

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses untuk meningkatkan potensi diri dari segala aspek sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Pendidikan adalah usaha sadar manusia untuk mengembangkan potensi dirinya melalui pembelajaran. Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai dan kebudayaan yang ada di masyarakat. Salah satu kegiatan pendidikan yang diselenggarakan adalah Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah. Belajar dapat dikatakan suatu proses yang secara menyeluruh terjadi pada diri seseorang sepanjang hidupnya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Proses pengajaran yang baik adalah proses yang memungkinkan peserta didik untuk secara bertahap berpartisipasi secara mental maupun fisik dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen seperti tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah suatu hal yang hendak dicapai oleh guru terhadap peserta didik saat pembelajaran agar pembelajaran berhasil sesuai dengan kurikulum yang ada dalam rangka meningkatkan kualitas diri peserta didik itu sendiri. Dalam proses belajar, tentu saja adanya materi pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Materi pembelajaran adalah informasi penting atau pokok bahasan yang disampaikan oleh guru sesuai dengan kurikulum yang ada sehingga peserta didik mendapatkan

informasi atau ilmu saat pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran, tentunya guru harus menggunakan metode yang tepat agar materi pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik. Metode pembelajaran adalah cara guru mengajar atau strategi guru dalam memberikan informasi kepada peserta didik agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah. Dalam melakukan metode belajar yang tepat saat pembelajaran, hadirnya media pembelajaran akan mendukung keberhasilan belajar dalam memberikan materi karena media pembelajaran adalah alat atau benda yang menjadi perantara antara guru dan peserta didik dalam belajar agar peserta didik dapat melihat langsung secara nyata materi pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Setelah pembelajaran selesai, tentu harus ada evaluasi pembelajaran setiap harinya untuk melihat hal-hal yang perlu dikembangkan dalam setiap pembelajaran untuk menjadi referensi dalam mengajar setiap harinya agar adanya peningkatan kualitas belajar dan kualitas pada diri peserta didik baik secara sikap, pengetahuan dan keterampilan dengan adanya evaluasi pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan metode yang efektif untuk mendorong siswa dalam memperoleh pengetahuan dan membantu siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran adalah suatu aktivitas yang digunakan untuk merencanakan pelajaran di kelas sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada metode pengajaran yang direncanakan, termasuk tujuan pedagogis, tahapan latihan pembelajaran, kerangka pembelajaran dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Peran model pembelajaran adalah untuk memandu penciptaan instruksi dan untuk membantu guru mendorong pembelajaran. (Nurhadifah, 2019, h. 3). Setiap model pembelajaran tentu memiliki

cara penggunaannya masing-masing serta kelebihanannya tersendiri antara satu dan lainnya. Diantara model pembelajaran yang cocok digunakan kepada peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif dan *active learning*.

Menurut Nurhadifah (2019, h. 43) mengemukakan bahwa, “Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (*student oriented*). Dengan suasana kelas yang demokratis, saling belajar menawarkan kesempatan yang lebih besar untuk memberdayakan siswa secara maksimal. Beberapa tipe dalam model pembelajaran kooperatif antara lain: Pembelajaran Langsung (*Direct Learning*), *Number Head Together (NHT)*, *Problem Solving*, *Student Team Achievementt Division (STAD)*, *Team Games Tournament (TGT)*, *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, *Talking Stick*, *Jigsaw*, *Think Pair Share (TPS)*, *Think Talk Write (TTW)*, *Make A Match* dan lain sebagainya.

Menurut Nurhadifah (2019, h. 26) mengemukakan bahwa *active learning* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung. Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran mempengaruhi cara bagaimana mereka berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. Menurut Denik (2018, h. 39), “Metode pembelajaran aktif adalah metode pengelolaan sistem pembelajaran yang menggunakan teknik pembelajaran aktif untuk mendorong pembelajaran mandiri. Tujuan akhir pembelajaran aktif adalah mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri”. Beberapa tipe dalam model pembelajaran aktif (*active learning*) antara lain:

True or False (Benar atau Salah), *Guided Teaching* (Pembelajaran Terbimbing), *The Power of Two* (Gabungan Dua Kekuatan), *Rotating Roles* (Permainan Bergilir), dan *Card Sort* (Menyortir Kartu).

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model *Make a Match*. Model Pembelajaran *Make a Match* adalah model pelajaran yang mendorong siswa untuk mencari solusi untuk pertanyaan atau pasangan konsep menggunakan setumpuk kartu dua pemain dalam jangka waktu tertentu. Model *Make a Match* (mencari pasangan) adalah skema pengajaran yang mengeksplorasi suatu konsep atau mata pelajaran tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat yakni dikemukakan oleh Rusman (2014, h. 223), “Model *Make a Match* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kolaboratif”. Hal ini berarti bahwa pembelajaran berlangsung secara berkelompok. Model *Make a Match* dilaksanakan oleh siswa yang mencari pasangan sambil menemukan pelajaran dalam suasana yang menyenangkan dan menarik. Hal tersebut memiliki keunggulan dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik melalui unsur bermain yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Selain itu, model *Make a Match* juga membantu siswa memahami materi pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu model *active learning* adalah model *Card Sort*. Model pembelajaran *Card Sort* merupakan metode yang memungkinkan pendidik memilih kartu yang sesuai untuk mendorong siswa menemukan konsep dan fakta dengan mengklasifikasikan materi yang dipelajari. Model *Card Sort* juga merupakan cara penyajian mata pelajaran dengan menggunakan media kartu yang dikelompokkan berdasarkan kategori mata pelajaran. *Card sort* adalah strategi pembelajaran aktif

yang melibatkan pemilihan dan pemeringkatan kartu. Kegiatan kolaboratif ini dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, mengklasifikasikan sifat, fakta tentang suatu objek, atau mengulang informasi. *Card sort* menekankan gerakan fisik, yang dapat membantu memberi energi pada kelas yang telah lelah atau kesulitan (Silberman, 2013, h. 160).

Hasil dari pembelajaran merupakan bukti nyata berupa keterampilan perilaku dan fisik yang dihasilkan dari mengalami proses pembelajaran yang menghasilkan penggunaan simbol-simbol tertulis dan angka untuk menilai keefektifan pembelajaran, serta sejauh mana siswa mengasimilasi dan menempatkan dan mengaplikasikan ilmu yang mereka terima. Salah satu faktor yang mendukung hasil belajar peserta didik meningkat dan baik adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Oleh sebab itu, pemilihan model ajar yang tepat dengan mendukung siswa menjadi aktif dan berpikir kritis dalam pembelajaran merupakan hal yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, model pembelajaran *Make a Match* dan *Card Sort* cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas karena mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Dalam dunia pendidikan hasil belajar dijadikan sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas, sehingga guru sangat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus, guru harus bisa mendapatkan perhatian siswa saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada saat pengumpulan data tanggal 21 November 2022, teridentifikasi berbagai permasalahan dimana beberapa guru masih menggunakan buku pelajaran dan papan tulis untuk menyampaikan pelajaran sehingga membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan bagi

siswa. Banyak siswa merasa sulit untuk berkonsentrasi pada materi yang disajikan di kelas saat mereka bermain, berbicara, atau bergerak di sekitar ruangan. Selama pembelajaran, siswa kurang terdorong untuk mengembangkan pemikirannya, karena guru menggunakan metode pembelajaran yang tidak terlalu bervariasi dan membosankan. Proses pembelajaran berlangsung satu arah, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru yang memusatkan perhatian mereka. Akibatnya, siswa kurang aktif di kelas, yang membatasi kemampuan mereka untuk mengasimilasi model pembelajaran yang efektif sesuai langkah-langkah yang telah ditentukan pada pembelajaran pada Tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” Sub Tema 2 “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan” kelas V SDN 132416 Tanjungbalai.

Permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran kelas V SDN 132416 Tanjungbalai adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tematik masih tergolong rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Tematik adalah 70. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian tengah semester ganjil siswa pada mata pelajaran Tematik masih banyak yang tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan. Hasil Penilaian Tengah Semester Kelas V SDN 132416 Tanjungbalai menunjukkan rata-rata nilai siswa Kelas V-A dan V-B di SDN 132416 Tanjungbalai hanya 10 dari 24 siswa yang lulus dengan persentase 41,7%, sedangkan yang tidak lulus sebanyak 14 dari 24 siswa dengan persentase sebesar 58,3%. Data tersebut menunjukkan bahwa persentase siswa yang tidak lulus lebih tinggi daripada persentase siswa yang lulus sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk mencapai ketuntasan yang memuaskan, diperlukan 70% siswa di kelas tersebut memperoleh nilai di atas kriteria

ketuntasan minimal (KKM). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V-A dan V-B di SDN 132416 Tanjungbalai masih tergolong rendah.

Dengan melihat permasalahan-permasalahan yang ada di atas, maka dalam proses pembelajaran perlu adanya perubahan model pembelajaran yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dan *Card Sort* di dalam kelas. Model *Make A Match* Dan *Card Sort* juga dapat mendorong kolaborasi dengan membiarkan kartu dicocokkan saat menjawab pertanyaan, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan membangkitkan antusiasme peserta didik. Siswa dengan demikian terlibat dalam kegiatan menemukan pasangan kartu. Tujuan dari model ini adalah untuk memperdalam pengetahuan mata pelajaran, memilih informasi yang relevan, merangsang berpikir cepat siswa, menumbuhkan kreativitas dan tanggung jawab mereka, dan memotivasi mereka untuk mempengaruhi hasil belajar secara positif. Oleh sebab itu, model pembelajaran *Make A Match* dan *Card Sort* diduga cocok dilakukan pada tema Tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” Sub Tema 2 “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan” kelas V SDN 132416 Tanjungbalai karena mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan menjadikan peserta didik menjadi pusat pembelajaran yang menciptakan antusias belajar sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar karna pada tema tersebut hasil belajar siswa tergolong rendah serta tema tersebut adalah tema yang sulit diajarkan oleh guru sehingga siswa kurang memahami pembelajaran di kelas.

Penulis memilih SDN 132416 Tanjungbalai sebagai tempat penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Make A Match* dan *Card Sort* pada

hasil belajar dikarenakan sekolah tersebut khususnya kelas V belum pernah memakai model pembelajaran dengan menggunakan kartu di dalam kelas dan juga siswa kurang antusias melakukan proses belajar karena guru menerapkan pembelajaran yang kurang bervariasi dan bersifat membosankan sehingga pembelajaran terasa monoton dari awal hingga akhir jam pelajaran setiap harinya. Oleh sebab itu, penulis ingin melakukan pembelajaran dengan model *Make A Match* dan *Card Sort* guna mengetahui apakah ada pengaruhnya terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas V SDN 132416 Tanjungbalai. Model *Make A Match* dapat mendorong kolaborasi antar siswa saat mencocokkan kartu, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan antusias siswa. Demikian pula, model *Card Sort* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan dengan melibatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar di kelas yang aktif, menarik dan menyenangkan akan membuat siswa menjadi semangat dan mudah dalam memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar siswa dapat meningkat dan baik. Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran yang baik dan tepat karena model pembelajaran yang tepat baik secara analisis kebutuhan siswa dan cara penerapan model tersebut yang tepat maka akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dan *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 2 Kelas V SDN 132416 Tanjungbalai T.A 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Guru hanya mengandalkan papan tulis dan buku paket sebagai sarana penyampaian materi.
2. Siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Model pembelajaran yang dilaksanakan kurang bervariasi dan membosankan.
4. Hasil belajar siswa kelas V SDN 132416 Tanjungbalai pada pembelajaran tematik masih tergolong rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini agar penelitian dapat lebih berfokus dan menjawab permasalahan dengan efektif, efisien dan terarah. Mengenai batasan masalah dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan perhatiannya pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dan *Card Sort* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 Kelas V SDN 132416 Tanjungbalai T.A 2022/2023”. Hasil belajar yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari aspek kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V SDN 132416 Tanjungbalai T.A 2022/2023?.

2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Card Sort* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V SDN 132416 Tanjungbalai T.A 2022/2023?.
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* dan *Card Sort* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V SDN 132416 Tanjungbalai T.A 2022/2023?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V SDN 132416 Tanjungbalai T.A 2022/2023.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Card Sort* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V SDN 132416 Tanjungbalai T.A 2022/2023.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* dan *Card Sort* terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V SDN 132416 Tanjungbalai T.A 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Segi Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan sumbangan refrensi serta memperluas wawasan maupun keterampilan guru dalam menggunakan model

pembelajaran *Make A Match* dan *Card Sort* dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

1.6.2 Segi Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V SDN 132416 Tanjungbalai T.A 2022/2023

2. Bagi Guru

Temuan penelitian ini hendaknya dapat digunakan oleh para pendidik sebagai tolok ukur dalam pelaksanaan tugas dan kewajibannya sebagai pendidik. dan memberikan informasi sekaligus bahan masukan dalam melaksanakan pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan *Card Sort* yang baik dan benar.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan hasil kontribusi positif dan evaluasi untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 132416 Tanjungbalai.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi dalam melaksanakan proses belajar dan mengajar pada masa yang akan datang dan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make A Match* dan *Card Sort* terhadap hasil belajar siswa khususnya pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V Sekolah Dasar.