

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting untuk meningkatkan kecerdasan bangsa. Suatu bangsa dapat dikatakan sebagai bangsa yang maju apabila kualitas pendidikan bangsa tersebut maju pula. Sesuai dengan salah satu tujuan negara Indonesia yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke 4 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka pelaksanaan pendidikan dalam suatu negara harus berdasarkan acuan yang telah ditetapkan. Sebagaimana acuan pendidikan di Indonesia yang tercantum dalam Standar Nasional Pendidikan. Standar Nasional Pendidikan berisi kriteria minimal tentang komponen pendidikan. Salah satu komponen yang ditetapkan yaitu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 menjelaskan bahwa setiap kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan secara aktif, kreatif, inovatif, dan menantang guna mengembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan bakat dan minat demi mewujudkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk membentuk peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam pelaksanaannya, sering ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, antara lain:

1. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas, hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis, sehingga kurang mampu menarik perhatian

peserta didik.

- Hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal, terlihat dari nilai rata-rata kelas yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Permasalahan diatas juga terjadi di SD Negeri 040443 Kabanjahe. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe seperti dalam table 1.1 dibawah ini:

Tabel 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2024/2025

KKTP	Nilai	Jumlah siswa	Presentase	Keterangan
70	<70	27	54%	Tidak tuntas secara klasikal
	≥70	23	46%	
		50	100%	

Sumber: wali kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai nilai yang diperoleh belum semua mencapai nilai KKTP. Jumlah siswa 50, hanya 23 yaitu sebesar 46% yang mencapai nilai KKTP dan yang belum tuntas di atas KKTP ada 27 yaitu sebesar 54%.

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pendidikan Pancasila belum maksimal. Pembelajaran Pendidikan Pacasila masih kurang menarik bagi siswa karna masih mengunkana metode ceramah kemungkinan siswa akan merasa jenuh tidak adanya keaktifan di dalam suatu kelas. Hal itu bisa dilihat dari antusias siswa dalam pembelajaran karena saat belajar hanya meberikan materi dari buku siswa akan merasa bosan dan model pembelajaran masih kurang bervariasi. Dalam pemebelajaran hanya berfokus pada materi bagaimana cara agar materi cepat selesai, dan cenderung menggunakan model ceramah dan pemberian tugas yang mengakibatkan siswa cepat bosan tidak tertarik terhadap materi yang sedang diajarkan. Siswa akan lebih cenderung diam malas bertanya kerna merasa pembelajaran kurang menarik. Beberapa siswa tidak menderngakrna penjelasan dari guru dengan melakukan aktivitas lain misalnya

bermain, bercerita dengan teman, bahkan mengganggu teman yang sedang mendengarkan penjelasan dari guru, hal ini dikarenakan guru hanya berceramah tidak memanfaatkan media yang menarik sehingga mempengaruhi pembelajaran yang membosankan bagi siswa.

Penyampaian materi pembelajaran hendak didukung model dan media pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah model *Make A Match*. Komalasari (2017:85) model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Dengan menerapkan model *make a match* dapat menjadikan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Model ini memiliki kelebihan yaitu siswa dilatih untuk dapat berpikir cepat dan tepat melalui permainan dengan waktu terbatas, selain itu siswa akan dilatih untuk memiliki sikap berani mengemukakan pendapat dan menumbuhkan sikap kerjasama antar peserta didik. Menurut Shoimin, (2014:98). Tujuan model *Make A Match* menurut Huda (2014:251) adalah untuk memperdalam dan menggali materi yang telah dipelajari melalui kegiatan belajar sambil bermain

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerjasama antar peserta didik dalam kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai dengan konsep atau topik pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Flash Card* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila secara lebih konkret dan menarik.

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Flash Card* diharapkan dapat:

1. Meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep dalam materi Pendidikan Pancasila.
3. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran

Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian” **Pengaruh Penggunaan Model *Make A Match* Dengan Menggunakan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Di Sekolah SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2024/2025”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah
2. Siswa tidak terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran
3. Guru tidak menggunakan media yang menarik untuk diterapkan
4. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, bahkan cenderung menggunakan model bersifat ceramah.
5. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka Batasan masalah dalam penelitian ini ialah penggunaan model *Make A Match* dengan menggunakan media *Flash Card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah di atas, maka yang mejadirumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Make A Match* dengan media *Flash Card* pada mata pelajaran Pendidikan

Pancasila di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2024/2025?

2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan ketika menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media *flash card* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan *model Make A Match* dengan media *Flash Card* pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe 2024/2025
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Make A Match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2024/2025
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan ketika menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan media *Flash Card* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 040443 Kabanjahe Tahun Ajaran 2024/2025

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa
Sebagai dorongan dan motivasi untuk lebih meningkatkan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar yang belum maksimal.
2. Bagi guru

Sebagai bahan masukan agar lebih meningkatkan mutu pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make match* menggunakan media *flash card*.

3. Bagi sekolah

Sebagai referensi untuk sekolah agar lebih meningkatkan mutu pembelajaran melalui penerapan model dan media yang sesuai.

4. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan yang baru mengenai cara penerapan model *make match* dengan menggunakan media *flash card*

