

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah siklus untuk mempengaruhi siswa untuk memiliki pilihan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan mereka saat ini. Hal ini akan menyebabkan perubahan pada anak yang memungkinkan mereka untuk bekerja dengan sukses dalam kegiatan publik. Mereka dipercayakan untuk mengoordinasikan pengalaman pendidikan sehingga tujuan perubahan dapat tercapai sesuai keinginan.

Sebagaimana ditunjukkan oleh Pasal 1 Peraturan Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, kemampuan Pendidikan Nasional untuk membina kemampuan dan membentuk pribadi dan peradaban negara yang megah dalam rangka mencerdaskan kehidupan negara, dengan sasaran pembinaan kemampuan siswa agar menjadi pribadi yang bertakwa dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, solid, berpendidikan, mahir, imajinatif, bebas dan berubah menjadi penduduk demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran merupakan suatu penentu utama dalam keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. Belajar adalah siklus untuk memperoleh informasi baru dan secara pasti mempengaruhi bagian kehidupan seseorang. Sedangkan mengajar adalah proses yang dilakukan guru sebagai pembimbing kegiatan belajar siswa, mengatur dan menciptakan suasana belajar yang baik. Konsep pembelajaran merupakan suatu

proses di lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memastikan ia dapat turut serta dalam proses tertentu dalam situasi menghasilkan respon terhadap kondisi tertentu. Untuk mencapai kondisi tersebut maka perlunya strategi pada proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara menyeluruh bukan hanya satu aspek potensi yang dimiliki manusia saja. Hasil belajar itu sendiri dapat diukur melalui tes maupun nontes untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa. Hasil belajar yang dicapai peserta didik tentunya berkat adanya usaha dan pikiran yang dinyatakan dalam bentuk penguasaan, kecakapan dan pengetahuan berbagai aspek kehidupan.

Pembelajaran di sekolah perlu diperhatikan agar hasil belajar yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran, pendidik harus memiliki pilihan untuk membuat kondisi yang membantu untuk mengajar dan belajar komunikasi korespondensi antara pendidik, siswa, dan bagian lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Namun kenyataan bahwa pembelajaran yang terjadi di lapangan tidak sesuai dengan yang diharapkan, pada umumnya masih menempatkan guru sebagai sumber ilmu pengetahuan. Pembelajaran hanya sebuah transfer informasi dari guru, sehingga pembelajaran kurang bermakna dan siswa pun cenderung pasif di dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti pada 11 Juli 2022 di kelas IV SD Negeri 101766 Bandar Setia, peneliti melihat bahwa guru masih belum sepenuhnya mengaplikasikan model pembelajaran yang bervariasi apalagi dengan bantuan multimedia interaktif yang mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah

yang tentunya kurang melibatkan siswa dan memberikan efek bosan terhadap siswa. Teknik pembelajaran ini juga membuat hasil belajar siswa yang rendah, karena banyaknya hambatan yang terlihat oleh siswa dalam belajar dan pengalaman yang berkembang. Hasil belajar siswa rendah dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa kelas IVA SD Negeri 101766 Bandar Setia tahun ajaran 2021/2022 dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian kelas IVA SD N 101766  
Bandar Setia Tahun Ajaran 2021/2022**

Kelas	Nilai KKM = 70	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
IVA	$\geq 70$	Tuntas	14	58,3%
	$< 70$	Tidak tuntas	10	41,7%
<b>Jumlah</b>			24	100%

(Sumber guru kelas IVA SD Negeri 101766 Bandar Setia)

Dari tabel terlihat terdapat delapan belas siswa yang mencapai ketuntasan dengan kriteria ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 70. Siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak lima belas orang dengan persentase 58,3%. Sedangkan siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan sebanyak sembilan belas siswa. Kemudian, pada saat itu, cenderung terlihat siswa yang belum tuntas mencapai persentase 41,7%. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas atau relatif rendah dalam mencapai hasil yang diharapkan.

Sesuai dengan itu, pendidik yang merupakan individu yang bertanggung jawab atas pengalaman yang berkembang harus lebih ahli dalam menciptakan teknik atau sistem selama waktu yang proses belajar mengajar. Guru sebagai wali kelas dapat mengolah dengan tepat, dapat menguasai kelas dan menentukan teknik pembelajaran yang tepat, maka pada saat itu pembelajaran akan menyenangkan.

Untuk situasi ini, peneliti menganggap bahwa pendidik harus membuat trik di mana pembelajaran digabungkan ke dalam ilustrasi yang menarik, sederhana dan siap untuk membangkitkan energi siswa untuk belajar. Salah satu solusi yang dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yang dibantu dengan multimedia Interaktif.

Model pembelajaran merupakan penggambaran yang efisien dalam melakukan pembelajaran untuk membantu siswa belajar dalam tujuan pembelajaran tertentu yang ingin dicapai. Model pembelajaran merupakan penggambaran secara keseluruhan namun pada saat yang sama berpusat pada sasaran pembelajaran tertentu. Model pembelajaran sangat membantu mengembangkan kekuatan imajinasi dan kekuatan penalaran para siswa. Dengan pemanfaatan model pembelajaran siswa akan secara efektif terlibat dengan pembelajaran di kelas.

Model *Make A Match* ialah di mana siswa mencari pasangan sambil mencari tahu tentang suatu pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan menarik. Dimana memiliki keunggulan yaitu dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik karena ada unsur permainan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu model tersebut juga membantu siswa memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Sedangkan Multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan antara grafik, teks, video, suara dan animasi. Untuk menyampaikan pesan dan data, melalui media elektronik seperti PC dan gadget elektronik. Media interaktif juga meningkatkan penalaran siswa terhadap materi

yang akan di jelaskan oleh guru. Media juga mendorong keaktifan siswa karena dapat mengurangi rasa bosan terhadap pembelajaran yang bersifat monoton.

Salah satu hal yang memperkuat alasan peneliti dalam menerapkan model *Make A Match* berbantuan multimedia interaktif di kelas IV SD Negeri 101766 Bandar Setia ialah penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan Indah Octaviana (2017) dengan Judul Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Make A Match* berbantuan multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA. Dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata antar kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model *Make A Match* berbantuan multimedia interaktif mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPA siswa SD kelas III di SDIT Ihsanul Fikri Kota Magelang Tahun Pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan masalah-masalah diatas peneliti perlu melakukan penelitian untuk membuktikan ada atau tidaknya pengaruh model *Make A Match* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa. Untuk itu, penulis melaksanakan Penelitian dengan Judul **"Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tema 1 Kelas IV SD Negeri 101766 Bandar Setia T.A 2022/2023"**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, teridentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik khususnya Tema 1 subtema 2 pada kelas IV.
2. Proses Pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Model pembelajaran kurang bervariasi.
4. Siswa dalam proses pembelajaran cenderung kurang termotivasi, kurang aktif, bahkan sering bicara dengan teman sebangkunya.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam meneliti “Pengaruh Model *Make A Match* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Tema 1 Subtema 2 Pembelajaran 1 di Kelas IV SD Negeri 101766 Bandar Setia Tahun Ajaran 2022/2023.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana hasil belajar penggunaan model *Make A Match* Berbantuan Interaktif terhadap hasil belajar tema 1 kelas IV SD Negeri 101766 Bandar Setia T.A 2022/2023?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan penerapan model *Make A Match* berbantuan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar tema 1 di kelas IV SD Negeri 101766 Bandar Setia T.A 2022/2023?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar penggunaan model *Make A Match* Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar tema 1 kelas IV SD Negeri 101766 Bandar Setia T.A 2022/2023.
2. Untuk Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Model *Make A Match* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tema 1 Kelas IV SD Negeri 101766 Bandar Setia T.A 2022/2023”.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan model *Make A Match* Berbantuan Multimedia Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dari hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi bahan penelitian di masa yang akan datang

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

- 1) Dengan diterapkannya model pembelajaran *Make A Match* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan minat siswa dalam mempelajari Tema 1 Subtema 2 kelas IV.

- 2) Memperbaiki prestasi siswa terhadap pembelajaran tematik yang semula dianggap hafalan dan membosankan.

- b. Bagi Guru

- 1) Sebagai pertimbangan guru dalam memilih model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam memberikan pelajaran.

2) Memberikan informasi bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran *Make A Match* sebagai salah satu alternative dalam proses belajar mengajar.

3) Mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan model *Make A Match*.

c. Bagi Kepala Sekolah

1) Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan sumber-sumber belajar.

2) Sebagai masukan evaluasi diri agar kepemimpinan kepala sekolah di masa mendatang semakin kompeten.

d. Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan sebagai acuan bagi peneliti lanjutan terutama dalam pembahasan tentang penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran.

