

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Dalam konteks pendidikan dasar, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan melainkan juga sebagai proses pembentukan pola pikir, karakter, serta penalaran kritis. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan krusial dalam mencapai tujuan tersebut adalah matematika. Matematika merupakan bidang studi fundamental yang melatih peserta didik untuk berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, dan kreatif, serta memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ahmad Susanto, 2016). Sebagai ilmu tentang struktur, pola, dan keteraturan, matematika mengkaji hubungan antar-konsep abstrak yang direpresentasikan melalui simbol, bilangan, dan bentuk geometri (Marlina, 2019). Oleh karena itu, penguasaan materi matematika sejak tingkat satuan pendidikan dasar menjadi fondasi utama bagi peserta didik untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pentingnya menuntut ilmu, membina adab, serta menciptakan

lingkungan pembelajaran yang kondusif juga landasan utamanya ditegaskan dalam ajaran Islam, sebagaimana tertuang dalam Al-Qur'an Surah Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, 'Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,' maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, 'Berdirilah,' maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan."

Secara teologis dan pedagogis, ayat di atas memuat pesan mendalam mengenai etika dan dinamika dalam proses menuntut ilmu. Perintah untuk "memberi kelapangan dalam majelis" mengisyaratkan pentingnya menciptakan atmosfer belajar yang inklusif, ramah, bernuansa kebersamaan, dan memberikan kesempatan yang adil bagi setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif tanpa merasa tertekan. Sementara itu, anjuran untuk patuh saat diperintahkan "berdiri" mencerminkan nilai kedisiplinan, ketaatan pada aturan, dan penghormatan terhadap pendidik. Lebih jauh lagi, janji Allah SWT untuk mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu menunjukkan posisi mulia ilmu pengetahuan dalam Islam. Keutamaan ilmu tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan diimbangi oleh keimanan dan tanggung jawab moral. Dengan demikian, proses pendidikan hendaknya mampu membangkitkan kesadaran etis serta keterlibatan aktif peserta didik

dalam menyerap dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan.

Namun demikian, keberhasilan proses pembelajaran matematika di kelas tidak sekadar diukur dari capaian hasil belajar kognitif atau angka di atas kertas semata. Keberhasilan tersebut sangat ditentukan oleh sejauh mana tingkat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh—baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional—dalam setiap tahapan pembelajaran (Sardiman, 2018). Menurut Oemar Hamalik (2016), belajar yang efektif adalah belajar yang melibatkan aktivitas mandiri peserta didik, di mana mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi juga mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, memecahkan masalah, dan mengemukakan pendapat. Keterlibatan aktif ini sangat penting dalam pembelajaran matematika untuk mencegah terjadinya hafalan rumus tanpa makna, sehingga peserta didik mampu mencapai pemahaman yang mendalam dan bermakna.

Meskipun keaktifan belajar memiliki peran yang sangat vital, kondisi empiris di lapangan sering kali menunjukkan fenomena sebaliknya. Matematika masih sering dipersepsikan oleh peserta didik sebagai mata pelajaran yang menakutkan, rumit, kaku, dan membosankan karena didominasi oleh simbol-simbol abstrak dan prosedur perhitungan yang monoton. Dampaknya, partisipasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung rendah.

Kondisi tersebut selaras dengan hasil observasi awal yang dilakukan

peneliti pada tanggal 9 September 2025 di kelas V MIN 2 Pasaman Barat bersama wali kelas (Ibu YK). Berdasarkan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran matematika, keaktifan belajar murid masih tergolong rendah jika ditinjau dari beberapa indikator keaktifan belajar, Sebagian besar murid tidak fokus memperhatikan penjelasan guru di depan kelas. Banyak murid yang terlihat pasif, melamun, hingga sibuk berbicara sendiri dengan teman sebangkunya saat materi disampaikan, Rendahnya keberanian murid dalam berkomunikasi. Dari total 27 murid, hanya sekitar 10 murid yang berani merespons pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan, atau tampil menyelesaikan soal di depan papan tulis, Terdapat 7 murid yang menunjukkan keterlambatan signifikan dalam menyelesaikan tugas latihan tepat waktu, yang mengindikasikan rendahnya pemahaman dan ketahanan belajar mereka, murid cenderung bergerak pasif di tempat duduk masing-masing dan enggan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang bersifat praktis atau menggunakan media peraga yang ada di kelas, sebanyak 25 dari 27 murid menunjukkan gestur kurang bersemangat, cemas, dan jenuh selama jam pelajaran matematika berlangsung.

Temuan observasi ini diperkuat oleh hasil wawancara pendahuluan dengan wali kelas V, Ibu YK. Beliau mengonfirmasi bahwa kendala utama dalam pembelajaran matematika di kelasnya adalah sulitnya membangun keterlibatan aktif murid secara konsisten. Murid cepat merasa bosan ketika guru menggunakan metode ceramah atau latihan soal berturut-turut. Selain itu, hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa 15 dari 27 murid

menganggap matematika sebagai pelajaran yang paling menguras pikiran karena penuh dengan rumus dan perhitungan yang rumit. Para murid juga menyatakan bahwa mereka lebih menyukai suasana belajar yang interaktif, memiliki unsur permainan, kerja kelompok, serta memberi mereka ruang untuk bergerak aktif fisik.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan belajar murid tersebut, diperlukan sebuah strategi dan strategi pedagogis yang solutif melalui penerapan model pembelajaran inovatif. Salah satu alternatif model pembelajaran kooperatif yang dinilai tepat dan relevan adalah model *Index Card Match* (mencari pasangan kartu). Model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran yang mengajak murid untuk aktif belajar melalui aktivitas mencari pasangan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disiapkan oleh guru (Silberman, 2014). Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan berorientasi pada kerja sama tim. Melalui model ini, setiap murid dituntut untuk bergerak mencari pasangan kartunya, berpikir kritis menganalisis keterkaitan antara soal dan jawaban, serta berkomunikasi aktif dengan temannya. Dinamika ini secara langsung mampu mencairkan kebekuan kelas, merangsang keterlibatan fisik, serta meningkatkan antusiasme emosional murid .

Efektivitas model *Index Card Match* dalam meningkatkan keaktifan belajar murid telah dibuktikan oleh berbagai penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Cholifah & Umah (2023)

menyimpulkan bahwa penerapan model *Index Card Match* secara signifikan mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis, mendorong keberanian murid untuk bertanya dan berdiskusi, serta mendongkrak keterlibatan aktif murid dalam memahami konsep pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh Yanti et al. (2023) meninjau bahwa penggunaan strategi pembelajaran berbasis pasangan kartu efektif dalam mendongkrak partisipasi aktif serta pemahaman konsep murid pada materi-materi yang dianggap abstrak. Selain itu, kajian empiris dari Majid et al. (2022) mengonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis aktivitas fisik seperti kartu pasangan mampu mengatasi kebosanan belajar dan meningkatkan interaksi sosial yang positif di dalam kelas dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, mencermati pentingnya keaktifan belajar dalam matematika, ditemukannya fakta lapangan mengenai rendahnya partisipasi murid kelas V MIN 2 Pasaman Barat, serta didukung oleh bukti ilmiah dari penelitian terdahulu mengenai keberhasilan model *Index Card Match*, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan/eksperimen dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* Terhadap Keaktifan Belajar Matematika MIN 2 Pasaman Barat

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar masalah, maka permasalahan pada penelitian ini berkaitan dengan :

1. Murid cenderung pasif dalam pembelajaran matematika, kurang memberikan respons, kurang menyimak penjelasan guru, serta masih muncul perilaku yang kurang kondusif di kelas.
2. Murid memiliki persepsi bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga motivasi, semangat, serta rasa percaya diri murid dalam mengikuti pembelajaran matematika menjadi rendah
3. Proses pembelajaran matematika masih bersifat satu arah dan monoton, sehingga belum memberikan kesempatan yang cukup bagi murid untuk bergerak, berinteraksi, bekerja sama, serta membangun pemahaman matematika secara aktif dan bermakna..

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini difokuskan pada rendahnya keaktifan belajar murid pada:

- 1 Mata pelajaran Matematika kelas V Sekolah Dasar.
- 2 Aspek keaktifan belajar dibatasi pada perhatian, partisipasi, kerja sama, dan keberanian murid dalam mengikuti pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Index Card Match*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka penelitian ini yaitu :Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dapat mempengaruhi keaktifan murid pada pembelajaran matematika kelas V MIN 2 Pasaman Barat?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *tipe Index Card Match* dapat mempengaruhi keaktifan murid pada pembelajaran matematika kelas V MIN 2 Pasaman Barat

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berikut manfaat penelitian yang dapat digunakan untuk judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Index Card Match* terhadap Keaktifan Belajar Murid Sekolah Dasar”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* (ICM) terhadap keaktifan belajar murid sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas model pembelajaran aktif dan kooperatif dalam upaya meningkatkan partisipasi murid selama proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Murid

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar murid dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan mencari pasangan kartu, berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan teman,

murid diharapkan menjadi lebih antusias, berani mengemukakan pendapat, serta aktif terlibat dalam pembelajaran.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan referensi bagi guru dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, menarik, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan murid dalam pembelajaran.

c. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan bagi sekolah mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dalam meningkatkan keaktifan belajar murid. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung guru untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada murid, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

d. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan pemahaman peneliti mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dalam pembelajaran di

sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bekal bagi peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan penelitian pendidikan pada masa yang akan datang.

G. Definisi Operasional

- 1 Model Pembelajaran Aktif *Index Card Match* (ICM): *Index Card Match* merupakan model pembelajaran aktif yang menggunakan kartu berisi pertanyaan dan jawaban. Siswa mencari pasangan kartu yang sesuai, kemudian berdiskusi tentang materi tersebut. Model ini membuat pembelajaran matematika lebih menarik, aktif, dan menyenangkan (Zaini, Munthe, & Aryani, 2007).
- 2 Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika: Keaktifan belajar adalah keterlibatan siswa dalam pembelajaran, seperti mencari pasangan kartu, berdiskusi, bertanya, menjawab, dan bekerja sama. Hasil belajar matematika merupakan kemampuan murid dalam memahami materi yang diukur melalui tes akhir. Dalam penelitian ini, keaktifan dan hasil belajar murid dibandingkan antara kelas yang menggunakan model *Index Card Match* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional (Sirait & Apriyani, 2020)