

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan berfungsi sebagai panduan untuk mengoptimalkan semua potensi alami yang dimiliki anak, sehingga dapat mencapai kualitas tertinggi sebagai individu dan anggota masyarakat. Paradigma pendidikan saat ini berorientasi pada pemenuhan kebutuhan pendidikan yang layak dan mampu mengembangkan setiap potensi peserta didik di dalam proses pembelajaran maupun di kehidupan bermasyarakat (Dayanti, 2021: 1). Oleh karena itu, penting bagi lembaga pendidikan untuk tidak hanya fokus pada akademik, tetapi juga mengembangkan karakter, kreativitas, dan keterampilan sosial anak. Dengan begitu, pendidikan dapat mencetak generasi yang cerdas, berempati, berintegritas, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Secara umum, pendidikan mencakup segala situasi dalam kehidupan yang berdampak pada perkembangan individu, yang disebut juga sebagai pengalaman belajar. Setiap orang memiliki pengalaman belajar yang unik sepanjang hidupnya. Pengalaman belajar bisa didapatkan di berbagai tempat, termasuk di sekolah. Pengalaman ini diperoleh melalui pembelajaran berbagai mata pelajaran yang bermanfaat di masa depan, terutama mata pelajaran matematika. Matematika adalah pelajaran penting dalam pendidikan dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan argumentasi, membantu memecahkan permasalahan sehari-hari, serta memberikan dukungan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto dalam Putri dkk, 2019: 352). Mata pelajaran matematika sekolah dasar tentunya berbeda dengan mata pelajaran pada tingkat kelas lainnya, terutama dari segi bahan ajar. Pelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap menarik karena memiliki karakteristik yang berbeda. Namun, karena kemampuan berpikir siswa di tingkat sekolah dasar belum mencapai tahap analitis, matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan. Salah satu kendala dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan operasi pembagian.

Sebagai seorang pendidik, evaluasi diri diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas. Dalam hal ini, peningkatan mutu pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan berbagai cara, dan guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika di kelas sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau kemampuan yang dimiliki siswa yang mencakup bidang dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor siswa terhadap tujuan pembelajaran yang terjadi akibat adanya hasil dari proses belajar (Gosachi & Japa, 2020: 153). Kegiatan proses belajar harus menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar proses pembelajaran dipermudah dan hasil belajar siswa meningkat serta memahami materi yang disampaikan. Penerapan model pembelajaran yang menarik dan berbeda dapat

menciptakan daya tarik yang merangsang minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat mendukung keberhasilan penerapan model pembelajaran tersebut.

Salah satu cara guru untuk meningkatkan minat siswa agar tercapainya hasil belajar yang baik dalam pembelajaran di kelas adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang menarik untuk setiap materi yang akan disampaikan. Variasi model pembelajarannya banyak sekali, dan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa dalam memahami materi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terdapat unsur permainan sehingga menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Sari dkk, 2023: 24). Model *make a match* melibatkan permainan yang mengaktifkan peserta didik selama proses belajar mengajar, dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga mereka dapat mengubah pandangan dari menganggap matematika sebagai pelajaran yang menegangkan menjadi sesuatu yang menyenangkan.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena sangat mendukung perkembangan psikologis anak dalam belajar. Media pembelajaran dianggap penting karena alat bantu tersebut dapat memudahkan siswa dalam proses belajar dengan mengubah konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan nyata. Media pembelajaran yang dapat mendukung model *make a match* dalam

pembelajaran salah satunya adalah *flashcard*. *Flashcard* atau kartu bergambar adalah media termudah yang dapat dipelajari siapapun dan dimanapun, penggunaan gambar membantu membuat materi menjadi lebih menarik karena gambar menyampaikan informasi yang diperlukan. Menurut Setyorini (2019: 40) *flashcard* adalah media pembelajaran berupa kartu bergambar dengan ukuran tertentu yang umumnya dibuat dengan dua sisi (depan dan belakang). Sisi bagian depan berisikan gambar, dan sisi bagian belakang berisikan keterangan singkat mengenai gambar yang dapat menuntun siswa memahami suatu materi tertentu. *Flashcard* dapat berfungsi secara optimal dalam mendukung kegiatan pembelajaran jika guru memberikan perhatian khusus pada teknik penggunaannya dengan tepat dan benar, sehingga media tersebut dapat menjadi alat yang efektif dalam membantu siswa memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 21 Kota Ternate, peneliti menemukan adanya permasalahan yang terjadi pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika khususnya materi operasi hitung pembagian. Permasalahan tersebut adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika terutama dalam pembagian masih sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari interaksi antara peneliti dengan siswa, dimana ketika peneliti menanyakan tentang pembagian, ada beberapa siswa yang belum mampu menjawab pertanyaan dari peneliti dengan benar. Selain interaksi antara siswa, terjadi juga interaksi antara peneliti dengan guru kelas yang disebut dengan

wawancara. Peneliti menanyakan bagaimana hasil belajar siswa terutama pada hasil belajar operasi hitung pembagian dan guru menjawab bahwa, guru hanya menggunakan teknik ceramah untuk menyampaikan materi yang dimana hal tersebut membuat siswa terkadang merasa bosan dengan apa yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa pun masih sangat kurang. Sehingga, untuk menyelesaikan permasalahan yang ada guru dapat menggunakan model dan media yang mampu memotivasi siswa dengan membangun suasana belajar yang menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mencapai hasil yang maksimal.

Dalam konteks penerapan model kooperatif tipe *make a match* pada materi pembagian dengan menggunakan media *flashcard*, siswa tidak hanya pasif menerima informasi tetapi juga turut serta membangun pemahaman konsep pembagian. Mereka menghubungkan informasi yang mereka peroleh dari *flashcard* dengan pengetahuan yang mereka miliki. Dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match*, siswa bekerja sama dalam pasangan atau kelompok kecil untuk memecahkan masalah atau mencocokkan informasi yang benar pada *flashcard*. Kolaborasi ini membantu mereka untuk saling mengajarkan dan belajar satu sama lain.

Dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan, untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 21 Kota Ternate dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* menggunakan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Kelas IV SDN 21 Kota Ternate.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi adanya beberapa masalah yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Masalah yang ditemukan antara lain, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang kurang menarik sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Dalam proses pembelajaran belum efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena guru hanya menggunakan media berbasis teks dan penjelasan lisan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian kelas IV SDN 21 Kota Ternate ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian kelas IV SDN 21 Kota Ternate ?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian kelas IV SDN 21 Kota Ternate.
2. Mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui model Kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *flashcard* pada materi pembagian kelas IV SDN 21 Kota Ternate.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Sebagai gambaran dan bahan pengembangan untuk menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar Siswa pada materi pembagian Kelas IV SDN 21 Kota Ternate.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar pada materi pembagian kelas IV SDN 21 Kota Ternate melalui model Kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *Flashcard* (kartu bergambar).

- b. Bagi Guru

Guru dapat meningkatkan keterampilan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam pembelajaran Matematika dan dapat menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan melalui kreatifitas guru serta siswa.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru sebagai calon guru masa depan, khususnya pada pembelajaran dengan model Kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *flashcard* (kartu bergambar).

F. Asumsi Penelitian

Dapat dirumuskan asumsi penelitian tindakan kelas ini adalah, terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi pembagian kelas IV menggunakan model Kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *Flashcard* di SD Negeri 21 Kota Ternate.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian kelas IV menggunakan model Kooperatif tipe *Make a Match* menggunakan media *flashcard* (kartu bergambar) di SD Negeri 21 Kota Ternate.

H. Definisi Operasional

Penelitian ini menggunakan beberapa istilah yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

2. Operasi pembagian

Pembagian adalah proses dalam matematika yang memecah suatu bilangan menjadi beberapa bagian yang sama besar atau pembagian juga disebut sebagai pengurangan berulang.

3. *Make A Match*

Make a match adalah salah satu model pembelajaran kooperatif di mana siswa diajak untuk mencari jawaban atas pertanyaan atau pasangan konsep melalui permainan kartu yang berpasangan, dengan batasan waktu tertentu. *Make a match* memiliki langkah-langkah penerapan yaitu diantaranya: menyampaikan tujuan dan menyiapkan bahan materi, mengordinasi ke dalam tim-tim belajar, membantu kerja tim dalam belajar, dan yang terakhir memberi penghargaan.

4. *Flashcard* (Kartu bergambar)

Kartu bergambar adalah sebuah alat atau media yang dirancang berupa gambar yang terbuat dari kertas tebal atau karton dengan tengahnya terdapat materi yang sesuai dengan pokok bahasan.

5. Peningkatan

Peningkatan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas. Artinya peningkatan merupakan usaha untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik daripada sebelumnya.