

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan muatan pelajaran di jenjang sekolah dasar. Matematika sangat identik dengan angka-angka. Matematika dijadikan mata pelajaran pokok di semua sekolah yang ada Indonesia begitu juga di SDN Petukangan Utara 07 pagi. Mata pelajaran ini memiliki jumlah jam pelajaran yang banyak dan hampir setiap hari mata pelajaran ini diajarkan kepada siswa. Penguasaan matematika diperlukan siswa sebagai pedoman dalam menghadapi berkembangnya pengetahuan yang semakin berkembang (Nafi'an,2011). Maka dari itu, peran matematika dalam kehidupan sehari-hari sangat penting.

Dengan adanya mata pelajaran matematika setiap hari membuat siswa dapat memahami tentang angka-angka dan cara mengoperasikannya baik dalam soal-soal yang diberikan guru ataupun permasalahan yang terjadi di sekitarnya yang menyangkut dengan matematika. Misalnya pada saat seseorang berbelanja di warung atau di pasar, disaat seseorang harus menentukan pembagian benda ataupun makanan secara rata, menghitung jumlah sandang atau pangan, menghitung luas sebuah benda seperti rumah, dan lain sebagainya. Dalam memecahkan permasalahan tersebut manusia sangat diuntungkan dengan adanya matematika. Permasalahan di kehidupan sehari-hari mampu terpecahkan dengan praktis dan cepat.

Siswa menemui mata pelajaran matematika setiap harinya terutama operasi bilangan perkalian dan pembagian yang digunakan di semua materi seperti pecahan, KPK dan FPB, bangun datar, bangun ruang, dan sebagainya. Akan tetapi, terdapat 70% siswa kelas IV SDN Petukangan Utara 07 yang kurang aktif dan sering mendapatkan nilai rendah saat pembelajaran matematika. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa tidak menyukai mata pelajaran matematika karena tidak senang ketika melihat angka-angka dan pusing harus berhitung.

Beberapa siswa kelas IV di SDN Petukangan Utara 07 masih kesusahan dalam mengopersikan perkalian dan pembagian bilangan. Siswa yang belum

mengerti cara mengoperasikan perkalian dan pembagian puluhan dan ratusan sebanyak 70%. Siswa yang sulit menghafal perkalian dan pembagian dasar seperti perkalian dan pembagian antara sesama bilangan satuan sebanyak 40%. Guru kelas IV di SDN Petukangan Utara 07 hanya menerangkan rumus lalu siswa diberikan tugas individu saat pembelajaran perkalian dan pembagian. Meskipun guru telah menjelaskan materi secara detail, namun banyak siswa berlarian di dalam kelas, mengobrol dengan teman sebangkunya, bahkan ada yang sering keluar kelas. Siswa kurang paham tentang perkalian dan pembagian jika hanya diberi rumus saja (Wahyuningtyas & Ladamay,2016).

Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas perkalian dan pembagian sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai dan nilai di bawah KKM apabila permasalahan tidak diatasi. Padahal di kurikulum 2013 tercapainya tujuan pembelajaran itu sangatlah penting. Tujuan pembelajaran membekali siswa dengan pengalaman, pemahaman, dan keterampilan sehingga tercipta perkembangan yang pesat (Prastya,2012).

Pada saat peneliti melaksanakan magang di SDN Petukangan Utara 07, peneliti melihat siswa di kelas IV sangat tertarik dalam pembelajaran ketika guru menyediakan media pembelajaran sehingga menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar menyukai pembelajaran yang berbantuan media pembelajaran. Media yang dapat diaplikasikan adalah *flash card*. Hasil belajar siswa dapat tuntas dan siswa dapat memberikan respon positif dengan diadakannya permainan kartu (Prasetya & Khabibah,2016).

Banyak cara yang bisa guru gunakan untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran tentang perkalian dan pembagian. Guru memilih model dan media pembelajaran yang tepat supaya kegiatan belajar perkalian dan pembagian dapat mencapai tujuan. Model pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan belajar matematika (Ervin,2017). Penggunaan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi agar dapat dipahami dan suasana belajar jadi menyenangkan. Kebosanan dalam mengikuti pembelajaran dan materi sulit dipahami karena kurang tepatnya model yang digunakan (Wijanarko,2017). Dengan demikian, ketepatan pemilihan model dapat membangkitkan suasana belajar jadi menyenangkan.

Siswa dapat termotivasi untuk pandai berpendapat, menghargai argumentasi orang lain, dan saling bertukar informasi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (Nwabuze,2013). Siswa diberikan soal berbasis pemecahan masalah ketika pembelajaran berlangsung. Pembelajaran akan lebih bermakna, menyenangkan dan menguatkan pemahaman jika pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan melibatkan semua siswa (Stepanovna,2020). Dengan pembelajaran secara berkelompok dapat melatih karakter kerja sama saat menyelesaikan tugas dan membuat suasana baru yang akan menarik perhatian siswa. Dengan demikian, model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru berhubungan dengan media *flash card* adalah model kooperatif tipe *make a match*.

Pelaksanaan model *make a match* dengan menyiapkan media, pemberian kartu, mengerjakan soal, mencari pasangan, dan presentasi hasil (Abdullah,2015). Dengan begitu, model kooperatif tipe *make a match* mampu menarik minat siswa yang dibuktikan adanya peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian berdasarkan dari nilai tes.

Model kooperatif tipe *make a match* akan memberikan suasana berbeda karena tidak hanya duduk lalu mengerjakan tugas saja tetapi siswa akan belajar sambil bermain. Adanya unsur bermain menjadikan model kooperatif tipe *make a match* lebih bermakna (Huda,2013). Ketika guru selesai memberikan materi terciptalah pengalaman belajar yang menarik dengan pembelajaran berkelompok menggunakan sebuah *flash card*. Dengan menggunakan model serta media pembelajaran, kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV mengalami peningkatan. Maka dari itu peneliti akan membahas mengenai efektivitas model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV di SDN Petukangan Utara 07 pagi Jakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Adakah perbedaan kualitas pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* dengan model ekspositori?
2. Apakah penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV?
3. Adakah peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui perbedaan kualitas pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* lebih baik dibandingkan dengan model ekspositori.
2. Mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* terhadap peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV.
3. Mengetahui peningkatan kemampuan perkalian dan pembagian siswa kelas IV dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis maupun teoritis. Manfaatnya yakni:

Manfaat Teoritis

1. Menambah wawasan keilmuan berkenaan dengan pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card*.
2. Dapat menjadi bahan referensi atau memberikan masukan kepada peneliti lain atau peneliti lanjutan demi perkembangan pendidikan matematika.

Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi siswa:

Model pembelajaran yang digunakan secara tidak langsung dapat berpengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian siswa.

2. Manfaat bagi guru:

Memberikan wawasan tambahan bagi para guru tentang penggunaan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card* untuk meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian siswa yang bisa diterapkan pada materi lain.

3. Manfaat bagi sekolah:

Membantu meningkatkan kualitas guru dan keefektifan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan *flash card*.

4. Manfaat bagi peneliti:

Menambah pengalaman peneliti untuk menerapkan model pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan perkalian dan pembagian siswa.