

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu cara untuk mengembangkan keterampilan, kebiasaan dan sikap-sikap yang diharapkan dapat membuat seseorang menjadi warga negara yang baik. Melalui cara tersebut peserta didik dapat berguna untuk diri sendiri maupun orang lain. Hal ini tertuang dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha dasar 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.

Pendidikan merupakan sebuah produk yang dihasilkan untuk mengapai cita-cita nasional (Nurgiansah, 2019). Dalam dunia pendidikan erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam pendidikan. Salah satu tujuan pembelajaran yaitu agar diperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar dapat tercapai dengan baik apabila siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. (Sumarni, 2021)

Namun keadaan dilapangan, guru terlihat masih belum mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif, membuat peserta didik menjadi aktif dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal inilah yang membuat peserta didik bosan dalam proses pembelajaran, sehingga minat belajarnya berkurang dan berdampak pada hasil belajar peserta didik. (Topandra & Hamimah, 2020)

Berdasarkan hasil informasi yang diperoleh dari wali kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang T.A 2024/2025, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS tergolong rendah. Disebabkan guru yang masih

menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan, sehingga siswa kurang aktif saat pembelajaran karena pembelajaran berpusat pada guru.

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian IPAS pada siswa kelas V**

Kelas	KKTP	Nilai	Jumlah siswa		Presentasi %	
			Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
V-A	70	$\geq$	9	13	40,90	59,09
V-B		$\leq$	13	8	61,90	38,09

**Sumber : Wali kelas V-A dan V-B (Ibu Yuni dan Ibu Donna)**

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas V-A dan V-B UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang, masih banyak siswa yang mempunyai nilai ulangan harian IPAS yang tidak tuntas. Diketahui dari 43 siswa hanya 22 yang tuntas. Siswa akan dianggap tuntas apabila mencapai nilai diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masih belum memuaskan karena terlihat masih banyak siswa yang menerima nilai dibawah KKTP.

Ketidakberhasilan tersebut dikarenakan selama pembelajaran berlangsung siswa kurang berminat dalam proses pembelajaran, media yang digunakan guru kurang menarik minat siswa, belum memanfaatkan media secara tepat dan tidak sesuai dengan keadaan siswa, sehingga siswa jenuh dan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan model pembelajaran dengan berbantuan media yang inovatif dan menarik pada pembelajaran. Model yang inovatif diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*. Menurut Sumarni (2021) model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya dan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Dengan bantuan media kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang berupa kartu *flashcard*, siswa lebih mudah

untuk mengingat isi materi yang diberikan oleh guru dan dapat melekat lebih lama dalam ingatan siswa dan media tersebut dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS
2. Model pembelajaran yang digunakan kurang tepat dan tidak sesuai dengan keadaan siswa.
3. Dalam kegiatan belajar, guru belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* atau masih menggunakan model pembelajaran konvensional
4. media pembelajaran kurang menarik minat siswa

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, perlunya mempersempit masalah untuk mencegah pembahasan yang terlalu umum. Maka peneliti membatasi masalah pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang T.A 2024/2025.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas,maka masalah yang diteliti oleh penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* pada mata Pelajaran IPAS kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025?

2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match* berbantuan media *Flashcard* pada mata Pelajaran IPAS kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025 ?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk menerapkan suatu pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* berbantuan media *flashcard* untuk mengetahui hasil belajar, tujuan secara khusus peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* pada mata Pelajaran IPAS kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match* tanpa berbantuan media *Flashcard* pada mata Pelajaran IPAS kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match* berbantuan media *Flashcard* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh 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 Kooperatif tipe *Make a match* berbantuan media *Flashcard* 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 masukan bagi sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan pengetahuan yang baru bagi peneliti tentang model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a match* berbantuan media *Flashcard* untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS.