

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran penting dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang akan datang. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No 20 tahun 2003)".

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, mandiri, aktif dan bertanggungjawab. Menurut UUD 1945 pasal 31 ayat 3 menyatakan bahwa: "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang."

Tujuan pendidikan dilaksanakan dalam pembelajaran di sekolah memerlukan usaha maksimal. Guru hendaknya menciptakan suatu sistem lingkungan yang maksimal dengan memotivasi siswa dan menguasai materi serta menggunakan model-model yang bervariasi. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup tiga ranah yaitu Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki

keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Guru sebagai seorang pendidik tidak hanya menguasai materi saja, tetapi harus didukung dengan keterampilan mengajar berupa keterampilan menggunakan model, media maupun metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru sebagai desainer pembelajaran juga harus dapat memilih model dan menggunakan model pembelajaran dengan tepat, sehingga peserta didik lebih mudah memahami suatu konsep, prinsip, sikap dan keterampilan tertentu agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dalam hal ini penentuan model pembelajaran tidak lepas dari mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Kesenambungan model pembelajaran dengan tujuan pembelajaran cenderung akan mempermudah dalam penyusunan model pembelajaran secara menyeluruh.

IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman holistik siswa mengenai berbagai aspek alam dan sosial. Mata pelajaran ini muncul sebagai respons terhadap kebutuhan pendidikan yang lebih relevan dan kontekstual, terutama dalam mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) secara terstruktur dan terpadu.

Hasil wawancara dengan guru kelas menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran, dan media yang digunakan merupakan media manual sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang dilaksanakan, akibatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tidak sesuai dengan yang diharapkan. Banyak peserta didik yang belum mencapai nilai minimum (KKM) yang sudah diterapkan oleh sekolah. Rendahnya nilai IPAS tersebut karena guru lebih banyak

menjelaskan dengan metode ceramah sehingga siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas V dapat dilihat dari data dibawah ini.

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 101845 Sukamakmur T.P 2024/2025**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa		Presentase %	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
V A	70	9	17	34,62%	65,38%
V B		11	15	42,31%	57,69%

Sumber Data : UPT SPF SD Negeri 101845 Sukamakmur

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar siswa kelas V yang berjumlah 52 siswa yang tuntas hanya 20 siswa. Dimana pada kelas V-A terdapat 26 siswa dan siswa yang dapat mencapai nilai KKM berjumlah 9 siswa atau 34,62% dari jumlah keseluruhan siswa. Siswa yang tidak mencapai nilai KKM berjumlah 17 siswa atau 65,38% dari jumlah seluruh siswa. Sedangkan kelas V-B terdapat 26 siswa dan siswa yang dapat mencapai nilai KKM berjumlah 11 siswa atau 42,31% dari jumlah keseluruhan siswa. Siswa yang tidak mencapai nilai KKM berjumlah 15 siswa atau 57,69% dari jumlah seluruh siswa.

Berdasarkan data diatas dari seluruh jumlah siswa kelas V yang berjumlah 52 siswa hanya 20 yang dinyatakan lulus KKM sedangkan 32 siswa tidak lulus KKM, faktor yang menjadi penyebabnya adalah guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran berpusat pada guru dan cenderung membosankan, siswa takut mengemukakan pendapat, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, guru jarang menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi seperti tugas kelompok sehingga kurangnya kerjasama antar siswa dan guru hanya mengandalkan buku paket pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi kurang bersemangat dan kurang memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Maka perlunya perubahan suasana pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil dari pembelajaran IPAS. Oleh karena itu guru hendaknya menggunakan model pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga lebih memotivasi

siswa untuk aktif dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran *make a match* adalah salah satu model pembelajaran aktif yang bertujuan untuk mendorong keterlibatan siswa melalui kegiatan mencocokkan pasangan antara pertanyaan dan jawaban atau informasi terkait lainnya. Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi salah satu upaya untuk meningkatkan pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Karena Secara keseluruhan, model *make a match* merupakan pendekatan yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran, yang membantu siswa lebih terlibat dan menikmati proses belajar, sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran materi pengetahuan alam. Adapun media pembelajaran yang akan dibuat yaitu dengan media kartu bergambar. Peneliti berharap media pembelajaran ini akan membantu siswa-siswi dalam belajar, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta dapat memahami pembelajaran materi pengetahuan alam dan memperoleh nilai yang baik atau memenuhi KKM.

Melihat kurang maksimalnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 101845 Sukamakmur, maka perlu Solusi untuk mningkatkan hasil belajar lebih maksimal. Peneliti berencana untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *make a match* dengan berbantuan media kartu bergambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 101845 Sukamakmur T.P 2024/2025.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS
2. Kejenuhan atau kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena terlalu monoton dengan materi
3. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
4. Guru jarang menggunakan media pembelajaran

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah yang ada untuk mendapatkan pembahasan yang lebih baik sehingga tujuan penulisan skripsi ini dapat tercapai yaitu pengaruh model pembelajaran *make a match* dengan berbantuan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi ekosistem pada rantai makanan kelas V SD Negeri 101845 Sukamakmur T.P 2024/2025.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar pada mata Pelajaran IPAS materi ekosistem pada rantai makanan kelas V SD Negeri 101845 Sukamakmur T.P 2024/2025 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *make a match* tanpa media kartu bergambar pada mata Pelajaran IPAS materi ekosistem pada rantai makanan kelas V SD Negeri 101845 Sukamakmur T.P 2024/2025 ?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan media kartu bergambar pada mata Pelajaran IPAS materi ekosistem pada rantai makanan kelas V SD Negeri 101845 Sukamakmur T.P 2024/2025 ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sebagaimana perumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan media kartu bergambar pada mata Pelajaran IPAS materi ekosistem pada rantai makanan kelas V SD Negeri 101845 Sukamakmur T.P 2024/2025.

2. Untuk mengetahui menggunakan model pembelajaran *Make A Match* tanpa media kartu bergambar pada mata Pelajaran IPAS materi ekosistem pada rantai makanan kelas V SD Negeri 101845 Sukamakmur T.P 2024/2025.
- 3 Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan media kartu bergambar pada mata Pelajaran IPAS materi ekosistem pada rantai makanan kelas V SD Negeri 101845 Sukamakmur T.P 2024/2025.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah maupun peneliti. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman yang konkret terhadap siswa dalam proses pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan suatu dorongan atau motivasi bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Penulis

Sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian tindakan kelas berikutnya dimasa yang akan datang dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.