

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Esensi pendidikan terletak pada perannya sebagai wadah strategis dalam menyelaraskan potensi kognitif dengan kematangan etika, guna membentuk karakter manusia yang adaptif terhadap dinamika sosial. Tanpa fondasi edukasi yang kuat, seseorang akan kehilangan navigasi dalam beradaptasi dengan pergeseran zaman, sehingga perkembangan kualitas pribadinya cenderung stagnan dan tidak mencapai titik puncaknya. Pendidikan tidak hanya dipahami sebagai proses transfer ilmu pengetahuan semata, akan tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian individu. Melalui pendidikan, manusia diarahkan untuk memiliki perilaku positif, kemampuan bersaing, sikap tanggung jawab, serta akhlak dan moral yang baik, sehingga mampu berperan secara aktif dalam kehidupan sosial masyarakat (Rahmawati dkk., 2024, h. 108).

Pemahaman tentang pentingnya Pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab 1 Pasal 1, menyatakan bahwa Pendidikan adalah rancangan proses belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran bertujuan untuk menciptakan ruang di mana peserta didik dapat berpartisipasi penuh dalam menumbuhkembangkan kapasitas intelektual dan karakter mereka secara mandiri, sehingga memiliki kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat,

berbangsa, dan bernegara (UU Sisdiknas, 2003). Dengan demikian, upaya mewujudkan pendidikan yang berkualitas dapat diimplementasikan melalui berbagai mata pelajaran di sekolah, yang mana salah satunya direpresentasikan melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Penciptaan lingkungan belajar yang ideal melibatkan perencanaan matang agar terjadi sinergi antara instruksi guru dan keaktifan siswa. Hal ini sangat relevan dalam pengajaran IPAS, yang merupakan integrasi antara sains alam dan pengetahuan sosial yang kini menjadi pilar mata pelajaran wajib di jenjang Sekolah Dasar dalam sistem Kurikulum Merdeka. IPAS adalah bidang kajian yang mempelajari segala sesuatu yang ada di alam semesta, baik makhluk hidup maupun benda tak hidup. Dalam pembelajarannya, IPAS memberikan pemahaman mendalam mengenai karakteristik manusia sebagai pribadi mandiri sekaligus makhluk yang secara alami terikat dengan lingkungan sosialnya. (Kemdikbudristek, 2024). Pembelajaran IPAS berkontribusi dalam membentuk karakter dan mengembangkan kompetensi siswa yang sejalan dengan 8 Profil Lulusan yang menjadi cerminan ideal generasi bangsa Indonesia.

Tujuan ideal dari pembelajaran IPAS adalah mentransformasi siswa menjadi pengamat yang aktif, yang secara konsisten mempertanyakan dan mendalami berbagai fenomena alam maupun sosial di lingkungan mereka. Dengan eksplorasi rasa ingin tahu peserta didik mampu menyerap konsep-konsep alamiah sekaligus menyadari posisi strategis manusia dalam berinteraksi dengan ekosistem sekitarnya. Pemahaman tersebut membekali siswa dalam mengidentifikasi masalah nyata serta merumuskan solusi yang mendukung pembangunan berkelanjutan dan kelestarian lingkungan (Kelana & Wardani, 2021, h. 1).

Namun, jika melihat yang terjadi di lapangan, implementasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar hingga kini masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada kualitas pendidikan di Indonesia. Proses pembelajaran seringkali kurang memberikan dukungan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pembelajaran cenderung menekankan pada daya ingat informasi yang disampaikannya tanpa realitas kehidupan sehari-hari, sehingga kurang bermakna (Sakinah dkk., 2024, h. 840).

Selain itu, partisipasi siswa dalam pembelajaran juga rendah sehingga berdampak pada menurunnya minat serta pencapaian hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa (Fahira dkk., 2025, h. 1886). Penggunaan metode pembelajaran yang monoton atau kurang bervariasi menimbulkan rasa bosan dan menurunkan motivasi belajar peserta didik sepanjang kegiatan pembelajaran di kelas. Fenomena tersebut memicu rendahnya antusiasme serta hambatan kognitif bagi siswa dalam menyerap substansi materi, yang pada akhirnya mengakibatkan degradasi capaian akademik secara signifikan. (Suprapmanto & Zakiyah, 2024, h. 202).

Melalui rangkaian pengamatan langsung yang dilakukan di SDN 060879 Medan Timur, ditemukan sejumlah fakta empiris mengenai dinamika pembelajaran yang sedang berlangsung, khususnya pada mata pelajaran IPAS, masih didominasi oleh guru yang berperan sebagai pusat informasi dengan kecenderungan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Meskipun guru telah memanfaatkan media pembelajaran, namun penggunaannya masih terbatas pada tayangan *PowerPoint* atau video dari *YouTube*, sehingga belum optimal dalam membantu siswa memahami materi secara mendalam. Selain pendekatan

konvensional (ceramah, tanya jawab sederhana, penugasan dan guru sebagai pusat pembelajaran) Pendidik di sekolah tersebut lazimnya mengadopsi model *Problem Based Learning* (PBL) serta mengombinasikannya dengan pendekatan belajar kolaboratif. Namun pelaksanaannya belum berjalan efektif karena jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak, yaitu 5-8 siswa/kelompok.

Ukuran kelompok yang terlalu besar menyebabkan aktivitas belajar dalam kelompok cenderung didominasi oleh siswa yang sama, sementara sebagian besar siswa lainnya merasa pasif, kurang terlibat dalam diskusi, serta tidak memperoleh tugas atau peran yang jelas dalam kelompok. Akibatnya, keterlibatan partisipatif peserta didik dalam dinamika kelas minim. Hal ini terindikasi dari rendahnya inisiatif untuk mengajukan pertanyaan maupun memberikan respons terhadap stimulus yang diberikan pendidik. Rendahnya keterlibatan siswa berbanding lurus dengan penurunan minat belajar, yang ditandai dengan kurangnya stabilitas fokus serta adanya distraksi berupa obrolan ringan di tengah berlangsungnya instruksi guru, bermain sendiri menggunakan alat tulis, melamun, berbohong, bahkan menunjukkan perilaku pasif seperti sering meminta izin keluar kelas dengan berbagai alasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung dan strategi yang diterapkan sejauh ini belum mencapai efektivitas maksimal dalam membangun ekosistem pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Melalui proses penggalan data melalui wawancara mendalam dengan wali kelas V, diperoleh gambaran mengenai realitas pembelajaran yang sedang dihadapi di lapangan bahwasanya keterbatasan alat peraga dan media pembelajaran menjadi salah satu kendala utama, mengingat biaya operasional untuk pembuatan maupun

pembelian media relatif tinggi dan seringnya menjadi tanggung jawab guru yang mengajar bukan sekolah. Selain itu, guru juga menghadapi keterbatasan waktu dalam proses pengajaran, sehingga penyajian materi lebih sering difokuskan pada model dan metode-metode sederhana yang dianggap lebih praktis. Situasi ini memicu rendahnya keterlibatan emosional dan kognitif siswa, sehingga dinamika pembelajaran cenderung berjalan secara pasif. Walaupun terdapat beberapa siswa yang tergolong aktif bertanya maupun menjawab, akan tetapi jumlahnya masih sangat terbatas. Akibatnya, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengemukakan pendapat maupun memahami konsep-konsep penting pada setiap materi. Terdapat kesenjangan antara hasil belajar nyata dengan target yang ditetapkan; hal ini terlihat dari nilai UTS IPAS yang didominasi oleh perolehan di bawah skor minimal 70 sebagai syarat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Tabel 1.1. Data Nilai UTS IPAS Kelas V

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai ≥ 70 (Tuntas)	Persentase (%)	Nilai < 70 (Tidak Tuntas)	Persentase (%)
V-A	30	7	23,3%	23	76,7%
V-B	30	9	30%	21	70%
Jumlah	60	16	26,7%	44	73,3%

Berdasarkan data tersebut, Rekapitulasi nilai UTS pada subjek IPAS bagi seluruh siswa kelas V SDN 060879 Medan Timur memberikan indikasi kuat mengenai efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya yang masih tergolong rendah. Dari total 60 peserta didik, sebanyak 16 siswa (26,7%) Meskipun terdapat kelompok siswa yang sukses meraih nilai di atas parameter KKTP 70, realitas di lapangan menunjukkan bahwa 44 siswa (73,3%) belum mencapai ketuntasan belajar. Secara rinci, pada kelas V-A terdapat 7 siswa (23,3%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sementara 23 siswa (76,7%)

belum mencapai KKTP. Sedangkan pada kelas V-B, sebanyak 9 siswa (30%) dinyatakan tuntas, sedangkan 21 siswa (70%) belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Tingginya jumlah peserta didik yang belum mencapai KKTP menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka belum mampu memahami konsep materi dengan baik. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya keterbatasan interaksi timbal balik antara pendidik dan siswa turut memperparah kondisi kelas, di mana transfer pengetahuan belum didukung oleh instrumen belajar yang inovatif. Disamping itu, penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik mudah merasa bosan karena kegiatan belajar yang berulang-ulang dan monoton. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan inovasi dalam meningkatkan pengalaman belajar dengan melakukan penerapan model-model pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan aktif proses pembelajaran proses, salah satunya dengan menggunakan model-model yang mendorong keterlibatan siswa sehingga kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Untuk mencapai lingkungan kelas yang aktif, sebagai upaya meningkatkan keterlibatan aktif siswa, penggunaan kerangka pembelajaran kooperatif dengan teknik *Make a Match* dapat diadopsi untuk memacu kerja sama sekaligus pemahaman konsep secara menyenangkan.

Implementasi model kooperatif tipe *Make a Match* mengintegrasikan aspek kognitif dengan interaksi sosial, di mana peserta didik distimulasi untuk mengeksplorasi konsep melalui aktivitas pencocokan pasangan informasi yang dinamis dan kompetitif secara positif. Penerapan model ini dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar, karena membantu siswa lebih mudah memahami serta

menguasai konsep yang dipelajari (Kusumaningtyas & Mirtasari, 2024, h. 84). Agar proses pembelajaran lebih mudah dipahami, diperlukan dukungan berupa penggunaan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Flashcard*. *Flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang dapat dirancang sesuai kebutuhan, berisi rangkaian pesan atau informasi tertentu yang disajikan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Akmaldkk., 2024, h. 444).

Sebagai langkah inovatif, pengadopsian teknik *Make a Match* yang berbantuan media *Flashcard* dipandang mampu meminimalisir kejenuhan belajar sekaligus memperkuat interaksi sosial yang edukatif di antara siswa. Sinergi antara model pembelajaran yang interaktif dengan media visual yang diyakini secara konkret mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik secara bersamaan (Fahira dkk, 2025, h. 1887). Mekanisme operasional model ini diawali dengan pendistribusian kartu-kartu informasi kepada seluruh siswa, di mana masing-masing kartu merepresentasikan sebuah persoalan atau solusi yang saling berkaitan. Proses pencocokan kartu dilakukan secara mandiri oleh siswa, yang menuntut ketelitian serta kecepatan dalam mensinkronisasikan pasangan kartu yang saling berkaitan. Proses mencari pasangan dilakukan dalam suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan penuh antusiasme.

Sebagai landasan penguat, penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan keberhasilan model ini dalam memperbaiki kualitas pembelajaran, sebagaimana yang terdokumentasi dalam studi oleh Siregar & Lumbanraja (2023)

Riset tersebut memberikan bukti nyata bahwa integrasi skema *Make a Match* dengan instrumen *Flashcard* berhasil meningkatkan partisipasi serta capaian akademik pada subjek IPS bagi peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Harian sepanjang tahun ajaran 2022/2023.

Fokus penelitian tersebut menitikberatkan pada penggunaan model dan media yang sama, namun materi yang dijadikan fokus penelitian berbeda. Selain itu, perbedaan utamanya adalah pada desain penelitian yang digunakan. Jika penelitian Siregar & Lumbanraja (2023) menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, maka penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Implementasi desain penelitian yang komparatif ini diharapkan mampu memberikan jawaban ilmiah yang lebih utuh mengenai sejauh mana integrasi *Make a Match* dan *Flashcard* dapat menjadi solusi atas tantangan prestasi akademik siswa.

Berlandaskan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 060879 Medan Timur TA 2025/2026.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan tinjauan situasi di atas, peneliti mengidentifikasi sejumlah fenomena krusial yang menjadi penghambat optimalisasi pembelajaran sebagai berikut:

1. Proses kegiatan belajar-mengajar pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 060879 Medan Timur masih kecenderungan menggunakan pendekatan

pembelajaran konvensional.

2. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada tayangan *PowerPoint* atau video, sehingga belum optimal dalam mendukung pemahaman siswa.
3. Metode pembelajaran kelompok sering diterapkan, akan tetapi belum berjalan secara optimal dan efektif.
4. Keterlibatan dan partisipasi siswa rendah, terlihat dari minimnya keberanian untuk bertanya, menjawab, maupun mengemukakan pendapat.
5. Minat belajar siswa rendah, ditandai dengan perilaku tidak fokus, berbincang dengan teman, bermain-main, atau pasif selama proses pembelajaran berlangsung.
6. Hasil belajar IPAS sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

1.3 Batasan Masalah

Selaras dengan rangkaian problematika serta gambaran situasi yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti menetapkan fokus kajian sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 060879 Medan Timur.
2. Hasil belajar yang diteliti dibatasi pada ranah kognitif siswa.
3. Dikhususkan pada materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku? pada mata pelajaran IPAS di kelas V-A dan V-B SDN 060879 Medan Timur.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan batasan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, sebagai

tindak lanjut dari akuisisi masalah, maka pertanyaan utama dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060879 Medan Timur TA 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN 060879 Medan Timur TA 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui pelaksanaan studi ini, diharapkan akan tercipta rangkaian implikasi positif yang dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa dimensi manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara konseptual, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan validasi ilmiah tambahan terhadap efektivitas metode pembelajaran aktif, khususnya dalam konteks peningkatan kompetensi kognitif pada jenjang SD. Selain itu, studi ini diproyeksikan menjadi referensi ilmiah yang relevan bagi peneliti mendatang dalam mengeksplorasi strategi instruksional yang menitikberatkan pada partisipasi aktif, atmosfer kelas yang kondusif, serta optimalisasi capaian kognitif peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik, studi ini diorientasikan untuk mengeskalasi keterlibatan aktif serta menumbuhkan antusiasme dalam mengeksplorasi materi IPAS melalui suasana kelas yang lebih interaktif dan kolaboratif.
2. Bagi tenaga pendidik, temuan ini dapat dijadikan rujukan strategis bagi guru untuk mentransformasi pola pengajaran konvensional menjadi lebih inovatif, dengan memanfaatkan sinergi antara teknik pencocokan kartu dan penguatan visual yang sistematis.
3. Bagi sekolah, hasil studi ini diharapkan mampu memberikan nilai tambah dalam mengembangkan ekosistem pendidikan yang adaptif terhadap pembaruan model kooperatif, guna mendukung pencapaian target kurikulum secara optimal.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi sarana untuk menambah pengalaman, wawasan, serta keterampilan dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif sebagai bekal di masa mendatang.
5. Bagi peneliti selanjutnya, riset ini diharapkan dapat berfungsi sebagai tolak ukur awal bagi peneliti lain untuk melakukan studi lanjutan yang lebih mendalam mengenai integrasi media visual dalam kerangka pembelajaran aktif di masa depan, sehingga dapat menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan akurat.