

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis pada peserta didik sekolah dasar. Pada kelas rendah, penguasaan operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan menjadi fondasi utama untuk mempelajari materi-materi lanjutan pada tingkat yang lebih tinggi. Dalam *grand theory* pembelajaran konstruktivistik, siswa usia 7–8 tahun berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan pengalaman belajar berbasis aktivitas, permainan, serta interaksi sosial agar konsep matematika dapat dipahami secara bermakna.¹ Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika masih jauh dari prinsip-prinsip tersebut.

Secara global, kemampuan matematika siswa sekolah dasar masih menghadapi tantangan. Hasil studi internasional *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia berada di bawah rata-rata negara OECD dan sebagian besar siswa hanya mampu menyelesaikan soal level rendah.² Temuan *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* juga memperlihatkan rendahnya kemampuan numerasi dan pemecahan masalah pada siswa sekolah

¹ Piaget, Jean. **The Psychology of the Child**. New York: Basic Books, 1969.

² OECD. **PISA 2022 Results**. Paris: OECD Publishing, 2023. <https://www.oecd.org/pisa>.

dasar di banyak negara berkembang.³ Fenomena ini mengisyaratkan perlunya pendekatan pembelajaran matematika yang bersifat aktif, kolaboratif, dan menyenangkan untuk memperkuat literasi numerasi sejak usia dini.

Di tingkat nasional, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa banyak peserta didik sekolah dasar mengalami kesulitan dalam memahami konsep operasi hitung dasar bukan hanya dalam perkalian atau pembagian, tetapi juga dalam penjumlahan dan pengurangan akibat pembelajaran yang masih bersifat tradisional: dominasi ceramah guru, sedikit aktivitas konkret, minim interaksi antara siswa, dan kurangnya penggunaan model pembelajaran kooperatif atau kontekstual. Misalnya, penelitian terbaru oleh Kesulitan Belajar Siswa dan Penanganannya Pada Pembelajaran Matematika SD menemukan bahwa banyak siswa menyatakan bahwa matematika sulit dipahami karena konsepnya abstrak dan guru hanya memberikan latihan soal tanpa aktivitas yang mendukung pemahaman konsep.⁴

Dalam kondisi seperti itu, kebijakan kurikulum nasional termasuk anjuran penggunaan pendekatan dan model pembelajaran aktif, kooperatif, serta berbasis permainan menjadi relevan. Pendekatan seperti itu dianggap dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep, sehingga membantu memperbaiki hasil belajar matematika di SD. Hal ini sejalan dengan

³ TIMSS & PIRLS International Study Center. *TIMSS 2019 International Results in Mathematics and Science*. Boston College, 2020. <https://timssandpirls.bc.edu>

⁴ Ahmad Farhan Alisnaini et al., “Kesulitan Belajar Siswa dan Penanganannya pada Pembelajaran Matematika SD,” *ALSYS* 3, no. 1 (2023): 10–20, <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i1.743>.

hasil penelitian di mana model kooperatif terbukti membantu siswa mengatasi kesulitan belajar, terutama dalam operasi hitung dasar.⁵

Make a Match merupakan teknik pembelajaran yang dirancang untuk mengubah kegiatan kelas menjadi aktivitas pencocokan pasangan kartu (misal soal-jawaban atau konsep-definisi), sehingga belajar berlangsung dalam suasana permainan yang interaktif dan menyenangkan. Teknik ini yang diperkenalkan oleh Lorna Curran mengajak setiap siswa aktif berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama untuk menemukan pasangan yang tepat dalam waktu terbatas. Karena aktivitasnya menuntut interaksi antar siswa dan bantuan tematik dari teman yang lebih mampu, *Make a Match* sesuai dengan prinsip ***zone of proximal development*** (Vygotsky): pembelajaran terjadi melalui dialog, bantuan teman, dan aktivitas bersama sehingga pemahaman konsep matematika menjadi lebih bermakna dan cepat terinternalisasi.⁶

Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* secara konsisten berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Misalnya, studi Arni, Putri, Marlina & Tantri tahun 2024 yang meneliti penerapan ***Make a Match Cooperative Learning Model*** menemukan bahwa model pembelajaran tersebut mampu secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD, di mana

⁵ Umi Nazila NurDini and Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan di SD," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 4 (2024): 1–15, <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i4.716>.

⁶ Ali Musyafa and Muh Dahlan, Implementation of the Make a Match Learning Model to Improve Learning Outcomes Al-Qur'an Hadith for Students Class VIII MTs. PP Islamic College Ganra District Ganra Soppeng District, 6, no. 4 (2024).

skor rata-rata belajar meningkat setelah penerapan model tersebut.⁷ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suciati Cahyaningrum tahun 2024 memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa *Make a Match* yang dibantu dengan media pembelajaran interaktif (mis. *Rainbow Net*) secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa dibandingkan pembelajaran konvensional, baik dari sisi peningkatan skor maupun ketercapaian ketuntasan belajar.⁸

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas model *Make a Match*, namun setiap konteks sekolah memiliki karakteristik yang berbeda sehingga diperlukan penelitian yang spesifik dan relevan terhadap kondisi nyata di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Pacet 1, ditemukan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi penjumlahan dan pengurangan masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, di mana hanya 45% siswa yang tuntas.

Dalam konteks pembelajaran matematika, model pembelajaran yang melibatkan permainan dan kolaborasi terbukti dapat meningkatkan keterlibatan serta konsentrasi siswa. Misalnya, penerapan model *Make a Match* teknik

⁷ Yusni Arni, Anggri Putri, Siti Marlina, dan Siti Tiara Tantri. **Implementation in Improving Mathematics Learning Outcomes of the Elementary School Students Using Make a Match Cooperative Learning Model.** *Continuous Education: Journal of Science and Research*, v5(1), 2024. <https://doi.org/10.51178/ce.v5i1.1808>

⁸ Suciati Cahyaningrum, Kristantina Safitri & Wulan Sutriyani. **Peran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Jaring-Jaring Pelangi Terhadap Hasil Pembelajaran Matematika di SDN 6 Suwawal.** *Journal of Professional Elementary Education*, 3(1), 2024. <https://doi.org/10.46306/jpee.v3i1.69>

kooperatif yang memadukan unsur permainan kartu pasangan dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta mampu bekerja sama untuk memahami konsep matematika secara bermakna.⁹ Penelitian tindakan kelas pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan model *Make a Match* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika secara signifikan, dengan peningkatan skor rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa setelah penerapannya.

Kondisi inilah yang menegaskan kebutuhan akan strategi pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada penyampaian materi secara verbal, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bergerak, bekerja sama dalam kelompok, serta mengalami pembelajaran secara aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, *Make a Match* dinilai tepat untuk mengatasi masalah tersebut karena dapat memadukan aktivitas permainan, kolaborasi, dan pemahaman konseptual yang lebih kuat dalam pembelajaran matematika.¹⁰

Novelty dari penelitian ini terletak pada fokusnya pada peningkatan hasil belajar matematika pada siswa kelas II melalui penerapan *Make a Match* secara berulang dan terstruktur pada konteks sekolah pedesaan seperti SDN Pacet 1, yang belum banyak diteliti. Penelitian ini memberikan kontribusi praktik nyata tentang strategi pembelajaran kooperatif berbasis permainan yang

⁹ Melati Retno Kencono and Nyoto Harjono, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9, no. 3 (2023): 1190–97, <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5038>.

¹⁰ Nur Fatimatus Zahro et al., *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kartu Permainan Berbasis Make a Match Pada Peserta Didik Kelas IV SD*, n.d.

dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar matematika pada siswa kelas rendah. Urgensi penelitian ini menjadi penting karena peningkatan kemampuan operasi hitung dasar akan berdampak langsung pada kemampuan numerasi siswa pada jenjang berikutnya.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SDN Pacet 1, serta memberikan alternatif solusi bagi guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Tipe Make a Match* pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SDN Pacet 1?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Pacet 1 pada materi penjumlahan dan pengurangan?

C. Tujuan

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Tipe Make a Match* dalam pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SDN Pacet 1.
2. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Pacet 1 setelah penerapan model pembelajaran *Tipe Make a Match*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberi manfaat bagi semua lembaga yang berstatus negeri atau swasta, yang berperan sebagai wadah untuk mencerdaskan generasi bangsa. Adapun manfaat dalam penelitian ini terdapat 2 hal:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Menambah khazanah teori model pembelajaran kooperatif, khususnya *Type Make a Match* sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika di kelas rendah.
- 2) Memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan kartu pasangan dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan.
- 3) Menjadi referensi ilmiah bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang meneliti model pembelajaran inovatif untuk materi berhitung di sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

- a) Memberikan alternatif model pembelajaran yang menarik dan mudah diterapkan pada materi operasi hitung dasar.
- b) Membantu guru meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui aktivitas belajar berbasis permainan.

- c) Menjadi acuan dalam merancang perangkat pembelajaran yang lebih variatif untuk meningkatkan hasil belajar.

2) Bagi Siswa

- a) Membantu siswa lebih cepat memahami konsep penjumlahan dan pengurangan melalui kegiatan mencocokkan kartu secara aktif.
- b) Meningkatkan motivasi, kemandirian, dan kerja sama dalam pembelajaran kelompok.
- c) Menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan sehingga berdampak positif pada hasil belajar.

3) Bagi SDN Pacet 1

- a) Menjadi referensi dalam pengembangan inovasi pembelajaran, terutama pembelajaran kooperatif yang sesuai untuk kelas rendah.
- b) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan prestasi akademik siswa di sekolah.

4) Bagi Peneliti Lain

- a) Memberikan rujukan empiris dan metodologis untuk penelitian lanjutan mengenai model *Make a Match* pada konteks dan mata pelajaran lain.
- b) Menjadi bahan bandingan untuk mengembangkan model pembelajaran serupa yang lebih kreatif.



**UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM**