

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat (1) dan (2), setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan wajib mengikuti pendidikan dasar yang dibiayai oleh pemerintah. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, serta memberikan bekal dasar bagi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat dan jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 28 Tahun 1990 tentang Pendidikan Dasar Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan dasar bertujuan memberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat. Dengan demikian, pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas sejak dini.

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk individu yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan solutif dalam menghadapi tantangan kehidupan. Sebagai salah satu bidang ilmu dasar, matematika memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis peserta didik. Pemahaman terhadap konsep matematika yang baik menjadi pondasi penting bagi siswa untuk dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Dibalik pentingnya peran

matematika dalam pembentukan pola pikir dan kemampuan logis, terdapat berbagai tantangan yang harus dihadapi, terutama dalam proses pembelajaran di kelas.

Salah satu tantangan utama adalah kenyataan bahwa banyak siswa mengalami hambatan dalam memahami matematika. Kesulitan belajar matematika sering dianggap sebagai hal yang lumrah karena matematika kerap menjadi momok menakutkan bagi siswa di berbagai jenjang pendidikan. Kondisi ini muncul akibat sifat matematika yang abstrak, sehingga sulit dipahami oleh banyak siswa, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Masalah ini, jika tidak ditangani sejak dini, dapat memengaruhi karier akademik siswa di masa depan sebagaimana yang dijelaskan oleh Yeni (2015:2).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika sering kali menghadapi tantangan berupa anggapan bahwa mata pelajaran ini sulit dan kurang menarik. Kondisi ini tidak terlepas dari kenyataan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di ruang kelas sering kali kurang mampu melibatkan siswa secara aktif. Banyak siswa merasa kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dalam matematika, seperti pengenalan dan penguasaan materi geometri dasar, termasuk bangun datar.

Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, sebagaimana dijelaskan oleh Syafril & Zen (2017:25). Dalam konteks pembelajaran matematika, upaya ini dapat diwujudkan dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan,

interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Proses pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial peserta didik.

Mengacu pada konsep dasar pendidikan, setiap disiplin ilmu berkontribusi untuk memperkaya teori dan praktik pendidikan secara holistik. Dalam pembelajaran matematika, dibutuhkan pendekatan yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan bekerja sama. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu mengintegrasikan proses individual dan sosial, seperti yang ditegaskan oleh Syafril & Zen (2017:27).

Teguh Triwiyanto (2024:21) menambahkan bahwa pemahaman terhadap hakikat pendidikan membutuhkan pendekatan yang mendalam terhadap *paedagogiei* (pendidikan) sebagai proses dan *paedagogiek* (ilmu pendidikan) sebagai landasan teoritis. Proses pendidikan yang ideal adalah proses yang mampu memberikan pengalaman bermakna, memfasilitasi pengembangan potensi siswa, dan melibatkan mereka secara emosional serta intelektual.

Berdasarkan observasi awal di MI Muhammadiyah Trangsar, banyak siswa kelas II yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar. Kesulitan tersebut terlihat ketika siswa diminta untuk mengenali bentuk bangun datar serta menentukan jumlah sisinya. Misalnya, beberapa siswa masih keliru dalam membedakan bangun persegi dengan persegi panjang, atau tidak dapat menjelaskan jumlah sisi dari bangun datar seperti segitiga atau

jajargenjang. Hal ini cukup memprihatinkan mengingat pembelajaran bangun datar merupakan salah satu materi dasar dalam matematika yang seharusnya dapat dipahami dengan mudah oleh siswa di tingkat sekolah dasar. Namun, kenyataannya masih ada siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi bangun datar belum mencapai hasil yang optimal.

Beberapa faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa di antaranya adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pendekatan yang diterapkan masih cenderung konvensional, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas secara pasif. Dalam metode ini, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa diberi kesempatan untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), dengan interaksi satu arah dan minim diskusi atau kegiatan eksploratif. Evaluasi pembelajaran juga lebih banyak berbasis tes tertulis tanpa memperhatikan keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep secara mendalam (Sanjaya, 2006: 123). Akibatnya, proses belajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Ketika siswa tidak terlibat secara aktif, antusiasme mereka terhadap pelajaran cenderung menurun, sehingga pemahaman mereka terhadap materi juga terbatas.

Selain itu, dalam pembelajaran bangun datar, guru kurang memberikan variasi metode yang dapat memotivasi siswa. Sebagai contoh, pembelajaran yang hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa dalam kegiatan

interaktif, seperti diskusi, permainan edukatif, atau praktik langsung dengan media visual, membuat siswa kehilangan kesempatan untuk memahami konsep secara konkret. Dalam materi bangun datar, mengenali bentuk dan jumlah sisi seharusnya dapat didukung dengan alat bantu pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan kartu bergambar atau media manipulatif. Namun, pendekatan ini belum banyak digunakan oleh guru, sehingga siswa tidak memiliki pengalaman belajar yang mendalam dan menyenangkan.

Dengan kondisi tersebut, diperlukan solusi yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran menurut Harjanto (2008:51) didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Pendekatan yang berpusat pada pendidik menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*).

Ahdar dan Wardana (2019:87) menyimpulkan Strategi pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menuntut adanya kerjasama siswa dalam suatu kelompok dengan mengembangkan kemampuan tiap individu serta memanfaatkan berbagai faktor internal dan eksternal untuk memecahkan masalah tertentu sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai bersama.

Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *index card match*. Menurut silberman yang dikutip Herlina (2021:17) *index card match* adalah cara pembelajaran yang menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pembelajaran. Cara ini memungkinkan peserta didik untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya, atau pun mencari pasangan dari pernyataan yang dia bawa. Model ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui kegiatan pencocokan kartu yang menyenangkan. Selain itu, model ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi karena melibatkan kegiatan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang lebih variatif diharapkan mampu membantu siswa kelas II MI Muhammadiyah Trangsang memahami konsep bangun datar, mengenali bentuk, dan menentukan jumlah sisinya dengan lebih baik, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *index card match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai materi, termasuk matematika (Nurhayati, 2019). Misalnya, penelitian oleh Nurhayati menemukan bahwa metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada konsep geometri. Namun, sebagian besar penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV hingga VI, sehingga efektivitas metode ini untuk siswa kelas II masih jarang diteliti. Selain itu, sebagian besar penelitian lebih berfokus pada

hasil belajar secara umum, tanpa mendalami sejauh mana metode ini membantu pemahaman konsep spesifik, seperti bangun datar.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi gap yang ada dengan mengkaji efektivitas model pembelajaran *index card match* dalam meningkatkan hasil belajar konsep bangun datar pada siswa kelas II MI Muhammadiyah Trangsan. Penelitian ini akan mengukur pemahaman siswa secara spesifik terhadap elemen-elemen bangun datar, seperti pengenalan bentuk, jumlah sisi, dan sudut, yang sering menjadi kendala dalam pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi kendala-kendala yang mungkin muncul dalam penerapan metode ini, seperti kesulitan siswa dalam mencocokkan kartu atau kurangnya kesiapan awal siswa terhadap materi. Hasil identifikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi yang aplikatif untuk memaksimalkan keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan alternatif metode pembelajaran, tetapi juga menjadi acuan praktis bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran matematika di kelas rendah.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat, terutama untuk siswa kelas rendah. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai penerapan *index card match* di tingkat pendidikan dasar, khususnya pada siswa kelas II, serta memberikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk materi matematika.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang diatas peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Index card match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Pada Pembelajaran Bangun Datar Siswa Kelas II MI Muhammadiyah Trangsan Tahun Ajaran 2024/2025”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, berikut adalah identifikasi masalah dari penelitian ini:

1. Model pembelajaran Matematika khususnyan dalam pembelajaran Bangun Datar di Madrasah Ibtidaiyah Trangsan, Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo.
2. Rendahnya hasil belajar siswa
3. Metode Pembelajaran yang digunakan untuk guru dalam pembelajaran kurang inovatif
4. Siswa sulit memahami konsep pembelajaran bangun datar dalam mengenali bentuk dan jumlah sisi bangun datar.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada materi bangun datar dalam mata pelajaran matematika untuk siswa kelas II MI Muhammadiyah Trangsan pada tahun ajaran 2024/2025. Fokus utama penelitian adalah mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif *index card match* dalam meningkatkan hasil



belajar siswa pada pembelajaran bangun datar, Khususnya pengenalan bentuk dan jumlah sisi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang seperti yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas II MI Muhammadiyah Trangsari Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2024/2025 pada materi bangun datar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas II MI Muhammadiyah Trangsari Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2024/2025 pada materi bangun datar dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa kelas II MI Muhammadiyah Trangsari Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2024/2025 yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional dan yang diajar dengan model pembelajaran *Index Card Match*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas II MI Muhammadiyah Trangsas Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2024/2025 pada materi bangun datar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas II MI Muhammadiyah Trangsas Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2024/2025 pada materi bangun datar dengan menggunakan model pembelajaran *Index Card Match*.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa kelas II MI Muhammadiyah Trangsas Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo tahun ajaran 2024/2025 yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional dan yang diajar dengan model pembelajaran *Index Card Match*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

#### **a. Kontribusi terhadap Pengembangan Teori Pembelajaran Kooperatif**

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran kooperatif, khususnya dalam konteks pembelajaran matematika pada tingkat pendidikan dasar. Model pembelajaran *index card match* yang merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif, diharapkan dapat memperkaya

pemahaman tentang bagaimana pendekatan ini dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam penguasaan konsep-konsep matematika seperti bangun datar. Penelitian ini memberikan bukti empiris tentang efektivitas model ini dan dampaknya terhadap pemahaman siswa.

**b. Peningkatan Pemahaman tentang Pengajaran Bangun Datar**

Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pemahaman teori pengajaran matematika, khususnya materi bangun datar. Dengan mengeksplorasi penerapan model *index card match* pada materi tersebut, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang cara-cara inovatif untuk mengajarkan konsep-konsep geometri dasar, seperti pengenalan bentuk, jumlah sisi, dan sudut, yang menjadi tantangan dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih menyenangkan dan efektif untuk topik-topik sejenis.

**c. Pengembangan Teori Pembelajaran Aktif dan Interaktif**

Penelitian ini dapat berkontribusi terhadap teori pembelajaran aktif dan interaktif dengan menunjukkan bagaimana model *index card match* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, mengajak siswa untuk berpikir kritis, dan berkolaborasi dengan teman-temannya. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Model ini

memberikan bukti nyata bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam memahami dan mengaplikasikan konsep matematika.

#### **d. Memperkaya Literasi Pembelajaran di Pendidikan Dasar**

Secara teoritis, penelitian ini berpotensi memperkaya literatur tentang penerapan model pembelajaran kooperatif di pendidikan dasar, khususnya pada kelas rendah (kelas II) yang sering kali mendapat perhatian kurang dalam penelitian sebelumnya. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih tepat guna dan dapat diaplikasikan di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik yang serupa.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru bagi guru tentang penerapan model pembelajaran kooperatif *index card match* sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun datar. Dengan penerapan model ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memberikan bukti empiris tentang metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat kelas rendah, yang berguna dalam perencanaan pembelajaran ke depannya.

**b. Bagi Siswa**

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep penting dalam materi bangun datar, seperti mengenali bentuk, dan sisi. Melalui penerapan model *index card match*, siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kolaboratif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka terhadap matematika. Pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang meningkatkan daya serap mereka terhadap materi yang diajarkan.

**c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini memberikan kontribusi untuk MI Muhammadiyah Trangsari dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya dalam hal pembelajaran materi bangun datar. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan kurikulum dan metode pengajaran di masa depan, serta mendukung pencapaian standar pendidikan yang lebih baik.

**d. Bagi Pengembangan Ilmu Pendidikan**

Secara ilmiah, penelitian ini memperkaya literatur tentang penggunaan model pembelajaran *index card match* dalam konteks pendidikan dasar,

terutama pada pembelajaran matematika. Penelitian ini memberikan bukti tambahan mengenai efektivitas model ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang spesifik, yaitu bangun datar. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai penerapan metode pembelajaran kooperatif di berbagai konteks dan tingkat pendidikan.