

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Indonesia harus berperan aktif di era globalisasi ini. Kita tidak ingin hanya menjadi tujuan atau objek negara lain. Oleh karena itu, kita harus bersiap menyambut era ini secepatnya. Pendekatan alternatif adalah mengembangkan sumber daya manusia melalui proses pendidikan. Pendidikan adalah proses multifaset yang mencakup tiga komponen yang berbeda. Sifat, takdir, dan struktur individu dan masyarakat dibentuk oleh orang tersebut, masyarakat atau kelompok nasional mereka, dan seluruh realitas material dan spiritual. Pendidikan mencakup lebih dari sekadar pengajaran; ini adalah proses menanamkan pengetahuan, mentransformasikan nilai-nilai, dan membangun karakter, termasuk semua aspeknya. Oleh karena itu, pendidikan lebih terfokus pada pelatihan spesialis atau khusus, sehingga perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis.

Keaktifan merupakan hal terpenting dalam proses belajar mengajar, sehingga aktivitas siswa merupakan salah satu aspek penting yang harus ada. Aktivitas belajar siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan memperoleh pengetahuan dari pengalaman belajarnya. Hasil pembelajaran terlihat jelas melalui perubahan yang dapat diamati dan terukur dalam perilaku siswa, seperti peningkatan pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Perubahan ini dapat dilihat sebagai kemajuan atau perkembangan yang melampaui kondisi sebelumnya, seperti transisi dari kondisi tidak tahu menjadi tahu, atau dari tidak sopan menjadi sopan. Sebab itu, sangat penting untuk memotivasi siswa untuk terlibat dalam

pembelajaran aktif. Ada banyak tugas yang harus diselesaikan siswa agar aktif dalam pembelajarannya. Individu dituntut untuk menggunakan kemampuan kognitif mereka, mengevaluasi banyak sudut pandang, menyelesaikan masalah yang kompleks, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Pembelajaran aktif harus ditandai dengan kelincahan, kesenangan, keterlibatan, dan antusiasme. Oleh karena itu, tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting yang harus diprioritaskan oleh para pendidik untuk memfasilitasi hasil pembelajaran yang sukses.

Memanfaatkan metode pembelajaran kooperatif *Make a Match* adalah pendekatan yang sangat baik untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Walaupun bahan ajar yang diberikan semakin beragam dan lengkap seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern serta perkembangan anak yang luas, namun perkembangan sarana dan prasarana sekolah. Hal ini disebabkan karena diversifikasi dan kelengkapan semakin maju tanpa perubahan apa pun. Profesionalisme guru terhadap pembelajaran menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran Kooperatif adalah pendekatan instruksional di mana siswa berkolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengoptimalkan kondisi belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan penelitian terdiri dari wawancara yang dilakukan pada tanggal 26 Maret 2024 antara peneliti dengan guru kelas IV A SD Negeri 105328 Dagang Kerawan. Berdasarkan pengakuan guru kelas IV A, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemanfaatan sumber daya pendidikan jarang digunakan selama proses pembelajaran. Akibatnya, beberapa anak mengabaikan arahan guru, mengalami

kebosanan, dan malah bermain sendiri. Siswa di kelas IV A kurang menunjukkan sikap-sikap aktif saat pembelajaran sedang berlangsung. Masalah ini muncul karena terbatasnya penggunaan teknik pembelajaran yang beragam, yang mengakibatkan kurangnya pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Selain itu, pengajar hanya mengandalkan buku pegangan saat menjelaskan topik. Oleh karena itu, partisipasi aktif guru dalam mengajar siswa memiliki pengaruh yang besar terhadap keterlibatan siswa dalam upaya pembelajaran mereka. Selain itu, siswa juga termotivasi dengan adanya materi pembelajaran yang menarik dan bimbingan guru yang menginspirasi. Guru memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di SD Negeri 105328 Dagang Kerawan melalui penggunaan materi pembelajaran. Mengingat kemajuan teknologi informasi yang pesat, penting bagi guru untuk memainkan peran penting dalam membimbing siswa dalam penggunaan media pembelajaran yang efisien sebagai alat komunikasi di kelas. Oleh karena itu, keberhasilan proses instruksional dan pendidikan di kelas bergantung pada pemanfaatan sumber daya pembelajaran yang tepat.

Dapat disimpulkan bahwa dikarenakan kurangnya minat serta kurang aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terkadang para siswa merasa bosan dan tidak fokus saat guru menyampaikan materi pembelajaran. Oleh sebab itu, guna meningkatkan kembali semangat dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini guru kelas diharapkan berusaha menciptakan kembali suasana yang menarik dan menyenangkan di kelas seperti bermain games dan tanya jawab dengan memberikan reward atau penghargaan kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan. Sehubungan dengan kondisi tersebut peneliti tertarik untuk memberikan solusi yang efektif yaitu dengan **“Pengembangan**

## **Media Kartu Q&A Berbasis Model *Make a match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Negeri 105328 Dagang Kerawan Tahun ajaran 2023/2024”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang muncul dan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru kurang menggunakan variasi metode dan media pembelajaran saat melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas, guru hanya menggunakan metode ceramah serta mengandalkan buku pegangan saja.
2. Banyak peserta didik yang tidak mendengarkan penjelasan guru, mereka merasa bosan serta kurang menunjukkan sikap aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar.
3. Siswa Kelas IV kurang kondusif saat melaksanakan proses belajar mengajar dan asyik sendiri dengan pekerjaan mereka yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran.

### **1.3 Batasan Masalah**

Peneliti membatasi masalah yaitu yang mana siswa masih kurang maksimal dalam memahami materi Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Pembaruan Budaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SD Negeri 105328 Dagang Kerawan. Siswa masih kurang aktif dan kurang mendengarkan intruksi dari guru serta kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa kartu Q & A berbasis model *Make a match* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV SDN 105328 Dagang Kerawan.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, adapun masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran kartu *Q & A* berbasis *Make a match* untuk meningkatkan penguasaan materi Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN. 105328 Dagang Kerawan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kartu *Q & A* berbasis *Make a Match* untuk meningkatkan penguasaan materi Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN. 105328 Dagang Kerawan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana keefektifan Pengembangan media pembelajaran kartu *Q & A* berbasis *Make a Match* terhadap penguasaan materi Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN. 105328 Dagang Kerawan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkan produk melalui media kartu *Q & A* yang dikembangkan untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV di SDN 105328 Dagang Kerawan tahun ajaran 2023/2024
2. Menguji keefektifan Media kartu *Q & A* Berbasis *Make a match* untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SDN. 105328 Dagang Kerawan tahun ajaran 2023/2024

3. Menguji kelayakan Media kartu *Q & A* Berbasis *Make a match* terhadap penguasaan materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN. 105328 Dagang Kerawan tahun ajaran 2023/2024.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Peningkatan tantangan dan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya dapat diklasifikasikan ke dalam keuntungan teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Temuan-temuan dari penelitian ini dapat meningkatkan kemajuan pengetahuan di bidang pembelajaran (pedagogi).

2. Manfaat praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis bagi Siswa, Guru, Kepala Sekolah dan peneliti lain yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan kognitif dan menumbuhkan interaksi dengan teman sebaya dan pendidik dengan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media kartu tanya jawab berbasis *Make a match*.

- b. Bagi Guru

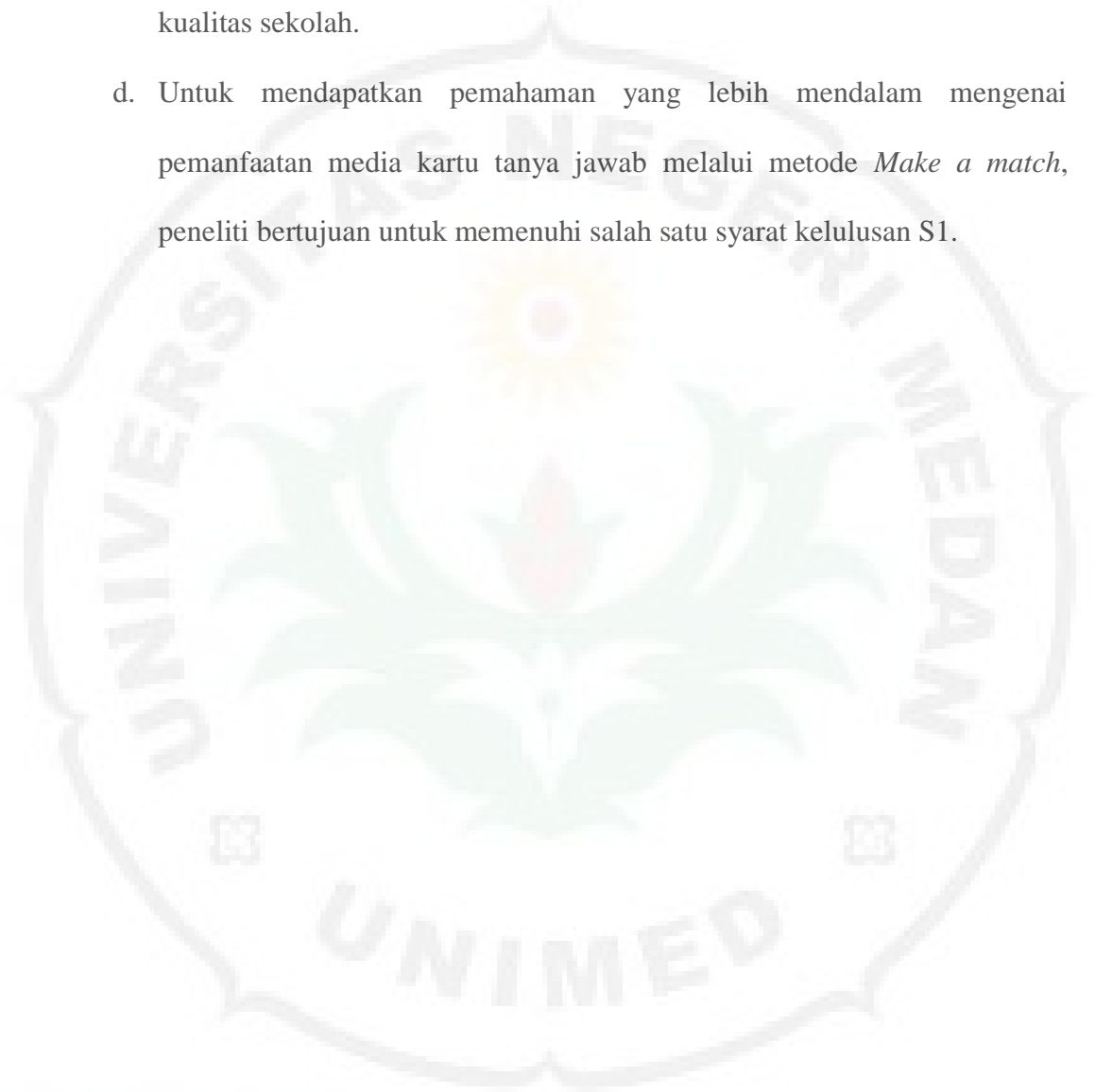
Memanfaatkan beragam metodologi dapat memberikan perspektif yang berharga tentang pentingnya meningkatkan kegiatan dan hasil pembelajaran untuk pencapaian siswa.

- c. Bagi Kepala Sekolah

Penting untuk mengevaluasi dampak profesionalisme guru terhadap pengambilan keputusan dan pengembangan kebijakan dalam rangka

meningkatkan keterampilan mereka dan berkontribusi pada peningkatan kualitas sekolah.

- d. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pemanfaatan media kartu tanya jawab melalui metode *Make a match*, peneliti bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan S1.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY