

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan seseorang, melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi kebutuhan bagi tiap individu sebagai sarana untuk mengeksperesikan diri, serta mengambil peranan di masa yang akan datang. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut (Ryan & Bowman, 2022, p. 2) Matematika merupakan alat untuk berfikir, berkomunikasi dan alat memecahkan permasalahan. Kemampuan bernalar, berlogika, berpikir kreatif, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan matematis lainnya bisa dikembangkan dengan matematika.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pasal 1 butir 20 menyebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Interaksi yang dihasilkan antara siswa, guru dan sumber belajar bertujuan untuk meningkatkan intensitas dan kualitas siswa. Pengelolaan pembelajaran yang efektif penting dilaksanakan oleh

guru, khususnya pada mata pelajaran matematika yang memerlukan konsentrasi tinggi. (Silalahi et al., 2022, p. 1-2)

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian dengan guru yang dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada tanggal 6,13,20 November 2024 di SD Negeri 141 Palembang, diketahui bahwa KKM peserta didik terbilang rendah karena selama proses pembelajaran materi perkalian dilakukan secara konvensional tanpa ada inovasi penerapan model pembelajaran yang tepat dan variatif, serta belum mengoptimalkan media pembelajaran yang lebih menarik minat belajar siswa dapat meningkatkan afektifitas proses pembelajaran. Pada pembelajaran ini guru lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang dimana pembelajaran lebih didominasi oleh guru, sementara siswa hanya pasif menerima informasi yang diberikan oleh guru sehingga menunjukkan bahwa minat belajar siswa afektif rendah sehingga mempengaruhi KKM peserta didik. Oleh karena itu guru diharapkan mengurangi dominasi di kelas. Siswa harus aktif berpartisipasi menemukan dan membentuk pengetahuan sendiri.

Seorang guru tidak hanya harus memahami materi, tetapi juga harus tahu bagaimana menyampaikan materi dengan baik. Cara guru menciptakan suasana kelas yang baik akan mempengaruhi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Guru yang berhasil menciptakan suasana kelas yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang tepat diperlukan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran perkalian agar mereka dapat memahami pelajaran matematika.

Pembelajaran kooperatif merupakan saran yang jelas untuk memperkenalkan aktifitas kooperatif ke dalam program instruksional yang berkelanjutan sedemikian rupa sehingga pada gilirannya dapat mencapai sasaran mainstreaming, selain itu juga untuk mencapai tujuan instruksional dari sekolah. Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung didalam kelas. Sehingga pentingnya menentukan model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam pembelajaran perlu adanya model pembelajaran yang efektif agar tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan diinginkan karena jika pembelajaran dengan menggunakan metode cerama saja siswa akan bosan dan jenuh. jadi perlu adanya model pembelajaran dalam belajar mengajar. Agar pencapaian pembelajaran maksimal perlu adanya metode dan model pembelajaran yang tepat (Asyafah, 2019 dalam jurnal Rachman & Setiyawati, 2023, p. 2).

Pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) merupakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM), Kemudian pembelajaran kooperatif (*Coopreatif Learning*) yang mengutamakan kerja sama dan kecepatan di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* ini dipilih karena model ini mampu memberikan suasana baru bagi siswa yang sudah merasa jenuh pada model konvensional yang selama ini diberikan. *Make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi dan berinovasi karena metode ini mengimplementasikan teknik-teknik

pembelajaran yang menyenangkan dari awal pembelajaran sampai selesai. (Silalahi et al., 2022, p. 3).

Model *Cooperative Learning Type Make A Match* merupakan model pembelajaran untuk mencari pasangan kartu pada salah satu media yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan ini dimulai dari teknik mencari pasangan kartu antara kelompok pembawa kartu soal dengan kelompok pembawa kartu jawaban, setelah menemukan jawaban atau soal sebelum batas waktu habis, siswa yang berhasil mencocokkan kartu akan diberi *point / reward*.

Adapun pengertian minat belajar siswa merupakan dorongan atau keinginan yang dimiliki siswa, disertai dengan perhatian dan upaya aktif baik sengaja dilakukan. Hasilnya adalah kebahagiaan dalam perubahan perilaku, termasuk perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan perilaku (Nofita Rahmawati Roro Kurnia, 2024. P. 2).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi dengan menggunakan metode *Cooperative Learning*, dimana metode ini siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Suasana belajar juga tercipta menyenangkan karena metode ini dalam pelaksanaannya interaktif. Dengan model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu motivasi untuk belajar sambil bermain sehingga minat belajar terus dan prestasi siswa terus meningkat. Oleh karena itu maka diterapkan model *cooperative learning type make a match* dalam perkalian pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model *Cooperative Learning Type Make A Match* Terhadap Minat Belajar Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Siswa SD**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi pembatasan lingkup masalah permasalahan dibatasi pada :

- 1) Model *Cooperative Learning Type Make A Match* adalah hasil penelitian
- 2) Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tentang perkalian kelas 2 SD.
- 3) Minat Belajar yang dimaksud adalah ketertarikan, atau keinginan, seorang siswa untuk terlibat dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Adakah Pengaruh Penerapan Model *Cooperative Learning Type Make A Match* Terhadap Minat Belajar Perkalian Pada Pembelajaran Matematika Siswa SD ?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning Type Make A Match* terhadap minat belajar perkalian pada pembelajaran matematika siswa SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai suatu karya ilmiah maka hasil penelitian ini dapat diharapkan memberikan masukan mengenai model *Cooperative learning type make a match* terhadap kemampuan perkalian dalam pembelajaran matematika.
- 2) Menambah pengetahuan dan wawasan khususnya mengenai perkalian dalam pembelajaran matematika.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai masukan dalam pengembangan pembelajaran.
- 4) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikut yang sejenis.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menemukan media yang tepat dalam pembelajaran matematika dengan model *Cooperative Learning Type Make A Match* yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajar dan untuk membantu siswa dalam menuangkan ide-ide kreatif siswa, pada prinsip “belajar sambil bermain” dan membawa anak-anak ke dunia dikarenakan model pembelajaran sebagai sumber belajar mengenai angka masih terbatas.

2) Bagi siswa

- a. Melalui penggunaan model *Cooperative Learning Type Make A Match* ini siswa diharapkan mampu berhitung perkalian dengan mudah, daya ingat siswa dapat meningkat.
- b. Dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Make A Match* diharapkan siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar sehingga dapat mempengaruhi minat belajar dan keberhasilan dalam pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

- a. Peneliti diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dalam pembelajaran matematika khususnya dalam kemampuan berhitung dan dapat menjadi acuan bagi penulis lain untuk melakukan penelitian selanjutnya.
- b. Peneliti lain dapat mencari variasi lain dari model pembelajaran yang lebih efektif untuk pembelajaran matematika. Demikian saran-saran yang dapat peneliti kemukakan, mudah-mudahan dapat bermanfaat untuk kemajuan dan keberhasilan pendidikan.