

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan dan kepribadian individu melalui tahapan seperti pembelajaran, panduan, pelatihan, dan berinteraksi dengan lingkungan, dengan tujuan meraih perkembangan manusia secara menyeluruh melalui tindakan atau perubahan yang komprehensif. Kegiatan pembelajaran mencakup hubungan antara guru dan siswa untuk meraih hasil Pendidikan.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat (1) menyatakan bahwa proses pembelajaran di lembaga pendidikan harus dilakukan dengan cara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan mendorong semangat belajar peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan menyediakan kesempatan yang cukup untuk inisiatif, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan kemampuan, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Peraturan ini pada dasarnya memberikan pedoman untuk pelaksanaan pengajaran di kelas yang fokus pada kegiatan siswa, bukan sekedar pada aktivitas guru.

Matematika merupakan salah satu bidang studi penting dalam pendidikan dasar. Matematika merupakan aktivitas manusia yang harus dihubungkan dengan fakta. Sebenarnya, matematika tidak dapat terpisahkan dari kehidupan sehari-hari karena memiliki aplikasi praktis yang signifikan. Semua masalah kehidupan yang memerlukan penyelesaian yang akurat dan teliti akan merujuk pada matematika.

Dalam kegiatan belajar matematika, baik pengajar maupun siswa berperan penting dalam mencapai sasaran pendidikan. Sasaran ini dapat dicapai melalui proses pembelajaran berlangsung dengan efektif. Pembelajaran yang efektif harus dapat melibatkan semua siswa secara aktif. Matematika sering dipandang sebagai salah satu bidang studi yang sulit di Sekolah Dasar, yang mengakibatkan hasil belajar siswa yang rendah. Hasil yang diperoleh melalui wawancara yang telah dilakukan dengan guru-guru pengajar SDN Pinang Ranti 04 Pagi, bahwa rendahnya hasil belajar ini terlihat dari rata-rata nilai matematika yang berada pada posisi terendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Hal ini sering terjadi saat materi diajarkan, di mana siswa tidak menunjukkan antusiasme, merasa stres, pusing, dan bosan.

Dari pengamatan peneliti melalui proses observasi, dapat disimpulkan rendahnya hasil belajar matematika salah satu penyebabnya yaitu kesulitan siswa dalam memahami materi serta ketidaksesuaian pendekatan pengajaran yang diterapkan oleh guru. Ketertarikan siswa terhadap matematika cenderung rendah akibat kejenuhan selama proses pembelajaran. Dampak dari rendahnya capaian belajar tidak hanya terlihat pada dimensi kognitif, serta pada aspek afektif dan psikomotorik. Apriani (2022) mengungkapkan berbagai masalah, yaitu: (1) siswa tidak cukup aktif terlibat dalam proses belajar, (2) siswa tampak pasif selama proses belajar, (3) siswa terlihat bosan dan tidak fokus pada materi yang diajarkan, dan (4) siswa tidak memperhatikan penjelasan guru.

Untuk meraih tujuan pembelajaran matematika, seorang guru perlu menyusun kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa untuk aktif dalam membentuk, menemukan, dan memperluas pengetahuan mereka. Dengan cara ini, siswa bisa membangun tujuan dari materi pelajaran melalui proses belajar dan menyimpan pengetahuan tersebut dalam memori mereka untuk diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Pembelajaran matematika yang ideal mencakup: (1) memberikan pengalaman langsung yang dinamis dan berkelanjutan dalam menyelesaikan berbagai jenis kasus, (2) membangun hubungan yang baik antara minat dan keberhasilan siswa, dan (3) membangun ikatan yang baik antara peserta didik, tantangan, sikap, penyelesaian masalah, serta kondisi kelas..

Salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam matematika yaitu menggunakan rancangan sistem pembelajaran yang menyertakan siswa secara aktif, seperti menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Model ini melibatkan siswa dalam mencari pasangan jawaban atau pasangan konsep menggunakan permainan kartu pasangan. Dalam implementasi model ini, guru mendistribusikan siswa siswa menjadi 4 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 7-8 siswa. Materi mengenai berbagai jenis bangun datar dipresentasikan oleh guru menggunakan proyektor dan kartu bergambar yang akan digunakan dalam permainan. Tujuannya untuk memastikan siswa memahami materi dan permainan yang akan dilakukan. Guru memberikan petunjuk kepada setiap kelompok untuk mencocokkan pasangan kartu sesuai dengan jawaban atau soal sebelum batas waktu yang ditentukan, dan kelompok tercepat yang berhasil mencocokkan kartu akan mendapatkan poin.

Model pembelajaran *Make A Match* mempunyai berbagai keunggulan, yaitu: (1) meningkatkan pencapaian belajar siswa baik secara intelektual maupun fisik, (2) model ini menarik karena melibatkan elemen permainan, (3) meningkatkan pemahaman siswa pada materi dan memotivasi mereka untuk belajar, (4) efektif untuk melatih keberanian siswa dalam presentasi, dan (5) efektif untuk melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu belajar.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian literatur dengan judul **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Berbantuan Media Kartu Pada Siswa Kelas II SDN Pinang Ranti 04 Pagi.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang tepat dapat diidentifikasi yaitu :

1. Kurang nya model pembelajaran yang menarik sehingga mengakibatkan rendah nya hasil belajar siswa.
2. Belum ada guru kelas II yang menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan, penelitian ini akan fokus dalam pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika mengenai bangun datar, dengan berbantuan media kartu di kelas II SDN Pinang Ranti 04 Pagi.

D. Perumusan Masalah

Mengacu pada penjelasan latar belakang yang disampaikan peneliti, identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah penerapan model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar?”

E. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan dampak positif dalam aspek teori maupun praktik. Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman penulis mengenai penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Model ini, yang melibatkan kegiatan berpasangan dan permainan, memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri dengan lebih percaya diri, meningkatkan pemahaman serta hasil belajar matematika mereka dengan teknik yang lebih menyenangkan, dan mendorong interaksi dengan teman sekelas. Selain itu, kajian ini juga diharapkan mampu berfungsi sebagai literatur bagi studi-studi seterusnya yang berkaitan dengan subjek yang sama.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini akan membantu siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih terlibat dan mandiri, serta meningkatkan hasil belajar mereka yang pada gilirannya akan berdampak positif pada pencapaian akademik.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dijadikan bahan evaluasi dan juga membantu guru dalam mengembangkan keterampilan dan teknik pengajaran baru yang interaktif dan efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa dengan menerapkan model *Make A Match*.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini berpotensi menyediakan informasi tentang efektivitas model pembelajaran tertentu, seperti model *Make A Match* yang bisa digunakan untuk meningkatkan kualitas metode pengajaran disekolah.

d. Bagi Peneliti

Analisis ini akan menjadi pengetahuan tambahan serta pemahaman dalam menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran matematika.