

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia dan dalam upaya mewujudkan tujuan nasional Indonesia untuk meningkatkan kesejahteraan secara umum serta meningkatkan pengetahuan dan kebijaksanaan masyarakat. Prinsip-prinsip ini tertuang dalam Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 yang mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam berbagai aspek seperti spiritualitas, kendali diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik, dan keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Karim, 2022).

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik dapat membantu siswa mencapai tujuan pendidikannya. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa pembelajaran hendaknya dilakukan di satuan pendidikan dengan cara yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang, mendorong partisipasi siswa, dan memberikan ruang memadai bagi minat siswa. Sehingga, kemampuan, dan pertumbuhan mandiri, kreatif, dan jasmani siswa sejalan dengan perkembangan jasmani dan mentalnya.

Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas perolehan kompetensi lulusan, setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, dan menilai proses pembelajaran (Purnomo, 2021).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang menguraikan standar isi satuan pendidikan dasar (SD) dan menengah, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan pembelajaran tentang alam secara sistematis. Artinya, pembelajaran ilmu pengetahuan alam melibatkan lebih dari sekedar penguasaan sejumlah pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip; sebaliknya, ini melibatkan proses penemuan. Pengajaran sains harus dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Oleh karena itu pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiah salah satunya sikap ingin tahu.

Istilah IPA dalam bahasa Inggris diterjemahkan menjadi "*natural science*". Ilmu pengetahuan adalah segala sesuatu yang berhubungan atau bersangkutan dengan alam. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan alam dapat juga disebut dengan ilmu pengetahuan alam (IPA) ilmu yang mengkaji

fenomena alam (Surahman, 2019). Berdasarkan dengan temuan tersebut juga terjadi di SD Negeri Ngegong, ditemukan permasalahan antara lain

proses pembelajaran IPA belum mencapai hasil yang optimal, hal tersebut terlihat dari hasil belajar IPA kelas V yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Selain itu guru kurang optimal dalam menggunakan model pembelajaran. Guru kelas V SD Negeri Ngegong dalam melakukan proses pembelajaran masih menggunakan model berkelompok yang hanya menekankan pada pengetahuan kognitif siswa tetapi belum dapat menggali keterampilan dalam berpikir, dengan kata lain siswa hanya menerima konsep atau materi tanpa memberikan kontribusi ide dalam proses pembelajaran. Selain itu pada pelaksanaan pembelajaran dengan model berkelompok belum semua siswa memahami materi yang ditugaskan, sehingga hasilnya belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Ngegong menunjukkan bahwa terdapat beberapa masalah terkait dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini berdasarkan data ulangan harian dari siswa kelas V SD Negeri Ngegong yang terdiri dari 30 siswa terdapat 20 siswa yang hasil belajarnya berada di bawah KKM, dengan rincian 20 siswa mendapat nilai di bawah KKM dengan presentase 60,6% dan 10 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dengan presentase 39,4% dengan KKM 65 dengan rata-rata nilai 55. Menurut hasil pengamatan di SD Negeri Ngegong teridentifikasi bahwa siswa kurang memiliki kesiapan untuk menjawab

pertanyaan dari guru dan siswa kurang termotivasi mengikuti kegiatan belajar mengajar dikarenakan cara mengajar guru yang menggunakan media buku ajar. Selama ini guru kurang melibatkan siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran. Salah satu penyebab ketidakaktifan siswa adalah guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk belajar. Siswa merasa bosan dan cenderung lebih pasif dalam pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa kurang mendapatkan penguatan maupun reward dari guru sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa merasa bahwa mereka kurang mendapat penghargaan dari guru.

Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dapat menyebabkan ketidakminatan, pemahaman yang terbatas, dan rutinitas yang membosankan, sehingga siswa kehilangan motivasi. Menurut (H et al., 2016) metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran akan menjadi hambatan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Variasi dalam penggunaan model pembelajaran sangat penting, termasuk salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Menurut (Setiawan & Nurhidayah, 2021) menyatakan bahwa meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari lebih bermakna, menumbuhkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, sikap kerjasama, toleransi, dan menghargai pendapat orang lain, kebiasaan baik, nilai-nilai luhur sehingga membantu siswa memilih

kegiatan sesuai minatnya yang dapat meningkatkan gairah belajar siswa (Winarsih et al., 2024) .

Make a Match dipilih sebagai salah satu variasi metode pembelajaran yang akan digunakan di kelas karena metode ini memiliki keunggulan di mana siswa mencari pasangan sambil belajar tentang suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penerapan model ini dimulai dengan instruksi kepada siswa untuk mencari pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban sebelum batas waktu tertentu. Siswa yang berhasil mencocokkan kartu-kartu tersebut akan menerima poin. Persiapan yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan metode *Make a Match* adalah menyiapkan kartu-kartu, di mana terdapat kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang akan dipasangkan (Astika & Nyoman M, 2012).

Metode *Make a Match* diharapkan bahwa proses pembelajaran akan menjadi lebih kondusif, lebih sederhana, memiliki makna, dan menghadirkan kesenangan. *Make a Match* adalah salah satu varian dari pembelajaran kooperatif. Menurut (Siburian, 2020) pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang lebih cenderung dipandu dan diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas, pertanyaan, dan menyediakan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam pemecahan masalah yang dihadapi. Dengan demikian peran guru dalam pembelajaran kooperatif lebih terfokus pada bimbingan dan arahan, dengan harapan bahwa siswa akan menjadi lebih aktif dan kreatif selama proses pembelajaran di kelas (Wahyuningsih et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang permasalahan, perlu diatasi pemecahan masalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti bersama guru kelas V berdiskusi mengenai pembelajaran yang inovatif dan bisa memecahkan permasalahan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Pada dasarnya *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe pembelajaran, salah satunya yaitu tipe *Make a Match*.

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri Ngegong, Sekolah ini memiliki akses ke berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru wali kelas V di sekolah ini yang juga merupakan salah satu guru di SD tersebut, mengungkapkan bahwa meskipun guru-guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran yang ada, namun terdapat kekurangan dalam variasi model pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu SD Negeri Ngegong dipilih sebagai lokasi penelitian untuk memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya, yaitu pembelajaran dengan metode *Make a Match*. Berdasarkan latar belakang dan studi kasus pendahuluan di atas maka penelitian ini berjudul

“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar”.

B. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah yang digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini membatasi tentang: berjudul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar”.

1. Mengukur keefektifitas dari model pembelajaran *Make a Match*.
2. Penelitian membahas model pembelajaran *Make a Match* apakah sudah sesuai dengan hasil belajar siswa.
3. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Ngegong.
4. Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar.

C. Rumusan Masalah

Apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar IPAS siswa kelas kontrol yang diajar menggunakan metode pembelajaran konvensional dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make a Match*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar IPAS kelas V di SDN Ngegong.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ada, maka kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian diharapkan bisa dijadikan rujukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan mengenai model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa.
 - b. Sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran yang akan menambah ilmu dan wawasan di bidang pendidikan guru sekolah dasar, guna melihat efektivitas dari pembelajaran siswa.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Kepala Sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk mengembangkan dan melihat efektivitas dari model pembelajaran *Make a Match* pada hasil belajar siswa sekolah dasar.
 - b. Bagi Guru Sekolah Dasar, penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian dalam memberikan pendampingan pada anak dan penerapan model pembelajaran *Make a Match*.

- c. Bagi Peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pemberi masukan berkaitan dengan efektivitas model pembelajaran *Make a Match* pada hasil belajar siswa sekolah dasar.
- d. Bagi orang tua, membantu anak untuk memahami dan mempelajari metode pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga metode *Make a Match* dapat memberikan hasil yang efektif bagi siswa

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Make a Match

mendefenisikan model *Make a Match* (mencari pasangan) sebagai pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi dan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan bantuan kartu. Melalui penerapan model kooperatif tipe *Make a Match* ini, siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan, dengan demikian hasil belajar siswa dapat semakin meningkat. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* juga relatif mudah diterapkan di dalam kelas sehingga guru dan peserta didik tidak akan mengalami kesulitan dalam langkah-langkah penerapannya (Monli, 2020).

2. Hasil Belajar IPAS

Belajar adalah proses yang dilalui setiap anak, dalam belajar guru merupakan fasilitator. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang disadari. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri siswa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapat perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan-perubahan dalam aspek tersebut menjadi hasil dari proses belajar. Sehingga “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman beajarnya”. Hasil belajar erat kaitannya dengan proses memperoleh pengetahuan. (Afnan et al., 2021). mengungkapkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar (Dhara Atika & Taufina, 2020).