

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I pendahuluan ini akan dijelaskan tentang: (1) Latar belakang penelitian; (2) Rumusan masalah; (3) Tujuan penelitian; (4) Manfaat hasil penelitian; (5) Struktur Organisasi Skripsi. Berikut merupakan penjelasan secara detailnya.

A.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dunia pada abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi; artinya kehidupan masyarakat pada abad ke-21 banyak mengalami perubahan praktis yang berbeda dengan kehidupan pada abad sebelumnya. (Etistika, dkk, 2016). Sebagai bangsa yang berkembang dan tumbuh menjadi negara maju, dalam menghadapi abad 21 ini negara Indonesia perlu mengikuti perkembangan zaman (Rahmawati 2022). Upaya peningkatan sumber daya manusia yang handal dan baik sangat diperlukan dalam rangka menghadapi perubahan akibat pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dalam menghadapi tantangan globalisasi yang semakin modren. Salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, salah satunya dapat diperoleh melalui pendidikan yang berkualitas dan unggul (Hidayati, 2015). Indonesia memerlukan adanya perubahan dalam pendidikan yang mampu meningkatkan kemampuan generasi muda. Satu-satunya fondasi yang harus dibangun dan diperbaiki adalah sistem pendidikan Indonesia. Sektor pendidikan perlu mendapat perhatian khusus, terutama berkaitan dengan pemerataan akses pendidikan bagi setiap warga negara dan pemanfaatan satuan sistem untuk memperoleh mutu hasil pendidikan yang diinginkan. (Ni'mah, 2023)

Menurut Komalasari dalam (Yulianto, 2017) mengatakan bahwa dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan ada satu faktor yang perlu diperhatikan yaitu dalam penyelenggaraan proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan sebuah rangkaian atau proses membelajarkan peserta didik yang disiapkan atau didesain, dijalankan, dan dilakukan penilaian sistematis guna mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara produktif dan optimal. Karakteristik pembelajaran terbagi menjadi 2, yaitu pertama, untuk memastikan pembelajaran yang efektif, penting bagi siswa untuk terlibat dalam pemikiran kolaboratif, tidak hanya

mendengarkan dan menulis. Kedua, pembelajaran menggunakan proses tanya jawab terus menerus digunakan untuk mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan membantu mereka memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri (syaiful, 2011).

Namun, jika kita melihat yang terjadi dilapangan, mutu pendidikan di Indonesia masih sangatlah rendah. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Susanto dalam (Ni'mah, 2023) kurangnya proses pembelajaran menjadi salah satu kendala yang terjadi dalam lingkup pendidikan. Selama proses pembelajaran anak-anak tidak mendapat dukungan sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikirnya. Proses pembelajaran di kelas didasarkan pada Kemampuan anak dalam mengingat suatu informasi tanpa terlebih dahulu memahaminya agar berkaitan dengan kehidupan yang terjadi disekitarnya. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan.

Pengaplikasian metode yang tidak selaras dengan tujuan akan menjadi hambatan dalam mencapai sasaran yang telah ditetapkan, sehingga pengaplikasian metode yang tidak sesuai dengan kebutuhan siswa hanya akan menyia-nyikan pembelajaran (Yulianto 2017). Pendapat lain juga dikemukakan oleh Nurhikmah (2017) bahwa kurang optimalnya penggunaan metode pembelajaran yang digunakan serta pemanfaatan media berpotensi menunjang saat proses belajar berlangsung membuat anak kurang tertarik dan tidak bersemangat untuk belajar. Sering kita jumpai dalam dunia pendidikan yaitu banyak guru yang masih mengajar dengan sistem *teacher centered* atau berpusat pada pendidik, yang menyebabkan tidak berkembangnya kemampuan berpikir siswa dan membuat siswa bersikap pasif dalam pembelajaran (Indria, 2015). Fenomena ini juga terlihat dalam pembelajaran IPA, menunjukkan bahwa pembelajaran sains masih sering menggunakan pendekatan ceramah (Nadliyah dkk., 2019). Guru masih belum dapat menemukan formula yang tepat untuk mengajarkan sistem terbaru untuk menjadikan IPA sebagai pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga konsep abstrak menjadi konkrit dapat tercapai (Dirgantara, 2021). Hal tersebut akan menghasilkan peningkatan keahlian berpikir dan hasil belajar siswa, terutama dalam aspek kognitif, yang akhirnya memberikan dampak pada tingkat pencapaian belajar siswa yang rendah. Menurut

Astawa (2019) pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang sangat penting pada jenjang sekolah dasar, maka dari itu guru dituntut untuk bisa mengemas pembelajaran menjadi lebih proaktif sehingga proses pembelajaran berlangsung bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang terbaru sehingga membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Pengaplikasian model pembelajaran yang sesuai berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, mendorong siswa menjadi aktif dan memastikan efektivitas dalam pelaksanaan pembelajaran, hal ini dapat berkontribusi pada peningkatan pencapaian belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perubahan terhadap pola pembelajaran IPA di dalam kelas. Maka diperlukan penerapan model pembelajaran yang bisa membuat kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan serta bermakna. Salah satu jenis model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model kooperatif *make a match* adalah suatu teknik pengajaran dimana para siswa saling bekerja sama untuk menemukan pasangan dalam suasana yang menyenangkan saat mempelajari topik atau konsep tertentu (Kesumaningrum and Syachruji 2016). Upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam pembelajaran. Shoimin dalam (Kesumaningrum and Syachruji 2016) mengatakan model kooperatif *make a match* ini dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menilai kemahiran siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Penggunaan model ini dapat memberikan dampak pada hasil belajar siswa, sebab menjadikan siswa lebih mudah mengerti dan menguasai konsep (Kesumaningrum and Syachruji 2016). Sistem pembelajaran pada model *make a match* juga menuntut siswa agar terlibat secara intensif dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan kemampuan kognitifnya (Kesumaningrum and Syachruji 2016)

Agar pembelajaran berjalan lebih menyenangkan, dibutuhkan media yang mudah dimengerti dan sesuai dengan perkembangan zaman saat ini sehingga bisa dengan mudah digunakan oleh siswa. Salah satu media yang dapat guru pakai

menggunakan model ini yaitu media *Flashcard* digital. kemajuan teknologi membuat penggunaan media *Flashcard* digital memberikan tampilan yang lebih menarik, sehingga akan berdampak pada meningkatnya perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Permata, Rohana, and Surmilasari 2023). Alat pembelajaran yang efektif untuk membantu peserta didik dalam memperkuat serta mengingat konsep-konsep penting ialah *Flashcard*. Media *Flashcard* berisi gambar, teks, dan simbol yang mengarahkan serta mengingatkan peserta didik pada topik yang terkait dengan isi kartu tersebut (Hayati 2021). Penggunaan media *Flashcard* digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pengalaman belajar bagi siswa karena pembelajaran akan lebih berarti sehingga materi atau ilmu yang diterima siswa dapat bertahan lama (Nisa, Quraisy, and Muchtar 2024). Perpaduan antara gambar dan keterangan gambar cukup memudahkan siswa untuk memahami konsep, dan mengidentifikasi nama objek yang akan dibantu oleh gambarnya. Penggunaan media *Flashcard* digital juga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran agar dalam pembelajaran IPA bukan hanya ceramah dan membaca (Nisa, Quraisy, and Muchtar 2024).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurhalimah Pasaribu di SDN 0103 Sibuhuan pada tahun 2017 menyatakan bahwa hasil belajar IPA mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *Flashcard*. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Jaji di SDN Karuwisi II pada tahun 2019 menyatakan terdapat peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Munjiati di SDN 8 Metro Timur pada tahun 2023 menyatakan adanya peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *Flashcard* dan audio visual. Maka dari itu penggunaan model *make a match* berbantuan media *Flashcard* digital dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti bermaksud untuk mengaji melalui penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flashcard* Digital Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar di salah satu SD Negeri di Kabupaten Purwakarta.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *Flashcard* digital terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar kelas 4 pada pembelajaran IPA?
2. Apakah peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *Flashcard* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran *problem based learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1 Untuk mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *Flashcard* digital terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar kelas 4 pada pembelajaran IPA?
- 2 Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media *Flashcard* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran *problem based learning*?

2.2 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di SD purwakarta. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendorong implementasi pendidikan yang lebih baik, memberikan wawasan bagii guru, serta mendukung peran orang tua dalam proses pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar IPA, serta menjadi wawasan baru bagi peserta didik

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini dapat menambahkan pengetahuan dan wawasan pendidik dalam kreativitas penggunaan media pembelajaran didalam kelas.

c. Bagi peneliti

Sebagai pengetahuan serta penelitian untuk meningkatkan kreativitas peneliti terhadap pembelajaran didalam kelas. Selain itu juga untuk memenuhi dan melengkapi tugas.

2.3 Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian ini yakni:

BAB I : Berisi pendahuluan berupa latar masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penulisan.

BAB II : Berisi kajian teori berupa model pembelajaran *Make a Match*,

BAB III : Berisi metode penelitian berupa jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, waktu dan tempat penelitian, definisi operasional, prosedur penelitian, pengembangan instrumen, serta teknik analisis data.

BAB IV : Berisi temuan dan pembahasan berupa temuan penelitian berdasarkan hasil analisis, pengolahan data serta pembahasan mengenai temuan penelitian.

BAB V : Berisi penutup berupa kesimpulan, implikasi, serta rekomendasi.