

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting yang berperan dalam menentukan perkembangan serta kemajuan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas dapat membentuk individu yang memiliki kompetensi tinggi dalam aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan Azis dan Amrillah (2024: 35).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan erat kaitannya dengan kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

Pembelajaran adalah suatu proses interaktif yang terjadi antara siswa, pendidik, serta sumber atau media belajar yang digunakan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam pembelajaran guru harus mampu menyadari bahwa pembelajaran tersebut tidak hanya didasarkan pada kumpulan konsep fakta, tetapi juga pada kumpulan proses dan nilai yang dapat dikembangkan dalam kehidupan nyata oleh karena itu, pembelajaran tidak pernah terlepas dari media pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk dapat menghasilkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mencapai tujuan dan mendorong minat siswa untuk belajar. Pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum seperti dengan kemampuan untuk

mengelola pembelajaran secara efektif dan tepat, serta bertindak sebagai penggerak dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Pada umumnya yang menjadi masalah dalam kelas bukan masalah pengajarannya akan tetapi pengelolaan kelas. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur peserta didik dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan dilihat dari hasil belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah peserta didik di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS). Menurut kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi IPAS mengintegrasikan konsep-konsep sains dan sosial yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran harus kontekstual, interaktif dan mendorong keterlibatan siswa. Namun, pada kenyataannya pembelajaran IPAS di sekolah dasar kali masih didominasi metode ceramah dan berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan hasil belajar belum optimal, Pratowo (2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026 menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*). Di mana guru sering menjadi salah satu sumber informasi, sementara siswa lebih banyak mendengar, mencatat dan menerima materi secara pasif. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang terlibat secara mental dan emosional dalam proses belajar, sehingga suasana kelas terasa monoton dan tidak merangsang keingintahuan siswa. Bahkan daya ingat siswa yang kurang kuat juga dipengaruhi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga diperlukan strategi pembelajaran kooperatif yang mampu menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan memfasilitasi siswa untuk bekerja sama sekaligus mengasah kemampuan berpikir mereka. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wali kelas V di UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026 bahwa hasil belajar IPAS siswa belum mencapai hasil yang maksimal. Dapat disajikan pada tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1 1 Nilai Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V UPT SD Negeri 064023
Kemenangan Tani T.A 2025/2026**

KKTP	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentasi
70	V B	26 Orang	4 Orang	22 Orang	15 %
	V C	28 Orang	14 Orang	14 Orang	50 %

Sumber: Wali Kelas V-B dan V-C

Berdasarkan data di atas mengonfirmasi temuan observasi awal dapat dilihat bahwa pada kelas V B dari 26 Siswa terdapat 4 siswa yang tuntas atau sebesar 15%, sedangkan 22 siswa lainnya belum tuntas sehingga Tingkat ketidaktuntasan mencapai 85%. Sementara itu, pada kelas V C dari 28 siswa terdapat 14 siswa yang tuntas atau sebesar 50% dan 14 siswa lainnya belum tuntas. Jika dilihat secara keseluruhan, dari total 54 siswa terdapat 18 siswa yang tuntas dan 36 siswa yang tidak tuntas sehingga Tingkat ketidaktuntasan mencapai kurang lebih 67%. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPAS. Tingkat ketidaktuntasan yang mencapai 67 % ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penerapan model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama, keaktifan dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Salah satu model yang diyakini mampu menjawab tantangan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Menurut Nyoman (2020:185) model kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban atas suatu pertanyaan atau pasangan konsep melalui permainan kartu dalam batas waktu yang ditentukan. Menurut Sumarni (2021:40) Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya dan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Model ini mendorong siswa untuk saling berinteraksi melalui kegiatan mencari pasangan kartu yang sesuai

dengan jawaban atau pertanyaan yang dimiliki. Agar pelaksanaannya lebih menarik model ini digabungkan dengan media pembelajaran berupa *Couple Card* yang berisi materi yang dipelajari. Melalui kegiatan mencari pasangan tersebut, siswa tidak hanya belajar memahami materi tetapi juga berlatih bekerja sama, berdiskusi, serta lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan Media *Couple Card* memungkinkan lebih mudah memahami konsep IPAS karena informasi yang disajikan bersifat konkret dan menarik. Kegiatan mencocokkan pasangan kartu juga akan mengurangi kecenderungan siswa untuk bercakap-cakap di luar konteks pembelajaran, karena mereka harus fokus mencari pasangan yang sesuai. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam kelompok.

Penelitian ini penting dilakukan karena penerapan model pembelajaran tipe *Make A Match* berbantuan *Couple Card* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa IPAS kelas V SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Oleh karena itu berdasarkan masalah dan solusi yang telah ditemukan maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan *Couple Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*)
2. Model yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih kurang bervariasi.

3. Guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional seperti buku paket dengan metode ceramah yang membuat siswa kurang antusias dan mengalami kejenuhan dalam proses belajar.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan. Maka perlu adanya batasan masalah yang akan diteliti. Adapun peneliti ini dibatasi pada penggunaan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Couple Card* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS materi Dampak Pengambilan Sumber Daya dan Upaya Pelestariannya kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS Kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan *Couple Card* terhadap mata pelajaran IPAS Kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan *Couple Card* terhadap hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS Kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan *Couple Card* terhadap mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan *Couple Card* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.A 2025/2026.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Bagi siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS dan mendorong siswa agar lebih termotivasi dalam belajar
2. Bagi Guru
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuh kembangkan kreativitas guru dalam menciptakan metode, model, media dan teknik pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan dan bervariasi dalam pembelajaran IPAS.
3. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui model pembelajaran *Make A Match* sebagai salah satu inovasi model pembelajaran khususnya dalam pelajaran IPAS.
4. Bagi Peneliti lain
Semoga penelitian ini sebagai bahan masukan dan pembandingan kepada peneliti selanjutnya yang akan meneliti permasalahan yang sama dimasa yang akan datang.