

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai dasar dalam membentuk kemampuan berpikir peserta didik, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Melalui sekolah proses pembelajaran akan diperoleh, berhasil tidaknya proses pembelajaran tergantung dari komponen yang terkait didalamnya, yakni guru dan siswa itu sendiri. Salah satu komponen penting dalam Pendidikan adalah guru. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peran yang sangat besar. Hal ini disebabkan gurulah yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Gurulah yang langsung berhadapan dengan siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan. Namun realitas yang ada sekarang banyak kita jumpai siswa yang mengeluh tentang kesulitan belajar dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya menekankan pada penguasaan prosedur, tetapi juga perlu mengembangkan

kemampuan memahami konsep serta menerapkannya dalam berbagai situasi. Namun dalam praktiknya, banyak peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar seperti Faktor Persekutuan Besar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Kecil (KPK) (Haryanti dkk., 2025). Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih bermakna agar tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai secara optimal.

Kesulitan ini masih sering ditemukan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum optimal terlihat dari partisipasi siswa yang masih terbatas, di mana hanya beberapa siswa yang aktif merespon dan mengerjakan latihan. Hal ini menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih menarik dan mampu melibatkan siswa secara aktif.

Kondisi pembelajaran seperti ini masih dialami di beberapa sekolah, termasuk pada proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Nanga Letuh di mana keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih belum optimal. Hal ini terlihat dari masih terbatasnya partisipasi siswa dalam merespon pertanyaan, mengajukan pertanyaan, maupun dalam mengerjakan latihan. Sebagian siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Nanga Letuh, “Bahwa hasil belajar matematika siswa pada

materi KPK dan FPB masih tergolong rendah. Dimana rendahnya hasil belajar disebabkan karena sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam penyelesaian soal-soal tentang Kelipatan Persekutuan Kecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Besar (FPB)”. Hal yang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai (KKM) yaitu berasal dari faktor guru dan faktor siswa.

Kedua faktor tersebut saling berkaitan dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang belum bervariasi serta aktivitas belajar yang cenderung monoton dapat mempengaruhi keterlibatan siswa. Di sisi lain, pemahaman siswa terhadap materi juga masih perlu ditingkatkan sehingga motivasi dalam mengerjakan tugas belum optimal. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar matematika siswa yang belum maksimal. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih efektif dan mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa kelas V.

Untuk membantu siswa dalam memahami konsep matematika seperti Kelipatan Persekutuan Kecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Besar (FPB), diperlukan model pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif dan interaksi antara peserta didik. Salah satu pendekatan yang efektif adalah model pembelajaran *Make A Match*, yaitu pembelajaran berbasis pencocokan kartu soal dengan jawaban melalui kegiatan kelompok yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian siswa tidak hanya berdiskusi tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka

dalam belajar sehingga proses pemahaman konsep matematika dapat berlangsung lebih efektif. Pemilihan model pembelajaran *Make A Match* dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena pembelajaran dilakukan melalui kegiatan mencari pasangan kartu, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi. Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif melalui kegiatan mencocokkan kartu soal dan jawaban (Nurdin dkk., 2024). Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *Make A Match* memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut menggunakan desain penelitian tindakan kelas atau melibatkan lebih dari satu kelompok. Sementara itu, penelitian yang mengkaji penerapan model *Make A Match* menggunakan desain *pre-eksperimental* dengan satu kelompok (*One Group Pretest-Posttest Design*) masih terbatas, khususnya pada materi KPK dan FPB di sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yaitu belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas model *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan satu kelompok tanpa kelas pembanding. Padahal,

desain ini penting untuk digunakan dalam kondisi nyata di sekolah yang memiliki keterbatasan jumlah kelas. Adapun kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan desain *pre-eksperimental* dengan satu kelas untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan, serta penerapannya pada materi KPK dan FPB yang masih memerlukan penguatan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang dan didukung beberapa hasil penelitian sebelumnya penulis tertarik untuk meneliti dan membahas tentang “Penerapan model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan KPK dan FPB (Studi Eksperimen di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Nanga Letuh)”.

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah Umum**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, masalah umum dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana penerapan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi KPK dan FPB di kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Nanga Letuh?

### **2. Rumusan Masalah Khusus**

a. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Make A Match* pada materi KPK dan FPB?

- b. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* pada materi KPK dan FPB?
- c. Apakah hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dari hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran *Make A Match*?
- d. Bagaimana respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada materi KPK dan FPB?

### **C. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian Umum**

Sehubungan dengan rumusan masalah di atas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk:

Mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi KPK dan FPB di kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Nanga Letuh.

#### **2. Tujuan Penelitian Khusus**

- a. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum diterapkan model pembelajaran *Make A Match* pada materi KPK dan FPB.
- b. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* pada materi KPK dan FPB.

- c. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dari hasil belajar sebelum diterapkan model pembelajaran *Make A Match*.
- d. Untuk mengetahui bagaimana respons siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Make A Match* pada materi KPK dan FPB.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yakni sesuatu yang bisa dirasa dan dilaksanakan. Penelitian ini memberikan manfaat baik dari sisi teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan sebagai kemampuan untuk melakukan kegiatan penelitian sejenis maupun penelitian yang lainnya agar dapat memberikan suatu solusi terhadap perkembangan model dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik sebagai acuan dalam upaya meningkatkan hasil belajar para pendidik.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Penulis**

Melalui penelitian ini penulis dapat mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan cara belajar di kelas yang sesuai dengan perkembangan peserta didik, materi-materi pembelajaran serta menjadi pedoman bagi peserta didik ketika

terjun ke sekolah untuk menerapkan strategi pembelajaran *Make A Match*.

b. Bagi Guru

Dengan penerapan model *Make A Match* diharapkan dapat memperbaiki cara mengajar guru sehingga siswa lebih aktif dan memahami materi-materi yang diajarkan dan memberikan referensi maupun pengetahuan yang lebih luas mengenai berbagai model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan suatu pengalaman belajar baru yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan melatih siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta siswa dapat mengalami suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada materi KPK dan FPB.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh strategi dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika serta sebagai sumbangan ide pemikiran yang baru bagi guru untuk menerapkan pembelajaran *Make A Match* pada pokok bahasan KPK dan FPB siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Nanga Letuh.

## **E. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono. (2023:74), “Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Berdasarkan peranan dan fungsinya, variabel dibedakan menjadi variabel bebas atau variabel penyebab (*independent variable*) dan variabel terikat atau variabel tergantung (*dependent variable*). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Variabel Bebas**

Menurut Sugiyono (2023:75), variabel bebas adalah “Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat”. Variabel bebas dari penelitian ini adalah model *Make A Match*.

### **2. Variabel Terikat**

Menurut Sugiyono (2023:75), “Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 07 Nanga Letuh.

## **F. Definisi Operasional**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada materi KPK dan FPB. Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap variabel yang diteliti, maka setiap variabel dijelaskan secara operasional. Penjabaran ini berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian, pengukuran variabel, serta pengolahan dan analisis data.

### **1. Model Pembelajaran *Make A Match***

Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mencocokkan pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban atau konsep yang saling berkaitan sehingga proses belajar berlangsung secara interaktif dan menyenangkan.

Secara operasional dalam penelitian ini, model *Make A Match* diartikan sebagai strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru di kelas V SD dengan langkah-langkah berikut: (1) guru menyiapkan kartu yang berisi soal dan kartu yang berisi jawaban atau konsep sesuai materi KPK dan FPB; (2) setiap peserta didik menerima satu kartu secara acak; (3) peserta didik membaca dan memahami isi kartu yang dimiliki; (4) peserta didik bergerak mencari pasangan kartu yang sesuai dalam waktu yang ditentukan; (5) peserta didik yang menemukan pasangan yang tepat diberikan poin; (6) kartu dikocok dan

dibagikan ulang untuk putaran berikutnya; (7) guru menutup pembelajaran dengan refleksi dan penegasan konsep. Penerapan model ini diukur berdasarkan keterlaksanaan langkah pembelajaran dan keaktifan peserta didik selama proses belajar berlangsung.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dilihat dari perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, dan menerapkan konsep matematika pada materi KPK dan FPB setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Penekanan pada ranah kognitif ini bertujuan untuk melihat sejauh mana peserta didik mampu menguasai dan menggunakan konsep yang telah dipelajari dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi tersebut.

Secara operasional, hasil belajar diukur melalui skor yang diperoleh peserta didik pada tes hasil belajar materi KPK dan FPB. Tes diberikan dalam bentuk *pre-test* sebelum penerapan model *Make A Match* dan *post-test* setelah pembelajaran dilaksanakan. Ranah kognitif yang diukur mencakup kemampuan menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6).

Kemampuan pada level C4, C5, dan C6 termasuk dalam kategori *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), yaitu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses menganalisis, menilai, dan menyusun strategi penyelesaian masalah. Dalam penelitian ini, kemampuan HOTS ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam mengidentifikasi permasalahan, memilih strategi penyelesaian yang tepat, serta menyelesaikan soal KPK dan FPB secara mandiri. Peningkatan hasil belajar ditentukan berdasarkan perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test*, serta tingkat ketuntasan belajar siswa yang mengacu pada kriteria yang telah ditetapkan dalam penelitian.

### **3. Materi KPK dan FPB**

Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) adalah bilangan positif paling kecil yang dapat dibagi habis oleh dua atau lebih bilangan, sedangkan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) adalah bilangan bulat positif terbesar yang menjadi pembagi pada dua atau lebih bilangan tersebut tanpa menyisakan sisa. Konsep KPK dan FPB merupakan aspek penting dalam operasi bilangan karena keduanya berkaitan dengan hubungan kelipatan dan faktor dari bilangan-bilangan tersebut serta mempengaruhi kemampuan menyelesaikan soal operasi bilangan dan masalah matematika lain.