berasal dari kata Latin yang secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar. Media merupakan perantara atau pengantar dari pengirim, ke penerima pesan. Mengenai media Kartu Berpasangan ini, sesuai dengan namanya, media ini menggunakan 2 jenis kartu. Pada jenis kartu yang pertama merupakan kartu pertanyaan dan jenis kartu yang kedua adalah kartu jawaban. Pada masing-masing kartu tersebut, sudah berisi pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawaban yang cocok sesuai dengan jenis dari kartu tersebut. Pada saat pembelajaran menggunakan media ini, peserta didik akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban. Setelah mengambil jenis kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban, tiap-tiap siswa harus mencari pasangannya yang sesuai dengan pertanyaan dan jawaban yang dipegang oleh siswa tersebut. Setelah menemukan pasangan yang cocok, peserta didik akan menempelkan pertanyaan dan jawaban tersebut di papan tulis agar semua siswa mengetahui apa soal dan jawaban dari kartu yang dipegang oleh masing-masing siswa. Kemudian akan dilanjutkan dengan siswa yang lainnya secara bergantian.

Model dan media tersebut akan diterapkan pada pembelajaran tematik khususnya pada kelas III. Haji (2015) menyatakan bahwa, “pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pengertian lain, pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik”. Dengan demikian, pendidik haruslah mampu mengaitkan antara pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lain yang terdapat dalam suatu tema agar menjadi sebuah

pembelajaran yang terpadu yang sesuai dengan pengertian pembelajaran tematik itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, model *Make A Match* sangat efektif dalam peningkatan hasil belajar matematika. Oleh karena itu judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III Gugus I Melinggih Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari latar belakang masalah yang sudah dikemukakan di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Peserta didik ada yang masih kesulitan membaca.
2. Peserta didik sulit diatur atau harus diberitahu berkali-kali
3. Peserta didik harus dipuji agar lebih semangat dalam belajar
4. Peserta didik sering memberikan keluhan atau laporan-laporan atas kejadian yang dialami di sekolah yang dilakukan oleh teman mereka
5. Pengajaran sebatas alat peraga yang ada di kelas tersebut dan
6. Karena memakai kurikulum 2013, perlu penyesuaian dalam kapasitas otak anak, yang dimaksudkan disini adalah terdapat anak yang sangat aktif, aktif, dan kurang aktif.
7. Terdapat anak yang pandai dalam hitung-hitungan, tidak terlalu menonjol dalam hitung-hitungan, bahkan sulit dalam hitung-hitungan.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menyederhanakan dan membatasi ruang lingkup penelitian ini, perlu adanya pembatasan masalah agar lebih mudah dipahami. Batasan masalah pada penelitian ini adalah dilakukan pada siswa kelas III Gugus I Melinggih Kecamatan Payangan, hanya difokuskan pada peningkatan hasil belajar matematika melalui diterapkannya model *Make A Match* yang akan dibantu oleh media Kartu Berpasangan..

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Pada latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *Make A Match* dengan dibantu oleh media Kartu Berpasangan terhadap hasil belajar matematika kelas III Gugus I Melinggih Kecamatan Payangan Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Pada rumusan masalah tersebut, penelitian penulis bertujuan dapat mengetahui pengaruh yang signifikan model *Make A Match* dengan dibantu oleh media Kartu Berpasangan terhadap hasil belajar Matematika kelas III Gugus I Melinggih, Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Penelitian penulis bermanfaat memberi sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep-konsep, teori-teori terhadap ilmu pengetahuan dari penelitian yang sesuai dengan bidang ilmu suatu penelitian seperti model pembelajaran *Make A Match*, hasil belajar, media kartu berpasangan, pembelajaran tematik, dan lain-lain.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada proses pembelajaran pada tema apapun.
2. Bagi pendidik, penelitian penulis dapat membantu pendidik dalam menerapkan suatu model dan bantuan media yang cocok agar siswa lebih semangat lagi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi guna memperbaiki kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.
4. Bagi peneliti yang lain, penelitian ini dapat membantu untuk pengerjaan penelitian dengan judul berkaitan dan dijadikan contoh maupun acuan.