

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan kualitas diri yang di miliki siswa setelah melalui proses belajar mengajar yang berguna untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 (Sugiono, p. 2019)

Berdasarkan pendapat (Apriani, 2022, p. 149) menjelaskan mengenai pengertian dari pendidikan merupakan proses tingkah laku yang dimiliki siswa agar menjadi manusia yang lebih dewasa, mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat pada lingkungan sekitar. Tentunya pendidikan sangat diperlukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengajarkan sikap yang baik.

Menurut (Shoimin, 2020, p. 23) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran ini terdiri dari beberapa model

seperti model *inquiry*, model pembelajaran *ekpositor*, model *konvensional*, *make a match* dan masih banyak lagi model pembelajaran lainnya.

Model pembelajaran "*Make A Match*" adalah salah satu metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dan kuis dalam proses pembelajaran. Metode ini mendorong siswa untuk mencocokkan elemen-elemen tertentu, seperti konsep, definisi, atau gambar, yang relevan dengan materi pelajaran yang diajarkan (Aprianti, 2022, p. 113).

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran dengan ciri utama yaitu siswa diminta untuk mencari pasangan yang merupakan pasangan kartu jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Kelebihan dari model ini yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar yang menyenangkan. Model pembelajaran *make a match* memiliki hubungan erat dengan siswa yang gemar bermain (Nurdyansyah, 2019, p. 77). Model "*Make a Match*" menawarkan pendekatan yang lebih kreatif dan bermain, yang dapat memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, pembelajaran tematik telah menjadi pendekatan yang populer.

Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa konsep dalam materi pelajaran, bidang studi menjadi satu tema atau suatu topik pembahasan tertentu, sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan peserta didik aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Berhubungan pula dengan peranan strategis menyangkut peran guru sebagai

fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran (Qarinasari, 2020, p. 169).

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran serta dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada masa PPL dapat dilihat bahwa siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berbasis kartu yang sudah diisi dengan materi pembelajaran. Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada guru kelas III di SD Negeri 140 Palembang yaitu Ibu Susanti Yunilawati, S.Pd pada tanggal 26 Februari 2024, dapat disimpulkan bahwa guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu dengan ceramah dan belum pernah menerapkan model pembelajaran *make a match* di kelas tersebut. Dari hasil data nilai yang diperoleh peneliti terlihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah pada pembelajaran tematik, banyak siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada data nilai tersebut rata-rata nilai Ulangan Tengah Semester pembelajarann tematik adalah 70, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.

Dari hasil laporan penelitian tersebut terlihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah pada pembelajaran tematik, pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi dalam model pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, membuat pembelajaran menjadi

menyenangkan dan mengembangkan sikap kerjasama adalah model pembelajaran *make a match* sesuai hasil penelitian yang dilakukan oleh (Berlian, 2017, p. 34).

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Dikelas III Sekolah Dasar**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

- 1) Guru dominan lebih menggunakan buku dan siswa yang tersedia disekolah sebagai patokan utama dalam proses belajar mengajar.
- 2) Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta rendahnya hasil belajar tematik siswa di kelas III SD Negeri 140 Palembang.
- 3) Belum adanya model pembelajaran yang menyenangkan disekolah tersebut

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, pembatasan lingkup masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini terbatas pada siswa kelas III di Sekolah Dasar 140 Palembang, dengan fokus pada pembelajaran Tematik pada tema 6 subtema 1 pembelajaran 4.

- 2) Penelitian ini akan membatasi penggunaan model pembelajaran "*Make a Match*" sebagai variabel independen untuk membandingkannya dengan model pembelajaran konvensional.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah yang telah disebutkan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Adakah pengaruh model pembelajaran "*Make a Match*" terhadap hasil belajar siswa kelas III di Sekolah Dasar 140 ?
- 2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran "*Make a Match*" dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran tematik di kelas III Sekolah Dasar 140 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, tujuan penelitian yang relevan dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran "*Make a Match*" terhadap hasil belajar siswa kelas III di Sekolah Dasar 140 Palembang pada pembelajaran tematik.
- 2) Untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar antar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran "*Make a Match*" dengan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran tematik di kelas III Sekolah Dasar 140 Palembang.

Maka dengan penelitian ini akan menggali lebih dalam dampak dari pengaruh model pembelajaran "*Make a Match*" dalam konteks pembelajaran tematik di sekolah dasar, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan sejumlah manfaat yang signifikan, baik dalam konteks pendidikan dasar maupun bagi pemahaman lebih luas tentang model pembelajaran. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Peneliti dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang model pembelajaran "*Make a Match*" dalam pembelajaran tematik.
- 2) Memungkinkan guru dan pendidik untuk mengoptimalkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.
- 2) Bagi Guru, penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat memberikan referensi bagi guru tentang model pembelajaran yang inovatif, karena ada unsur permainan sehingga materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa lebih menarik perhatian.

- 3) Bagi Sekolah/Lembaga, Penerapan model pembelajaran *Make a Match* sebagai usaha perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran tematik untuk hasil belajar siswa.
- 4) Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan pembelajaran yang inovatif sebagai bahan pengembangan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang akan datang.