

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Mashuri menyatakan bahwa matematika merupakan pengetahuan yang bersifat universal dan mempunyai peranan penting dalam berbagai bidang ilmu, mengembangkan kemampuan berpikir manusia, serta menjadi dasar untuk kemajuan teknologi modern.¹ Peran penting matematika menurut Kline dalam Rohmah yang menyatakan bahwa adanya matematika itu untuk mendukung manusia dalam memahami serta menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, baik yang bersifat sosial, ekonomi, maupun alamiah.² Pemaparan diatas menunjukkan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dan sangat berperan penting dalam pendidikan.

Pendidikan diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik untuk mampu menguasai berbagai keterampilan guna menjadi pribadi sukses dalam kehidupan. Terdapat empat pilar pendidikan menurut UNESCO yang juga menjadi target dalam pencapaian efektivitas belajar yang meliputi *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*.¹ Keempat pilar pendidikan tersebut mengandung keterampilan khusus yang perlu dikembangkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran guna mempersiapkan generasi unggul dalam menghadapi tantangan abad 21. Tujuh keterampilan yang harus dikuasai peserta didik tersebut menurut Tony Wagner antara lain: kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi dan kepemimpinan, ketangkasan dan kemampuan beradaptasi, inisiatif dan berjiwa entrepreneur, mampu berkomunikasi efektif baik secara oral maupun tertulis, mampu mengakses dan menganalisis informasi, serta

¹ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: CV. Budi Utomo, 2019),

² Siti Nur Rohmah, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: UAD Press, 2021),

memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi.³ Dari penjabaran tersebut, kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu dari kompetensi yang perlu diberikan kepada peserta didik guna mempersiapkan generasi unggul yang siap bersaing menghadapi tantangan abad 21.

Kemampuan pemecahan masalah juga menjadi tujuan dari pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik: (1) mampu memahami konsep matematika, (2) mampu menggunakan penalaran pada materi yang memuat pola dan sifat, (3) mampu memecahkan masalah, (4) mampu mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, diagram atau tabel untuk memperjelas permasalahan, serta (5) mempunyai sikap menghargai manfaat matematika dalam kehidupan. Hal ini kembali ditegaskan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang menyebutkan bahwa tujuan dari pembelajaran matematika yaitu agar peserta didik menunjukkan sikap positif bermatematika yang meliputi logis, kritis, cermat dan teliti, jujur, bertanggung jawab, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah, sebagai wujud implementasi kebiasaan dalam inkuiri dan eksplorasi matematika.⁴ Menurut National Council Of Teacher Mathematics (NCTM) dalam proses berpikir matematika, terdapat lima kompetensi standar utama yaitu kemampuan pemecahan masalah, kemampuan penalaran, kemampuan koneksi, kemampuan komunikasi dan kemampuan representasi.⁵ Di Indonesia sendiri lima kompetensi berpikir matematika tersebut belum sepenuhnya tercapai.

Berdasarkan hasil survey Programme for International Student Assesment (PISA) yang diselenggarakan oleh Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD) pada tahun 2022, Indonesia menempati

³ Dhita Ayu Permata Sari, An Nuril Maulida Fauziah, Wahyu Budi Sabtiawan, and Ahmad Qosim, "Penerapan Lembar Kerja Problem Based Learning Untuk Melatih Keterampilan Pemecahan Masalah Calon Guru IPA," Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains, 2022, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/article/view/27110>

⁴ Linda Nur Chabibah, Emy Siswanah, and Dyan Falasifa Tsani, 'Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Barisan Ditinjau Dari Adversity Quotient', Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika, 2019, doi:10.21831/pg.v14i2.29024.

⁵ National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). Principles and standards for school mathematics. 2000

peringkat 63 dari 81 negara yang hadir, dengan perolehan skor rata-rata 366 lebih rendah dari skor rata-rata yang ditetapkan (skor rata-rata OECD = 472) dalam pencapaian prestasi belajar matematika.⁶

Penyebab rendahnya nilai matematika tersebut ialah jumlah peserta didik yang tidak mencapai level 2 sebesar 82%, beda jauh dengan rata-rata OECD yang sebesar 31%. Dari pengertian kecakapan matematika sendiri, level 2 berarti peserta didik mampu menyelesaikan masalah-masalah matematika yang sederhana dan dapat menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum, hasil dari PISA tersebut menunjukkan bahwa peserta didik di Indonesia mempunyai kemampuan dasar matematika, tetapi belum memiliki kemampuan pemecahan masalah yang cukup baik, sehingga sulit menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu persoalan yang menjadi masalah bagi dirinya. Gagne berpendapat bahwa pemecahan masalah (*problem solving*) merupakan tipe belajar yang paling rumit diantara 7 tipe belajar yang lain. Lebih lanjut, Gagne menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah dapat meningkatkan tingkat intelektual seseorang.⁷ Menurut Cooney kemampuan pemecahan masalah sangat penting terutama bagi peserta didik yang sedang belajar matematika karena dapat membantu dan meningkatkan kemampuan matematik, diantaranya berpikir analitis dan kritis.⁸ Hal itu senada dengan pernyataan Branca yang menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan inti dari matematika itu sendiri atau biasa disebut jantungnya matematika.⁹ Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan seseorang dalam menyelesaikan persoalan matematik dengan adanya dasar pengetahuan dalam proses

⁶ OECD. Indonesia Student Performance (PISA 2022). 2023

⁷ Apri Kurniawan, Diki Setiawan, and Wahyu Hidayat, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Berbantuan Soal Ontekstual Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 2019, <https://journal.iipsiliwangi.ac.id/index.php/jpmi/article/view/2976/1016>.

⁸ Apri Kurniawan, Diki Setiawan, and Wahyu Hidayat

⁹ Heris Hendriana and Utari Soemarmo, 'Penilaian Pembelajaran Matematika Edisi Revisi', Bandung: PT Refika Aditama, 2017.

memecahkan masalah yang sifatnya kompleks atau rumit sehingga dapat meningkatkan kemampuan intelektual seseorang.

Kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi peserta didik bukan hanya untuk memudahkan belajar matematika, namun juga dalam pembelajaran lain dan dalam kehidupan sehari-hari. Polya menjelaskan bahwa dalam memecahkan suatu masalah, terdapat empat tahapan yang dilalui yaitu *understanding the problem* (memahami masalah), *devising a plan* (merencanakan penyelesaian), *carrying out the plan* (menyelesaikan rencana penyelesaian), dan *looking back* (memeriksa kembali).¹⁰ Pada proses berpikir dalam memahami masalah ini, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan dari soal yang diberikan terlebih dahulu, yang berarti peserta didik secara tidak langsung mengidentifikasi fakta- fakta, setelah itu berlanjut untuk mengorganisasi informasi yang ada, kemudian membuat rencana dari permasalahan yang diberikan, dianalisis kebutuhannya dalam memilih strategi, serta menerapkan strategi yang diperlukan untuk menemukan solusinya. Dalam menyelesaikan masalah, peserta didik melakukan aktivitas trial and error. Setelah menemukan hasil dari permasalahannya, peserta didik dapat memastikan bahwa jawaban yang didapat sudah benar atau belum dengan memeriksa kembali jawaban terhadap persoalannya. Peserta didik mengidentifikasi kembali kebutuhan, merencanakan solusi perbaikan masalah, menerapkan rencana perbaikan dan mengevaluasi kembali. Permasalahan dalam pembelajaran matematika yang banyak dialami peserta didik adalah mencerna soal yang berbentuk narasi atau cerita karena pada umumnya proses belajar mengajar di kelas pada mata pelajaran matematika hanya diajarkan bagaimana cara menggunakan rumus yang ada.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam pelajaran matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu faktor internal yang meliputi kemampuan awal, tingkat kecerdasan, kebiasaan belajar, dan motivasi belajar. Terdapat juga faktor eksternal yang meliputi

¹⁰ Niken Septianingtyas and Hella Jusra, 'Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Berdasarkan Adversity Quotient', Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 2020, doi:10.31004/cendekia.v4i2.263.

penyediaan sarana prasarana dan model pembelajaran di kelas, lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, keadaan sosial, dan sebagainya.¹¹ Dari beberapa faktor-faktor tersebut bahwasannya sebagai pendidik maka harus mengupayakan suatu model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang akan membuat peserta didik termotivasi dalam belajar sehingga mereka berantusias dalam menghadapi tantangan untuk menyelesaikan permasalahan.

Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu model pembelajaran yang dinilai dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Model pembelajaran kooperatif merupakan model belajar mengajar yang dilaksanakan dalam kelompok kecil, dimana peserta didik bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan bekerja dalam kelompok, peserta didik dapat bertukar pikiran, berbagi ide dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif mereka, namun juga melatih keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan toleransi. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang mengandung unsur permainan. Model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta memotivasi peserta didik. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, peserta didik menjadi lebih aktif karena dituntut mencari tahu dengan mengamati (*observing*) dan mencocokkan pertanyaan dengan jawaban dari kartu yang berisi beberapa topik, saling bekerja sama (*networking*), mempresentasikan hasil diskusi (*associating*) dengan mengeluarkan pendapat mengenai topik, bertanya (*questioning*), dan menerima pendapat dari kelompok lain sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep matematika yang dianggapnya sulit dengan cara berdiskusi bersama kelompok, serta peserta didik dapat mencoba (*experimenting*) menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dengan obyek nyata.¹²

¹¹ Irma Purnamasari and Wahyu Setiawan, 'Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi SPLDV Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika', *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2019, doi:10.31331/medivesveteran.v3i2.771

¹² Ayu Anggita Anggita Anggraeni, P Verylana, and Ibnu Fatkhu R Fatkhu R, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika', *International Journal of Elementary Education*, 2019, doi:10.23887/ijee.v3i2.18552.

Ayu Widowati juga menulis artikel ilmiah terkait model pembelajaran *make a match* dan menyatakan bahwa hasil belajar matematika peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *make a match* lebih baik dibandingkan hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan diskusi, dengan perolehan nilai rata-rata 71,8 untuk hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *make a match* dan nilai rata-rata 53,6 untuk hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan diskusi.¹³

Dalam pemilihan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, lingkungan, dan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audiovisual. Media audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual. Dengan media ini materi yang disampaikan menjadi lebih lengkap dan optimal, selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peranan dan tugas guru, sehingga guru tidak selalu sebagai penyaji materi, tetapi materi yang disampaikan bisa digantikan dengan media audiovisual ini. Beberapa alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh media audiovisual yang berupa video adalah dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu, dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dan dapat menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan penerapan media audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran secara optimal sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas dan lengkap.

Dipilihnya model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual dikarenakan model pembelajaran dan media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa. Model ini efektif membantu siswa memahami materi melalui permainan mencari kartu jawaban dan pertanyaan, sehingga proses pembelajaran yang terjadi dirasakan lebih

¹³ Ayu Widowati, 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA', Jurnal Citra Pendidikan, 2023, doi:10.38048/jcp.v3i3.2067.

menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, media audiovisual ini siswa akan lebih tertarik dan mampu memahami materi ajar sehingga kemampuan kognitif siswa dapat dikembangkan dengan pembelajaran menggunakan media audiovisual. Penyampaian materi melalui media audiovisual ini juga menjadi lebih kompleks, hal tersebut didukung oleh pendapat Rositayani yang menyatakan bahwa kelebihan dari penggunaan media audiovisual adalah untuk penyampaian guru menjelaskan yang kompleks ke sederhana, dapat digunakan untuk klasikal atau individual dan dapat digunakan secara berulang-ulang.¹⁴

Salah satu materi matematika kelas VIII yaitu sistem persamaan linier dua variabel. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel merupakan salah satu konsep dasar dalam geometri yang sering digunakan sebagai menentukan harga barang mencari keuntungan penjualan dan lain lain. Materi ini tidak hanya sekedar tentang menghafal rumus, tetapi juga melibatkan pemahaman konsep, serta kemampuan menganalisis masalah. Terlepas dari mempelajari matematika itu sendiri, Sistem Persamaan Linier Dua Variabel juga memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam berbagai bidang, seperti fisika, geologi, arsitektur, dan teknik.

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) termasuk salah satu materi wajib yang perlu dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika, karena materi SPLDV ini berkaitan dengan materi yang akan dipelajari selanjutnya. Sebagaimana yang dikemukakan Sari & Lestari menyatakan materi SPLDV ialah kelanjutan dari materi persamaan linear satu variabel dan menjadi prasyarat untuk mempelajari materi SPLTV.¹⁵ Namun kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal SPLDV. Masih menurut Sari dan Lestari menyatakan kesulitan yang dialami peserta didik dalam menyelesaikan soal SPLDV ialah kesulitan untuk menuliskan soal bentuk uraian kedalam simbol matematika dikarenakan peserta didik tidak menguasai konsep SPLDV, kesulitan dalam

¹⁴ Ni Luh Pebri Dianayanti¹, Nyoman Kusmaryatni² / Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS

¹⁵ Ani Maryani and Wahyu Setiawan, 'Analisis Kesulitan Peserta Didik Kelas VIII Dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Di MTs Atsauri Sindangkerta', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.3 (2021), 2619–27 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.915>>.

pengoperasian SPLDV dikarenakan peserta didik lupa pada materi yang telah dipelajari sebelumnya dan kurangnya ketelitian dalam mengerjakan soal.¹⁶

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperati *Make a Match* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Kelas VIII SMPN 3 Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi bahwa:

- a. Kemampuan pemecahan masalah yang rendah, disebabkan oleh beberapa faktor internal dan eksternal yang menghambat proses pembelajaran.
- b. Model dan media pembelajaran yang diberikan pendidik masih belum optimal, sehingga membutuhkan inovasi model dan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran.

2. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak menyimpang, maka peneliti menentukan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *make a match*.
- b. Media pembelajaran yang digunakan untuk membantu model pembelajaran adalah Audio Visual.
- c. Materi pokok pada penelitian ini adalah materi SPLDV kelas VIII.
- d. Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN 3 Tulungagung.
- e. Nilai kemampuan pemecahan masalah peserta didik berupa nilai skor dari soal posttest yang diberikan.

¹⁶ Maryani and Setiawan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian, yakni:

Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi SPLDV di kelas VIII SMPN 3 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian, yakni:

Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi materi SPLDV di kelas VIII SMPN 3 Tulungagung

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau sebuah pernyataan sementara dan diajukan untuk memecahkan suatu masalah yang kebenarannya harus diuji secara empiris berdasarkan data yang telah diperoleh dari sampel penelitian.¹⁷

Dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengambil hipotesis yaitu sebagai berikut:

H₀ : Tidak ada ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi SPLDV di kelas VIII SMPN 3 Tulungagung

H₁ : ada ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi SPLDV di kelas VIII SMPN 3 Tulungagung

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Alfabet, 2022), hlm.99.

F. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka diharapkan dapat menghasilkan pemecahan masalah sehingga penelitian yang telah dilakukan dapat memberi manfaat. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini secara teoritis adalah sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menyampaikan berbagai informasi dan mengembangkan disiplin ilmu, sehingga dapat mengatasi masalah yang dihadapi masyarakat, khususnya di bidang pendidikan.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan kualitas mutu pendidikan saat ini.
- c. Dapat memberikan pilihan dan tambahan strategi pembelajaran mengenai kegiatan pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media audio visual. Juga sebagai bahan pertimbangan oleh para peneliti untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media audio visual.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Untuk menambah pengalaman, wawasan, dan pengetahuan mengenai minat dan kemampuan siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media audio visual pada pembelajaran matematika.

b. Guru

Untuk masukan bagi guru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe make a match berbantuan media audio visual, sehingga guru mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih mengutamakan proses, yang nantinya juga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

c. Peserta didik

Memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik ketika belajar dan menyelesaikan soal matematika, serta menambah minat peserta didik untuk lebih giat belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media audio visual.

d. Sekolah.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang positif guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar peserta didik.

G. Penegasan Variabel

1. Penegasan Konseptual

a. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik dengan mengabungkan kartu tanya jawab dari bahan ajar yang sudah diajarkan. Model pembelajaran ini merupakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif peserta didik.¹⁸

b. Kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan menyelesaikan permasalahan non-rutin yang saling berelasi dengan kehidupan nyata. Pembelajaran pemecahan masalah lebih terfokus pada proses dan strategi. Oleh karena itu keterampilan proses maupun strategi dalam memecahkan permasalahan tersebut menjadi kemampuan dasar di dalam pembelajaran matematika.¹⁹

¹⁸ I Wayan Wijendra, 'Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia', *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2020, doi:10.23887/mpi.v1i2.30199.

¹⁹ Asfi Yuhani, Luvy Sylviana Zanthi, and Heris Hendriana, 'PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SMP', *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2018, doi:10.22460/jpmi.v1i3.p445-452.

c. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Sifat yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layak media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio diatas. Contoh media audio visual dapat berupa film, video, slide, dan OHP yang diberi unsur suara dan lain lain²⁰

d. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

SPLDV adalah salah satu materi matematika yang menyajikan masalah sesuai situasi yang ada (*contextual problem*), yaitu permasalahan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui soal cerita yang mengangkat permasalahan sehari-hari ini, siswa dituntut untuk mengomunikasikan bahasa sehari-hari ke dalam bahasa matematika dan menafsirkan hasil perhitungan yang dilakukan sesuai permasalahan yang diberi untuk memperoleh suatu pemecahan²¹

2. Penegasan Operasional

a. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah pembelajaran berbasis kelompok yang mengharuskan peserta didik mencari pasangan kartu dari jawaban atau pertanyaan terkait materi yang diajarkan, dalam hal ini adalah SPLDV. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyajikan informasi terkait materi SPLDV, peserta didik akan diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang terdiri dari 5-6 anak, peserta didik kemudian dibimbing untuk menyelesaikan tugas perkelompok yaitu mencari pasangan kartu dari jawaban dan pertanyaan, dan setelahnya akan dilakukan evaluasi setelah pembelajaran berakhir.

²⁰ 'T1_292012016_BAB II'.

²¹ Natasya Amelia Fanani and others, 'ISSN 3030-8496 Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam', 1.2 (2024), 21–32.

b. Media Audio Visual

Dalam media audio visual berisikan audio yang memuat tentang rumus SPLDV dan juga pertanyaan serta jawaban terkait materi SPLDV dan akan diberikan sebanyak 40 kartu yang berisikan jawaban atau pertanyaan yang nantinya masing-masing kelompok akan mendapat 5 kartu

c. Kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah dalam hal ini adalah hasil posttest dalam bentuk skor angka setelah diberikan model pembelajaran make a match berbantuan media audio visual

d. Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

Sistem Persamaan Linier Dua Variabel dalam hal ini berbentuk $ax + by = c$

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika dalam penelitian dalam skripsi ini yaitu, sebagai berikut:

1. Bagian awal

Pada bagian awal meliputi halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, abstrak.

2. Bagian inti

Pada bagian ini meliputi pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup. Dengan penjelasan masing-masing sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, idendifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual dan operasional, serta sistematika pembahasan.

Bab II Landasan teori, terdiri dari deskripsi teori, kajian penelitian terdahulu dan kerangka berfikir penelitian.

Bab III Metode penelitian, terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari deskripsi data dan analisis penelitian.

Bab V Pembahasan, terdiri dari pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

Bab VI Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir

Bagian ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.