

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang berperan dalam menentukan perkembangan serta kemajuan suatu bangsa (Azis & Amrillah, 2024, h. 48). Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terstruktur dengan tujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga secara aktif mengembangkan dan menyalurkan potensi diri agar memiliki karakter yang baik termasuk dalam aspek keagamaan, etika, kepribadian yang jujur dan bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan juga berfungsi dalam membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan, sehingga dapat memberikan manfaat bagi individu maupun masyarakat (Abidin, 2019, h. 182).

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, pendidikan memiliki tujuan utama untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta mampu berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Siregar & Lumbanraja, 2023). Untuk mencapai tujuan tersebut hal penting yang patut diperhatikan adalah proses pembelajaran (Sulistyawati, 2021, h. 34).

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diharapkan mampu mewujudkan perkembangan kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi

penerus bangsa di masa depan. Sistem Pendidikan Indonesia telah dirancang sedemikian rupa sehingga untuk mencapai itu semua, diperlukan Perubahan dimulai dari segi kurikulum, model pembelajaran, ataupun cara mengajar (Afriani, 2021, h. 1). Kurikulum adalah salah satu komponen utama dalam sistem pendidikan. Kurikulum memiliki kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, seiring dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kurikulum harus terus mengalami penyesuaian agar tetap relevan dengan perubahan dalam dunia pendidikan (Mardlatillah & Nur Sa'adah, 2022, h. 46)

Selain kurikulum, salah satu aspek penting dalam sistem pendidikan adalah peran guru. Guru memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh pendidik untuk membimbing peserta didik, sehingga terjadi proses belajar yang efektif serta perubahan perilaku yang positif. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kualitas pengajaran yang diberikan oleh guru. Untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar, guru dituntut untuk menguasai serta memahami berbagai keterampilan yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Nyoman Suprpta, 2020, h. 241).

Namun pada kenyataannya pendidikan di Indonesia saat ini menunjukkan bahwa sistem pembelajaran masih belum berjalan secara optimal. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya capaian hasil belajar pada tingkat dasar yang belum memenuhi standar yang diharapkan (Kurniawati, 2022, h. 6).

Selain itu, metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat teacher-oriented, di mana guru cenderung hanya mentransfer pengetahuan kepada peserta didik (Prameswara & Pius, 2023, h. 2). Salah satu problematika yang dihadapi dunia pendidikan adalah kurangnya kreativitas guru dalam merancang model pembelajaran, Model pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi yang diajarkan, metode pembelajaran yang tidak efektif dan kurangnya penggunaan media dalam kegiatan mengajar menyebabkan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan pencapaian hasil belajar yang kurang optimal (Fidela dkk, 2024, h. 1500).

Hasil belajar merupakan indikator utama dalam mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan selama proses pembelajaran (Topandra & Hamimah, 2020, h. 1258). Hasil belajar dapat diidentifikasi melalui perubahan yang terjadi pada diri siswa, Perubahan tersebut mencakup peningkatan pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang diperoleh dari pengalaman belajar selama proses pembelajaran berlangsung (Ulfah & Opan Arifudin, 2021, h. 6). Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kesiapan siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang di lakukan peneliti pada tanggal 7 September di kelas V SD Negeri 101775 Sampali, Dalam proses pembelajaran guru masih belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran

yang bervariasi, guru lebih sering menggunakan model konvensional berupa ceramah, mencatat, tanya jawab dan pemberian tugas, siswa hanya sebagai pendengar tanpa berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini menciptakan proses pembelajaran bersifat monoton dan menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa kelihatan tidak semangat bahkan ada yang bermain-main sendiri dan lebih asyik mengobrol dengan temannya, sehingga siswa kurang memahami dan menguasai materi yang berakibatkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 101775 Sampali yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 101775 Sampali

Kelas	Jumlah Siswa		Presentase	
	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
Kelas V A	14	11	56%	44%
Kelas V B	10	14	40%	60%

(Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 101775 Sampali)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data hasil dari nilai ulangan kelas V SD Negeri 101775 Sampali tidak seluruhnya mencapai KKM pada mata pelajaran IPAS. Di kelas V A siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 14 orang dengan persentase 56%, sedangkan siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan sebanyak 11 siswa dengan persentase 44%. Sementara Di kelas V B siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 10 orang dengan persentase 40%, sedangkan siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan sebanyak 14 siswa dengan persentase 60%. Dengan demikian diketahui bahwa hasil belajar siswa di kelas V A dan V B masih rendah.

Berdasarkan permasalahan diatas, terkait dengan hasil belajar yang masih belum maksimal, maka perlu adanya upaya yang harus dilakukan dalam meningkatkan pembelajaran. Salah satu faktor yang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Tikollah dkk., 2024, h. 132). Maka alternatif yang dapat ditempuh oleh guru adalah menggunakan model pembelajaran yang mampu menciptakan keterlibatan siswa secara aktif baik individu maupun kelompok dan membuat siswa tidak mudah bosan saat proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Abidin, 2019, h. 227). Model pembelajaran yang bersifat menyenangkan, kreatif, dan menarik lebih direkomendasikan dalam proses pembelajaran, karena pendekatan tersebut dapat meningkatkan minat, serta memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Simanjuntak, 2023 h. 8).

Salah satu solusi dari permasalahan diatas yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *flashcard*. Model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran yang dimana siswa diajak untuk belajar sambil bermain, Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model *Make a Match* setiap siswa mendapatkan sebuah kartu soal ataupun kartu jawaban, selanjutnya setiap siswa secepatnya mencari pasangan sesuai dengan kartu yang dipegang oleh siswa (Oktaviana,dkk. 2023, h. 25).

Model pembelajaran *Make a Match* diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa peneliti sudah membuktikan bahwa model ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh

Talitha Salsabila, yang Berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 1 kelas III SD Negeri 101765 Bandar Setia T.A. 2021/2022”. Penelitian melakukan penelitian di kelas III B dengan 30 siswa, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*, terlihat bahwa ada peningkatan yaitu dari 45 menjadi 78 sehingga terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Terhadap hasil belajar siswa.

Keunggulan model pembelajaran *Make a Match*, Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain, menciptakan suasana pembelajaran yang menyerupai permainan, ada kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran, sehingga mereka dapat belajar dalam lingkungan yang lebih menyenangkan (Topandra & Hamimah, 2020 h. 1261). Dengan terciptanya suasana senang dalam kegiatan belajar mengajar, diharapkan dapat menciptakan keefektifan belajar dan siswa akan lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 101775 Sampali”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101775 Sampali pada mata pelajaran IPAS.

2. Dalam proses pembelajaran guru masih belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi
3. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dominan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas.
4. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini agar lebih berfokus dan terarah. Penelitian ini berfokus pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa Pada mata Pelajaran IPAS dengan muatan IPS di Bab 7 Daerahku Kebanggaanku dengan topik B: Kondisi Perekonomian di Daerahku kelas V SD Negeri 101775 Sampali T.A 2024/2025”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut. “Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa Pada mata Pelajaran IPAS dengan muatan IPS di Bab 7 Daerahku Kebanggaanku dengan topik B: Kondisi Perekonomian di Daerahku kelas V SD Negeri 101775 Sampali T.A 2024/2025”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui Pengaruh Model pembelajaran *Make a Match* berbantuan

media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS dengan muatan IPS di Bab 7 Daerahku Kebanggaanku dengan topik B: Kondisi Perekonomian di Daerahku kelas V SD Negeri 101775 Sampali T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan Hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis tidak hanya bagi peneliti, tetapi juga bagi siswa, guru, serta sekolah tempat penelitian dilaksanakan.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Melalui kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk Menambah Pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian di Daerahku, serta dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi:

a. Bagi siswa

Melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan *Flashcard* diharapkan dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan kerjasama antar siswa, meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam mengemukakan pendapat, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media *Flashcard* ini kiranya dapat menjadi bahan alternatif kreatif pada proses kegiatan belajar mengajar, serta dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Bagi Sekolah

Melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan *Flashcard* diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat berguna bagi peneliti, karena dapat menambah pengetahuan untuk lebih mempersiapkan diri sebagai calon guru di sekolah.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.