

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan terhadap pembelajaran dan terencana untuk mengembangkan potensi diri siswa agar menjadi manusia yang memiliki dukungan spiritual. Pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan untuk kemajuan diri dan masyarakat. Pendidikan dari pengajaran generasi yang terdahulu menjadikan sosok panutan ke generasi yang sekarang. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sifat yang memiliki banyak unsur, variable, atau komponen yang saling berhubungan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi (Rahman dkk, 2022).

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah. Baik Sekolah Dasar (SD), Sekolah Mengengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Seorang guru yang akan mengajarkan matematika kepada siswanya, hendaklah mengetahui dan memahami model yang akan diajarkannya. Untuk menjawab pertanyaan “Apakah matematika itu ?” tidak dapat dengan mudah dijawab. Hal ini dikarenakan sampai saat ini belum ada kepastian mengenai pengertian matematika karena pengetahuan dan pandangan masing-masing dari para ahli yang berbeda-beda. Matematika adalah metode berpikir logis yaitu kemampuan menggunakan penalaran yang teratur, runtut, dan masuk akal dalam memahami, menganalisis, serta menyelesaikan masalah matematika., matematika adalah ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, (Nur Rahmah, 2013). Salah satu mata pelajaran matematika adalah materi lingkaran.

Pada kenyataannya, banyak siswa masih mengalami berbagai hambatan ketika mempelajari matematika. Beragam kesulitan tersebut sering kali menghalangi siswa untuk memahami konsep matematika secara lebih mendalam. Permasalahan utama muncul pada penguasaan konsep dasar, seperti jari-jari, diameter, keliling, dan luas, serta hubungan antar konsep yang menjadi prasyarat untuk mempelajari matematika secara menyeluruh. Selain itu, kelemahan dalam menafsirkan simbol, notasi, serta rumus-rumus yang berkaitan dengan matematika turut menjadi penyebab signifikan terjadinya miskonsepsi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa masih menghadapi berbagai kendala dalam memahami dan mengoperasikan konsep-konsep matematika (Lange, 2014).

Dalam proses pembelajaran matematika, pemahaman konsep merupakan bagian yang sangat penting. Pemahaman konsep matematika merupakan landasan penting untuk berpikir dalam menyelesaikan permasalahan matematika maupun permasalahan sehari-hari. Menurut Schoenfeld (1992) berpikir secara matematik berarti mengembangkan suatu pandangan matematika, menilai proses dari matematisasi dan abstraksi, dan memiliki kesenangan untuk menerapkannya, mengembangkan kompetensi, dan menggunakannya dalam pemahaman matematik. Implikasinya adalah bagaimana seharusnya guru merancang pembelajaran dengan baik, pembelajaran dengan karakteristik yang bagaimana sehingga mampu membantu siswa membangun pemahamannya secara bermakna (Kesumawati, 2008).

Pada observasi awal di kelas VIII SMP Negeri 1 Pademawu menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih mengalami permasalahan kesulitan belajar. Pembelajaran cenderung didominasi metode konvensional (ceramah), sehingga siswa kurang aktif dan pasif dalam proses pembelajaran. Rata-rata hanya 15% siswa yang berinisiatif bertanya atau memberikan tanggapan, sedangkan dari 30 siswa hanya 10 siswa (31,25%) yang mencapai KKTP 70, di mana guru memegang peran sentral dalam menyampaikan materi dan memberikan contoh soal, sementara siswa hanya berfungsi sebagai penerima pasif. Setelah peneliti bertanya kepada guru pengajar matematika hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi dan interaksi di dalam kelas. Rata-rata, hanya sekitar 15% siswa yang berinisiatif mengajukan

pertanyaan atau memberikan tanggapan. Sebagian besar siswa cenderung diam, kurang antusias saat sesi diskusi, bahkan menunjukkan keengganan untuk mencoba menyelesaikan soal latihan yang diberikan. Keadaan ini secara langsung berdampak pada capaian akademik siswa. Berdasarkan hasil Ulangan siswa yang peneliti tanyakan ke guru matematika diketahui bahwa dari total 30 siswa, hanya 10 siswa (sekitar 31,25%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Persentase ketuntasan klasikal yang sangat rendah ini mengindikasikan bahwa pemahaman konsep dasar matematika siswa masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi model pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi, keaktifan, dan motivasi belajar siswa agar hasil belajar mereka dapat meningkat dan mencapai target ketuntasan yang ideal. Model pembelajaran *Make A Match* dinilai relevan dan berpotensi untuk mengatasi masalah tersebut dengan mendorong siswa bergerak aktif dan bekerjasama dalam mencocokkan konsep dan jawaban.

Pembelajaran di sekolah ini terkesan membosankan oleh model pembelajaran yang digunakan guru. Guru di kelas dominan menjalankan fungsi edukatif yaitu segala sesuatu yang berfungsi untuk mendidik terutama berkenaan dengan menyajikan, menjelaskan, menganalisa, dan mempertanggung jawabkan materi yang harus dibelajarkan, sedangkan siswa bersifat pasif mendengarkan dan membuat catatan tentang penjelasan guru dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini terkesan tidak komunikatif dengan ekspresi siswa yang berupa pertanyaan atau komentar dibatasi, karena sudah menjadi kebiasaan siswa yaitu duduk, dengar, catat, dan hafal. Kebiasaan seperti ini sudah seharusnya ditinggalkan dan diganti dengan suasana pembelajaran yang dapat menghidupkan semangat belajar siswa. Menurut (Wahyuningsih, 2021) Menggiring siswa untuk bertanya, mengamati, melakukan eksperimen dan mengemukakan fakta untuk konsep-konsep sendiri dengan memberi kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan kemampuan siswa akan terlibat secara aktif baik fisik maupun mental dalam pembelajaran.

Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi, membedakan, dan mengelompokkan berbagai unsur atau sifat yang berkaitan dengan lingkaran.

Mereka cenderung hanya memahami materi berdasarkan penjelasan yang diberikan guru tanpa mampu mengembangkan pemahaman secara mandiri. Akibatnya, kemampuan siswa dalam mengenali hubungan antar unsur lingkaran seperti jari-jari, diameter, busur, tali busur, dan pusat lingkaran tidak berkembang secara optimal. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah-masalah yang telah dipaparkan di atas, yaitu melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi di mana para siswa bekerja dalam kelompok atau tim untuk mempelajari materi. Anggota kelompok dalam strategi pembelajaran kooperatif bertanggung jawab atas ketuntasan. Tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari materi itu sendiri (Lathifa dkk, 2024).

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dapat mengembangkan kemampuannya dengan bekerjasama bersama teman sekelompoknya, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal tanpa dibatasi oleh guru. Selain itu, siswa dapat berdiskusi dengan teman apabila mengalami kesulitan dalam memahami suatu materi khususnya seperti materi Aljabar (Purwanto, 2015).

Dalam proses pembelajaran anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Khususnya dalam pembelajaran di dalam kelas, siswa diarahkan pada kemampuan cara menggunakan rumus, menghafal rumus, matematika hanya untuk mengerjakan soal, jarang diajarkan untuk menganalisis dan menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika siswa diberi soal aplikasi atau soal yang berbeda dengan soal latihannya, maka mereka akan membuat kesalahan. Prinsip utama dalam pembelajaran matematika saat ini adalah untuk memperbaiki dan menyiapkan aktifitas-aktifitas belajar yang bermanfaat bagi siswa yang bertujuan untuk beralih dari mengajar matematika ke belajar matematika. Keterkaitan siswa secara aktif dalam pembelajaran harus disediakan aktifitas belajar yang khusus sehingga dapat melakukan *doing math* untuk menemukan dan membangun matematika dengan fasilitas oleh guru (Kesumawati, 2008). Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Make A Match* pada materi lingkaran kelas 8 di SMPN 1 pademawu.

B. Permasalahan

1. Deskripsi Masalah

Salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa adalah matematika. Namun, hingga saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika, salah satunya pada materi lingkaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Pademawu menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi Lingkaran, masih menghadapi tantangan signifikan terkait keaktifan dan hasil belajar siswa. Pembelajaran cenderung didominasi oleh metode konvensional (ceramah), di mana guru memegang peran sentral dalam menyampaikan materi dan memberikan contoh soal, sementara siswa hanya berfungsi sebagai penerima pasif. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi dan interaksi di dalam kelas. Rata-rata, hanya sekitar 15% siswa yang berinisiatif mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan. Sebagian besar siswa cenderung diam, kurang antusias saat sesi diskusi, bahkan menunjukkan keengganan untuk mencoba menyelesaikan soal latihan yang diberikan. Keadaan ini secara langsung berdampak pada capaian akademik siswa.

Selain itu, proses pembelajaran yang berjalan secara monoton membuat suasana kelas menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan, sehingga motivasi belajar siswa terhadap materi lingkaran menurun. Siswa juga tidak memperoleh kesempatan yang memadai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, ataupun menemukan sendiri konsep-konsep penting dalam lingkaran. Dalam pembelajaran lingkaran, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami unsur-unsur lingkaran, menafsirkan hubungan antarunsur seperti jari-jari, diameter, dan busur, serta menerapkan rumus keliling dan luas karena pembelajaran lebih berfokus pada hafalan rumus dan contoh dari guru tanpa pengalaman belajar yang bermakna. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, seperti model pembelajaran kooperatif. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa dapat berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam memahami konsep-konsep lingkaran sehingga kemampuan berpikir dan

pemahaman matematis mereka dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi lingkaran.

2. Batasan Masalah

- a) Penelitian ini dibatasi pada materi lingkaran, yang meliputi pengertian lingkaran, unsur-unsur lingkaran (jari-jari, diameter, busur, tali busur, dan pusat lingkaran), serta rumus keliling dan luas lingkaran.
- b) Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII semester genap SMPN 1 Pademawu pada tahun pelajaran 2025–2026.
- c) Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi lingkaran.
- d) Aspek yang diteliti difokuskan pada keaktifan, respon dan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran, bukan pada aspek hasil belajar secara keseluruhan.
- e) Penelitian dilakukan dalam konteks pembelajaran di kelas, sehingga hasil yang diperoleh terbatas pada situasi dan kondisi sekolah tempat penelitian dilaksanakan.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar yang telah dijelaskan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut;

- a) Bagaimana peningkatan keaktifan belajar matematika siswa di kelas VIII di SMPN 1 Pademawu pada materi lingkaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*?
- b) Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa di kelas VIII di SMPN 1 Pademawu pada materi lingkaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*?
- c) Bagaimana peningkatan respon belajar matematika siswa di kelas VIII di SMPN 1 Pademawu pada materi lingkaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar matematika siswa di kelas VIII di SMPN 1 Pademawu pada materi lingkaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*?
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa di kelas VIII di SMPN 1 Pademawu pada materi lingkaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*?
3. Untuk mengetahui peningkatan respon belajar matematika siswa di kelas VIII di SMPN 1 Pademawu pada materi lingkaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*?

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis dalam pembelajaran matematika, khususnya mengenai penerapan model *Make a Match* pada materi lingkaran. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memperkuat pemahaman bahwa kegiatan belajar berbasis pencocokan kartu mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa melalui interaksi dan kerja sama antarsiswa. Temuan ini juga berpotensi menjadi rujukan bagi pengembangan strategi pembelajaran inovatif lain yang relevan untuk pembelajaran matematika di tingkat SMP.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis sebagai berikut:

a) Bagi Siswa

- Menumbuhkan semangat dan motivasi belajar matematika melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.
- Membantu siswa untuk lebih aktif, berpartisipasi, dan bekerjasama dalam kelompok sehingga meningkatkan pemahaman konsep matematika, khususnya pada materi lingkaran.

b) Bagi Guru

- Memberikan alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
- Menjadi bahan pertimbangan dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

c) Bagi Sekolah

- Dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika di kelas.
- Mendorong terciptanya budaya belajar yang aktif dan kreatif di lingkungan sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain

- Sebagai bahan acuan atau referensi dalam melakukan penelitian lanjutan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya tipe *Make a Match*, pada materi lingkaran atau jenjang pendidikan yang berbeda.

E. Batasan Istilah dalam Judul

Batasan istilah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyamakan pandangan mengenai beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Keaktifan Siswa

Yang dimaksud dengan keaktifan siswa dalam penelitian ini adalah keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan ditunjukkan melalui kegiatan seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal pada materi lingkaran, meliputi penguasaan konsep unsur-unsur lingkaran, keliling, dan luas lingkaran. Pengukuran hasil belajar didasarkan pada nilai tes atau evaluasi setelah pembelajaran berlangsung.

3. Respon Siswa

Respon siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan atau penilaian siswa terhadap proses pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Respon siswa meliputi tingkat ketertarikan, motivasi belajar, kemudahan memahami materi, keaktifan selama pembelajaran, kerja sama dalam kelompok, serta kepuasan terhadap pelaksanaan pembelajaran. Respon siswa diukur menggunakan angket yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai.

4. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam memahami konsep, prinsip, serta keterampilan matematika untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Dalam penelitian ini, pembelajaran matematika difokuskan pada materi lingkaran.

5. Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make a Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan aktivitas siswa dalam mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban yang sesuai. Tujuannya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi antar siswa, serta menumbuhkan kerja sama dan tanggung jawab bersama dalam memahami materi.

6. Materi Lingkaran

Materi lingkaran dalam penelitian ini mencakup pengertian lingkaran, unsur-unsur lingkaran (pusat, jari-jari, diameter, busur, tali busur, juring, tembereng), serta rumus keliling dan luas lingkaran yang diajarkan pada tingkat kelas 8.

7. Kelas VIII SMPN 1 Pademawu

Yang dimaksud dengan Kelas VIII SMPN 1 Pademawu adalah siswa kelas VIII semester genap di SMPN 1 Pademawu Tahun Ajaran 2025-2026.