

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pada umumnya, kegiatan belajar memberikan hasil yang didapat ketika selesai mengikuti pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Siswa yang belajarnya tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar. Hasil tersebut dapat dinyatakan dengan huruf ataupun kalimat yang mendeskripsikan hasil yang diperoleh oleh setiap siswa. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar (Rusman, 2015:67). Hasil belajar dapat pula digunakan sebagai acuan keberhasilan dalam pembelajaran. Berhasilnya pembelajaran ketika siswa mampu memperoleh nilai KKM atau bahkan mampu mendapatkan nilai di atas KKM pada mata pelajaran tersebut.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran yang sangat berpengaruh, bukan sekedar memberikan pengetahuan saja, melainkan guru dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Hal inilah yang membuat para tenaga pendidik harus mencari berbagai alternatif cara agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah diterima peserta didik dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran memiliki dua unsur yang sangat penting dimiliki seorang tenaga pengajar, yaitu unsur metode pembelajaran dan juga unsur media pembelajaran. Keduanya memiliki saling keterkaitan, pemilihan dan penggunaan suatu metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap jenis

media ajar yang akan digunakan dan tentunya juga berdampak terhadap kemampuan peserta didik.

Menurut Siregar & Sentosa, (2015, h. 2) “metode atau model yang dipakai oleh guru tentu berpengaruh pada aktivitas siswa, apabila guru menggunakan model yang melibatkan siswa agar belajar lebih rajin, sebaliknya jika guru hanya menjelaskan saja maka siswa merasa bosan dan jenuh saat pelajaran. Penggunaan model pelajaran yang tepat, maka akan memengaruhi minat belajar siswa sehingga pelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat.”

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap guru wali kelas V.A di SDN 101768 Tembung, terlihat bahwa pembelajaran yang diberikan guru selama ini cenderung menggunakan metode ceramah, namun guru tidak memvariasikannya dengan menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif. Rendahnya kedisiplinan belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung seperti siswa tidak fokus saat guru menjelaskan materi pembelajaran, serta masih ada beberapa siswa yang berbincang dengan teman sebangkunya kemudian rendahnya kedisiplinan dalam belajar siswa yang tidak mengumpulkan tugas atau pr.

Banyak siswa yang belajarnya secara lancar tetapi kurang berhasil dalam mata pelajaran tertentu dikarenakan sebelumnya siswa sekolah secara daring sehingga proses pembelajaran tidak optimal. Namun di sisi lain, tidak sedikit pula siswa yang justru dalam kegiatan belajarnya mengalami berbagai kesulitan. Kesulitan yang dialami siswa diantaranya belum memahami mengenai materi pelajaran, siswa membutuhkan penjelasan lebih dalam memahami materi pelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar terlebih lagi siswa

baru memulai proses pembelajaran secara tatap muka atau offline dari yang sebelumnya proses pembelajaran dilakukan secara online atau daring. Siswa sulit untuk memahami materi yang dijelaskan serta rendahnya ketertarikan siswa dalam belajar. Siswa juga pasif dalam berargumentasi dengan guru pada saat tanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan.

Dari hasil wawancara diperoleh data bahwa hasil belajar siswa juga masih tergolong rendah, dimana masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Berdasarkan hasil ujian tengah semester ganjil kelas V.A SDN 101768 Tembung, 11 siswa yang mencapai nilai KKM dengan presentase 36,6 % dan 19 siswa yang tidak mencapai nilai KKM dengan presentase 63,3 %.

Pada dasarnya model dan juga media pembelajaran merupakan medium dalam mentransfer ilmu pengetahuan secara nyata kepada siswa yang berdampak terhadap munculnya rangsangan dan bangkitnya semangat belajar serta meningkatnya pemahaman materi pembelajaran sehingga adanya peningkatan terhadap kualitas pendidikan. Oleh karena itu pemilihan suatu media dalam pembelajaran haruslah memperhatikan karakteristik materi yang akan disampaikan dan juga berdasarkan karakteristik siswa serta menyesuaikan dengan kemampuan siswa dalam menerima dan menggunakan model dan media pembelajaran tersebut (Arsyad, 2019, h. 61). Apalagi jika proses pembelajaran berlangsung pada siswa SD, yang notabene masih gemar bermain.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *make a match*. Model ini sangat sesuai dengan karakteristik anak yang gemar bermain. Dengan menerapkan model *Make A*

*Match* dapat menjadikan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Menurut Rusman (Subandi, 2017, h. 601) “model *make a match* merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *make a match* merupakan model yang menciptakan hubungan baik antara guru dan siswa. Guru mengajak siswa bersenang-senang dalam permainan, kesenangan tersebut juga dapat mengenai materi dan siswa dapat belajar secara langsung maupun tidak langsung.”

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Alfiyaturrizqi Nadliyah (2019), dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Bebekan Kabupaten Sidoarjo” membuktikan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dibandingkan dengan pembelajaran ceramah. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil rata-rata nilai posttest pada kelas kontrol adalah 88 sedangkan hasil rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 95.

Begitu juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maya Khulbania (2019), dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Kelipatan Dan Faktor Bilangan Siswa SDN 06 Kaur” membuktikan bahwa adanya perbedaan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan di kelas IVA dan perlakuan tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* pada kelas IVB. Pada kelas IVA memiliki rata-rata sebesar 81,0. Adapun

kemampuan posstest pada kelas IVB tanpa menggunakan model pembelajaran *make a match* memiliki rata-rata sebesar 68.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, dan hasil dari penelitian terdahulu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas IV SDN 101768 Tembung T.A 2021/2022”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah dalam pembelajaran di kelas V.A SDN 101768 Tembung adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi belajar yang diberikan guru sebelum proses pembelajaran dilakukan. Serta ketertarikan dan konsentrasi siswa dalam belajar tidak maksimal.
2. Rendahnya kedisiplinan belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Siswa cenderung pasif di kelas dan rendahnya hasil belajar siswa.
4. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran.
5. Model pembelajaran yang diberikan guru tidak bervariasi.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sangat luas, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam. Maka batasan masalah dalam penelitian ini di

batasi pada, pembelajaran 1 pada pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia maka penelitian ini dibatasi pada masalah “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas V SDN 101768 Tembung T.A 2021/2022”.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 kelas V SDN 101768 Tembung T.A 2021/2022?”.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 Dengan Mengguankan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Kelas V SDN 101768 Tembung T.A 2012/2022.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, hasil penelitaian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan sumbangsih pemikiran dan masukan yang berarti terhadap kualitas pendidikan terutama:

1. Secara Teoritis
  - a. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 1.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan guru untuk meningkatkan keterampilan mengajar serta dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *flashcard* Sehingga diharapkan hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 1 dapat meningkat.
- c. Bagi sekolah, sebagai sumbangsih peningkatkan prestasi pendidikan pada aktivitas belajar yang ebrlangsung di sekolah dan sebagai bahan acuan sekolah atau sebagai bahan masukan untuk perbaikan di masa yang akan datang.
- d. Bagi peneliti sendiri, untuk menambah wawasan peneliti dalam menjalankan tugas sebagai pendidik di masa yang akan datang.
- e. Bagi peneliti lain, sebagai bahan informasi dan acuan yang berkaitan dengan masalah penelitian yang relevan.