

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh guru kepada perkembangan siswa untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain (Purnomo, 2019: 35). Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas, kepribadian serta intelektual siswa. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada siswa untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar siswa mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat & Abdillah, 2019: 24). Pendidikan diberikan oleh guru kepada siswa dengan melakukan pembelajaran langsung di sekolah.

Pembelajaran harus berprinsip pada pemberdayaan semua potensi siswa untuk meningkatkan pemahaman fakta, konsep, dan prinsip dalam kajian ilmu yang dipelajarinya. Gagne dan Briggs (dalam Mukrima 2014: 34) berpendapat bahwa *Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Pembelajaran pada pokoknya merupakan tahapan-tahapan kegiatan guru dan siswa dalam menyelenggarakan program pembelajaran di kelas, yaitu rencana kegiatan yang

menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran (Hanafy, 2014: 74). Salah satu pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD) adalah pembelajaran matematika

Pembelajaran matematika merupakan kegiatan belajar matematika yang memiliki rencana terstruktur dengan melibatkan fikiran, aktivitas dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah serta penyampaian informasi gagasan (Wandini, 2019:4). Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting, karena dengan pembelajaran matematika anak dilatih berfikir secara kritis, kreatif, cermat dan teliti serta bertindak secara logis (Kustini, 2016:207). Agar tujuan itu bisa tercapai, salah satu caranya adalah dengan meningkatkan pembelajaran menjadi berkualitas. Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya ketepatan penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar di sekolah.

Guru telah melakukan upaya dalam pembelajaran yakni dengan terlebih dahulu mengulang materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Tujuan dari upaya yang dilakukan guru supaya konsep siswa terhadap materi yang telah diajarkan semakin matang dan siswa tidak mudah lupa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Namun, belum tercapai hasil belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 12 Sungai Sapih Kecamatan Kuranji Padang, pada tanggal 12-15 Oktober 2022 ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, dapat dilihat dari siswa yang jarang bertanya kepada guru di kelas selama proses pembelajaran serta siswa juga belum bisa mengemukakan pendapatnya kepada teman-teman dan guru di kelas. Hal ini dikarenakan saat pembelajaran di kelas masih cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*). Selain itu, guru masih berfokus menggunakan metode ceramah yang bersifat klasikal serta kurangnya penanaman konsep matematika kepada siswa yang menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang terarah. Pada saat melaksanakan pembelajaran, guru kelas III jarang melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat mengaktifkan siswa. Hal ini berdampak ketika siswa mengerjakan tugas, siswa kebanyakan bermenung dan banyak siswa yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas III yakni Ibu Ermaini, S.Pd, dari hasil wawancara diperoleh bahwa saat guru mengajar di kelas, pembelajaran dilaksanakan dengan bersumber pada buku tema guru dan buku tema siswa. Guru juga sesekali melakukan pembagian kelompok dalam pembelajaran. Ketika pembelajaran di kelas, siswa kurang mampu dan kurang berani menyampaikan pendapatnya di depan kelas dan belum membiasakan bekerja sama dengan teman kelompoknya saat guru membagi siswa secara berkelompok. Hal ini berdampak terhadap hasil belajar

matematika siswa kelas III, terlihat dari tabel nilai penilaian harian siswa kelas III SDN 12 Sungai Sapih Padang.

Tabel 1. Jumlah Siswa dan Ketuntasan Penilaian Harian Siswa Tema 3 (Benda di SekitarKu) Kelas III Sekolah Dasar Negeri 12 Sungai Sapih Padang

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Tuntas (≥ 75)		Tidak tuntas (< 75)	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
III	29	75	10	34,48%	19	65,52%

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan pembelajaran matematika masih rendah. Terdapat 10 orang (34,48%) siswa yang tuntas dan terdapat 19 orang (65,52%) siswa yang tidak tuntas. Ketuntasan pembelajaran ini berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

Permasalahan ketuntasan hasil belajar yang rendah ini dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, serta membuat siswa tidak bosan dan dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model kooperatif tipe *Index Card Match*. Menurut Yuniara (2020:684), Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa secara aktif dalam pembelajarannya. Sedangkan, Rahmadawati & Dadi (2019:36-37) berpendapat bahwa, model pembelajaran *Index Card Match* merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa menjadi

tertarik untuk belajar karena dapat menerapkan cara belajar sambil bermain yang membuat siswa tidak bosan dan jenuh serta dapat memotivasi siswa untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini digunakan guru dengan maksud mengajak siswa untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* mampu merangsang siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara individual dan kelompok, yang dapat dilihat dari bagaimana siswa menanggapi pertanyaan dan jawaban sehingga benar-benar bisa menghubungkan materi, memahami dan menghayati serta mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari, yang akan berpengaruh terhadap tingkat hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai hasil tes belajar (ujian). Pembelajaran menggunakan model *Index Card Match* dapat menjalin kerjasama antar teman sebayanya, komunikasi akan terbangun dan siswa pun bisa mengemukakan pendapatnya kepada teman-teman sekelasnya. Pembelajaran juga tidak berlangsung searah, karena ada transfer ilmu dari guru ke siswa maupun antar siswa ke siswa itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang dinyatakan sebagaimana yang dijelaskan di atas, peneliti berminat untuk memecahkan masalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Index Card Match*. Adapun judul penelitian tindakan kelas ini yaitu **“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Dengan Menggunakan Model Kooperatif tipe *Index Card Match* Di SDN 12 Sungai Sapih Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang masih tidak aktif dalam pembelajaran
2. Pembelajaran berpusat pada guru
3. Guru cenderung mengajar di kelas dengan menggunakan metode-metode secara monoton atau metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh dalam pembelajaran
4. Hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM)

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang dijelaskan di atas maka penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* di kelas III SDN 12 Sungai Sapih Padang.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* di SDN 12 Sungai Sapih Padang?

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Mencapai sasaran yang diinginkan pada perumusan masalah diatas, maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 12 Sungai Sapih Padang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match*. Tujuannya agar pembelajaran yang dilaksanakan di kelas lebih menarik dan menyenangkan karena pada proses pembelajaran siswa diajak bermain sambil belajar dan siswa menjalin kerja sama antar siswa lainnya terutama saat pembelajaran berkelompok sehingga mampu menunjang hasil belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* di SDN 12 Sungai Sapih Padang

F. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis yang diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, peningkatan pada kualitas dan hasil belajar pembelajaran matematika di kelas III SDN 12 Sungai Sapih Padang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Manfaat bagi siswa

Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

b. Manfaat bagi guru

Dapat menjadi masukan dan pedoman dalam memilih dan menggunakan model yang tepat untuk mengajarkan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar (SD)

c. Manfaat bagi Sekolah

Dapat menjadi peningkatan mutu siswa serta sebagai bahan informasi untuk melakukan supervisi kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan materi pembelajaran

d. Manfaat bagi Peneliti

Menambah wawasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* yang diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 dan mengambil gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta.

e. Manfaat bagi pembaca

Sebagai bahan pertimbangan untuk tugas-tugas dimasa yang akan datang.