

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kepribadian yang utuh. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pembentukan karakter, nilai, dan kemandirian yang dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi tantangan kehidupan. Menurut Nurbaya (2024, h. 7), pendidikan dilaksanakan secara sadar, terencana, runtut, dan sistematis oleh pendidik kepada peserta didik agar terbentuk individu yang fungsional di tengah masyarakat. Pernyataan tersebut menegaskan bahwa keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh proses pembelajaran yang dijalankan di kelas. Menurut Ananda (2024, h. 752) peran guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran, maka guru dituntut memiliki kemampuan yang lebih baik daripada guru lainnya guna menunjang peningkatan mutu pendidikan.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang ideal, guru dituntut mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Fadly (2022, h. 19) menjelaskan bahwa pemilihan model yang sesuai dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, produktif, dan bermakna, karena peserta didik didorong untuk aktif, percaya diri, serta mampu mengemukakan ide-idenya melalui interaksi dengan teman sebaya maupun guru. Artinya, model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman agar proses belajar lebih terarah. Penggunaan model yang tepat akan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sedangkan model yang kurang sesuai dapat menyebabkan siswa pasif dan hasil belajar rendah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menjadi alternatif adalah *Make a Match*. Model ini termasuk ke dalam pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran dan dikemas dalam bentuk permainan mencari pasangan kartu. Menurut Fadly (2022, h. 112), *Make A Match* efektif digunakan karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan melatih kerja sama antar peserta didik melalui interaksi langsung dalam kegiatan mencari pasangan kartu. Selain meningkatkan pemahaman konsep, model ini juga membantu menumbuhkan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, *Make A Match* tidak hanya memperkuat penguasaan materi, tetapi juga membangun karakter positif siswa di kelas.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki posisi penting dalam kurikulum Sekolah Dasar karena membantu siswa memahami lingkungan sekitar melalui konsep-konsep sains. Nadrah & Siahaan (2022, h. 17) menegaskan bahwa pembelajaran IPA menuntut siswa untuk aktif menghubungkan konsep dengan fenomena nyata agar ilmu yang diperoleh lebih bermakna. Hal ini relevan pada materi gaya, seperti gaya dorong, gaya tarik, maupun gaya gesek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun, sifat abstrak pada sebagian konsep IPA sering menjadi kendala bagi siswa, sehingga guru perlu menggunakan model pembelajaran yang mampu mengaitkan materi dengan pengalaman langsung agar lebih mudah dipahami.

Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan kemampuan siswa setelah proses belajar, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sari dkk. (2024, h. 450)

menyatakan bahwa hasil belajar berfungsi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi. Penelitian mereka menunjukkan bahwa model *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi gaya dibandingkan model PBL. Hal ini menegaskan bahwa rendahnya hasil belajar sering disebabkan oleh strategi pembelajaran yang kurang tepat, sehingga diperlukan inovasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 066053, diperoleh gambaran bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, sebagian siswa sudah mampu mengikuti kegiatan belajar dengan baik, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan perhatian dan keterlibatan secara optimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru diketahui telah menggunakan model Problem Based Learning (PBL), yang dirancang untuk mendorong keaktifan siswa melalui pemecahan masalah serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dalam pelaksanaannya, guru di kelas IV SDN 066053 Medan Denai cukup sering menerapkan model PBL. Kegiatan diawali dengan pemberian permasalahan yang berkaitan dengan materi, kemudian siswa diarahkan untuk berdiskusi dan mencari solusi secara berkelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing diskusi serta membantu siswa yang mengalami kesulitan. Namun, tidak semua siswa mampu mengikuti pembelajaran berbasis masalah dengan baik, sehingga penerapan PBL belum memberikan dampak optimal terhadap hasil belajar siswa.

Namun demikian, penerapan model tersebut belum sepenuhnya berjalan secara optimal. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan hasil belajar siswa yang cukup signifikan. Beberapa siswa mampu memahami materi dengan baik yang ditunjukkan melalui kemampuan menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas

dengan benar. Sementara itu, sebagian siswa lainnya masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga memerlukan bimbingan guru secara lebih intensif. Secara umum, suasana kelas sudah tergolong kondusif, namun hasil belajar siswa masih belum merata. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman dan penguasaan materi siswa masih bervariasi. Perbedaan hasil belajar ini mengindikasikan bahwa tidak semua siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Hal tersebut diperkuat dengan data hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Berdasarkan nilai ulangan harian siswa kelas IVA dan IVB SD Negeri 066053 Medan Denai Tahun Ajaran 2025/2026, terlihat bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, nilai rata-rata kelas juga masih berada di bawah standar yang diharapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguasaan materi oleh siswa masih rendah serta terdapat kesenjangan hasil belajar antar siswa. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka dapat berdampak pada rendahnya pencapaian kompetensi belajar secara keseluruhan. Hasil belajar rendah dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa kelas IVA dan IVB SD Negeri 066053 Medan Denai T.A 2025/2026 dapat di gambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Siswa kelas VIA dan VIB SD Negeri 066053 Medan Denai T.A 2025/2026

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Jumlah Siswa yang Lulus KKTP	Jumlah Siswa yang Tidak Lulus KKTP
IV A	18	70	9	9
IV B	19	70	11	8

(Sumber: Buku Penilaian Guru)

Berdasarkan data hasil Ulangan Harian IPA di atas, diketahui bahwa dari dua kelas, yaitu IV A dan IV B, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal (KKTP 70). Pada kelas IV A, dari 18 siswa terdapat 9 siswa yang belum tuntas, sedangkan di kelas IV B dari 19 siswa terdapat 11 siswa yang belum tuntas. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa masih perlu ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiawan (2021, h. 29) yang menekankan bahwa metode pembelajaran membuat siswa lebih pasif dan mudah merasa bosan jika tidak diimbangi dengan media yang menarik. Dampaknya, pemahaman siswa terhadap konsep gaya masih rendah dan nilai ulangan banyak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Menjawab tantangan tersebut, penelitian ini menghadirkan inovasi media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya) yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami konsep gaya melalui ilustrasi, soal, dan permainan mencari pasangan kartu. Menurut Mangawe dkk. (2025, h. 139), media pembelajaran yang kontekstual dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang abstrak sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, penggunaan media KaJeGa dalam model *Make A Match* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi seluruh siswa. Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa pembelajaran IPA, khususnya pada materi gaya, membutuhkan inovasi dalam model dan media pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* berbantuan media KaJeGa terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 066053 pada tahun ajaran 2025/2026 secara keseluruhan.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPA kelas IV SDN 066053 Medan Denai pada materi gaya di sekitar kita. Dimana, masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP)
2. Proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN 066053 Medan Denai belum sepenuhnya melibatkan seluruh siswa secara aktif, dimana tingkat partisipasi dan perhatian siswa masih bervariasi, sehingga hasil belajar siswa rendah.
3. Pemilihan model dan media pembelajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik perhatian, dan bermakna bagi semua siswa.

1. 3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya) terhadap hasil belajar materi Gaya di Sekitar Kita siswa kelas IV SDN 066053 Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian hanya siswa kelas IV, dengan variabel bebas berupa model *Make A Match* berbantuan KaJeGa dan variabel terikat berupa hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam pembelajaran IPA dengan memanfaatkan media KaJeGa agar proses belajar lebih terarah, efektif, terstruktur, serta menghasilkan temuan yang spesifik dan mendalam untuk meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang inovatif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi seluruh siswa.

1. 4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, Identifikasi Masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Gaya di Sekitar Kita kelas IV SDN 066053 Tahun Ajaran 2025/2026?

1. 5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan latar belakang, identifikasi, batasan dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Gaya di Sekitar Kita di kelas IV SDN 066053 Tahun Ajaran 2025/2026.

1. 6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, di antaranya:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan IPA di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang *efektivitas* model pembelajaran kooperatif *Make A Match* yang dipadukan dengan media kontekstual berupa KaJeGa (Kartu Jelajah Gaya).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga guru dapat meningkatkan

motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media KaJeGa.

- b. Bagi Siswa: Memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan adanya media KaJeGa, siswa dapat lebih mudah memahami konsep gaya melalui kegiatan mencocokkan kartu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.
- c. Bagi Sekolah: Mendukung sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penerapan model pembelajaran inovatif yang dapat menjadi bagian dari strategi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.
- d. Bagi Peneliti Lain: Memberikan referensi empiris untuk penelitian lebih lanjut terkait penerapan model *Make A Match* dengan berbagai jenis media pembelajaran pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.