

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya pembelajaran menciptakan kegiatan belajar aktif antar guru sebagai pemberi materi pembelajaran, dan siswa sebagai subjek. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terdapat sistem kegiatan pembelajaran yang menciptakan kegiatan pembelajaran secara aktif antara guru dan siswa (Rusman, 2014). Tujuan pembelajaran menciptakan perubahan yang berkesinambungan dalam tingkah laku dan pemahaman belajar siswa dalam lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan sebagian besar bersifat pasif. Hal ini menimbulkan kebosanan di kalangan siswa. Dengan demikian pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak menarik dan membosankan. Permasalahan utama didalam dunia Pendidikan (Rahmaniah, 2021). Hal ini bisa diselesaikan dengan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa supaya siswa tidak mudah bosan dengan mata pelajaran yang ada di sekolah.

Matematika merupakan mata pelajaran yang memegang peran penting pada semua jenjang pendidikan dalam kehidupan maupun dalam bidang studi lainnya. Maka pembelajaran matematika tidak mudah dipelajari, banyak siswa yang tidak memahami materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, prestasi sekolah dalam bidang matematika masih tergolong rendah (NurPutriAwaliah,

Angraini, & Muhammad, 2023). Namun, pada kenyataannya pembelajaran matematika masih sering di salah artikan oleh kaum pelajar. Selain menganggap matematika itu sulit siswa juga sering menganggap bahwa matematika tidak penting atau kurang bermanfaat dalam kehidupan (Simanjuntak, Simangunsong, & Naibaho, 2021).

Menurut (Nurfadhillah, Wahidah, & Rahmah, 2021) Manfaat matematika dapat membuat siswa berpikir lebih sistematis, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. melalui dengan mempelajari matematika kita dapat berhitung dan lainnya. Selain itu manfaat matematika juga menjadi lebih cermat, teliti dan sabar, pembelajaran matematika ini hanya sebuah syarat yang berisi soal-soal yang rumit dan panjang. Sehingga mata Pelajaran matematika memiliki standar dan wajib dipelajari pada semua jenjang pendidikan di sekolah.

Melalui pembelajaran matematika dapat memberikan proses pengalaman belajar kepada siswa melalui kegiatan yang terencana agar siswa memperoleh pengetahuan tentang matematika yang dipelajarinya, cerdas, terampil, dan mempunyai pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan (P.Kurniyanthi, Suarni, & Gunamantha, 2019). Dalam pembelajaran matematika, keberhasilan pengajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor yang terangkum dalam sistem pembelajar salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pengajaran dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa sehingga tujuan pengajaran tercapai secara maksimal (Nurfadhillah, Wahidah, & Rahmah, 2021).

Model pembelajaran termasuk bagian terpenting dalam pembelajaran. Ada beberapa alasan mengapa pengembangan model pembelajaran penting dilakukan. Dengan model pembelajaran yang efektif sangat berguna dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai, dengan model pembelajaran dapat memberikan informasi yang berguna bagi siswa dalam belajarnya. Dengan model pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan semangat belajar pada siswa, menghindari kebosanan dan mempengaruhi minat dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran (Asyafah, 2019).

Dalam proses pembelajaran, matematika cenderung menjadi mata pembelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Oleh karena masih banyak siswa belum paham dengan materi yang diajarkan oleh gurunya, termasuk dengan materi satuan waktu, siswa belum memahami tentang cara menentukan waktu. Oleh karena itu guru harus menggunakan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru (Setiawan, N Kusmawanti, Pratama, & Kuswendi, 2020). Dengan hal itu guru harus memahami sebuah model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran harus diterapkan sesuai dengan kebutuhan siswa karena setiap model pembelajaran mempunyai tujuan, prinsip dan landasan utama yang berbeda. Kondisi ini juga yang terjadi pada pembelajaran matematika, yang memperlihatkan bahwa selama ini proses pembelajaran di sekolah dasar banyak yang dilaksanakan dengan model ceramah dan terpaku sama buku teks saja. Permasalahan tersebut juga terjadi di SD Negeri 94

Palembang. Berdasarkan observasi yang telah peneliti peroleh terdapat masalah yang timbul berkaitan dengan pembelajaran yang di sampaikan, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai yang rendah. Dapat dilihat dari hasil observasi peneliti bahwa masih banyak siswa mendapatkan nilai dibawah rata-rata, KKM yang diterapkan disekolah yaitu 65, dari 33 orang siswa, hanya 23 orang siswa yang mencapai KKM dan 10 orang siswa belum mencapai KKM. Hal ini tercermin dari interaksi guru dengan siswa yang belum maksimal karena guru dominan menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang menarik semangat siswa.

Salah satunya model *make a match*, model *make a match* dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa di dalam kelas. Model pembelajaran *make a match* memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mengolah data, berkomunikasi lebih baik, dan lebih memahami apa yang mereka pelajari (Prihatiningsi & Setyanigtyas, 2018). Untuk menerapkan model ini, pertama-tama siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan atau jawaban berdasarkan kartu yang mereka pegang sebelum batas waktu habis. Jika siswa dapat mencocokkan kartu mereka, mereka akan diberi poin. Kedua model ini memiliki potensi untuk membuat siswa lebih aktif dan efektif saat belajar di kelas (Prihatiningsi & Setyanigtyas, 2018).

Model *make a match* ini siswa lebih aktif karena harus mencari tahu dengan cara mengamati dan menghubungkan pertanyaan dengan jawaban kartu yang berisi beberapa topik, bekerja sama, menyajikan hasil diskusi,

mengemukakan pendapat tentang suatu topik, bertanya. pertanyaan. pertanyaan pertanyaan pertanyaan dan menerima pendapat kelompok lain, agar siswa dapat lebih memahami konsep-konsep yang dianggap sulit dengan cara berdiskusi dalam kelompok. Model *make a match* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memotivasi siswa dalam belajar, siswa juga lebih antusias dengan model *make a match*, karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainan dan selain itu siswa juga terlibat langsung dalam pembelajaran. model *make a match* dapat menciptakan kondisi kelas yang interaktif, merupakan cara yang efektif untuk melatih keberanian siswa dan menghilangkan rasa bosan siswa selama pembelajaran (Anggraeni, Veryliana , & Fatkhu, 2019).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh model *make a match* pada materi satuan waktu terhadap hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Belum digunakanya model *make a match* pada pembelajaran matematika pada materi satuan waktu
2. Siswa masih menganggap pembelajaran matematika mata pelajaran yang sulit

3. Guru dominan menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang menarik semangat siswa.
4. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi satuan waktu masih rendah.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar penelitian ini terarah, maka perlu dilakukan pembatasan lingkup masalah yaitu :

1. Model yang digunakan model *make a match*.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III A dan III B SD Negeri 94 Palembang.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi satuan waktu Tema 6 Energi dan Perubahan, Subtema 3 Energi Alternatif dan pembelajaran 1 dan 3.
4. Hasil pembelajaran matematika yang masih rendah.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model *make a match* pada materi satuan waktu terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *make a match* pada materi satuan waktu terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut :

a) Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi ilmu Pendidikan dasar mengenai model make a match pada materi satuan waktu.

b) Mafaat Secara Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman dan wawasan belajar yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif dan berbeda dari model pembelajaran yang sebelumnya pada proses pembelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Mampu memberikan masukan kepada guru dalam menentukan model pembelajaran pada pelajaran matematika dan dapat dijadikan solusi mengenai konflik atau permasalahan kurang pemahaman siswa terhadap rendahnya hasil belajar matematika.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran dan mutu sekolah.

4. Bagi Penelitian

Diharapkan penelitian dapat dijadikan panduan dalam menerapkan model *make a match* pada materi satuan waktu terhasil belajar matematika.

