

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hakikat pendidikan yang dijelaskan dalam pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan adalah 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 (Ali, 2018, p. 9). Artinya dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran yang termasuk kegiatan untuk mengubah seseorang menjadi yang paling tinggi derajatnya, yang dilakukan dengan sadar dan sengaja, supaya siswa dapat mengembangkan kemampuannya setelah mengenyam pendidikan. Sebagaimana kita ketahui bahwa jenjang pendidikan pada umumnya dimulai dari pendidikan Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), SMP/MTs, SMA/ sederajat hingga Perguruan Tinggi.

Jenjang pendidikan yang mendasar adalah pendidikan Sekolah Dasar (SD) dengan waktu tempuh belajar selama 6 tahun. Pada jenjang ini, terfokus kepada sikap, pengetahuan dan keterampilan yang terdapat dalam tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan kurikulum KTSP. Proses pembelajaran pada Sekolah Dasar ini sangat dihususkan dan disesuaikan dengan perkembangannya. Hal tersebut juga disesuaikan dengan perkembangan kognitif

siswa. Sesuai dengan pendapat Piaget (Prasityo, 2019, p. 5) yaitu:

Salah satu perkembangan kognitif yaitu tahap operasional konkrit kisaran umur 7/8-11/12 tahun. Pada umur tersebut anak berada pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar tepatnya kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI. Dalam proses pembelajaran yaitu mengambil informasi, pengetahuan, tingkah laku dan memerlukan prosedur yang nyata. Guru dituntut lebih variatif dan realita dalam pembelajaran dikelas, dan penting bagi guru untuk menggunakan konsep nyata baik dengan media maupun model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dan selalu ada dijenjang pendidikan, terutama pada jenjang Sekolah Dasar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Dahliah (2023, p. 13) yaitu betapa pentingnya mempelajari sains di Sekolah Dasar, karena dapat memberi pengetahuan alam terhadap siswa dan merangsang siswa untuk melakukan pengamatan belajar sederhana tentang segala yang ditemukan pada lingkungan alam secara ilmiah, rasional dan terencana. Selain begitu pentingnya pembelajaran IPA di SD memiliki beberapa tujuan yang tertuju untuk siswa. Hal ini sesuai dengan Sutowijoyo (2020, p. 28) bahwa pembelajaran IPA sebagaimana tujuan pendidikan Taksonomi Bloom adalah pembelajaran memberikan pengetahuan (*kognitif*), memberikan keterampilan (*psikomotorik*), kemampuan sikap ilmiah (*afektif*), pemahaman, kebiasaan dan apresiasi. Dari tujuan tersebut, salah satunya adalah pembelajaran IPA dapat memberikan pemahaman. Pemahaman menurut Benjamin S. Bloom pemahaman ialah kemampuan individu untuk mengerti atau memahami tentang hal sesudah hal tersebut diketahui dan diingat (Syarifah, 2022, p. 19). Artinya siswa dikatakan memahami apa yang telah disampaikan oleh guru apabila siswa mampu menjelaskan ulang ataupun dapat menjabarkan tentang materi yang telah diberikan dengan mandiri.

Dalam kegiatan pembelajaran, seringkali guru masih terbiasa monoton dalam menjelaskan atau menyampaikan materi kepada siswa, hal tersebut membuat siswa menjadi pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Artinya, bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi pra uji coba yang telah dilakukan di SD Negeri 10 Muara Padang, beberapa siswa masih mengalami rendahnya hasil pemahaman, yaitu dilihat dari 16 siswa hanya 10 yang mencapai KKM dan 6 siswa lainnya belum mencapai nilai KKM yaitu 70. Banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil pemahaman IPA siswa, yaitu guru kurang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang digunakan di kelas yang menyebabkan siswa menjadi kurang memahami atau merasa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan terutama pada materi gaya dan gerak. Selain itu siswa cenderung pasif ketika mengikuti proses pembelajaran materi IPA di dalam kelas sehingga proses pembelajaran masih terfokus kepada guru. Siswa sepenuhnya menerima dari guru tanpa melibatkan keaktifannya. Guru memberikan materi dan menjelaskan contoh dengan hanya memberikan catatan, sehingga membuat pembelajaran IPA sulit dipahami oleh siswa. Untuk mencapai pemahaman materi IPA siswa, terutama pada kelas tinggi yaitu kelas IV, dibutuhkan prosedur yang nyata. Hal ini sesuai yang dijelaskan oleh Piaget dalam perkembangan kognitif siswa terkhusus untuk kelas tinggi.

Adapun alternatif kegiatan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model dan media yang kreatif dan inovatif yang berbentuk nyata dan sesuai dengan materi untuk membantu guru dalam

menyampaikan materi kepada siswa agar lebih memahami materi yang diberikan. Hasil belajar pada tingkat pemahaman akan muncul pada diri siswa jika guru mampu membangun interaksi maupun komunikasi secara aktif pada saat pembelajaran. Mengingat anak SD yang suka dengan hal baru dan sesuai perkembangan kognitif menurut Piaget terutama pada anak kelas tinggi menggunakan prosedur nyata, maka salah satu model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam memberi pemahaman kepada siswa pada materi IPA yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan menggunakan bantuan media diorama.

Model *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu model yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan diiringi dengan belajar tentang suatu konsep atau topik dalam keadaan yang menggembirakan (Suhano, 2022, p. 7). Model ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Hal ini sesuai dengan Mandagi et al, (2020, p. 49) teknik *make a match* dapat digunakan seluruh mata pelajaran dan untuk tingkatan seluruh usia. pembelajaran. Dalam penelitian ini memilih media diorama untuk menunjang atau membantu model pembelajaran *make a match*.

Menurut Khairiyah (2022, p. 66) diorama merupakan media berbentuk tiga dimensi yang berukuran kecil untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu materi yang disampaikan yang menunjukkan aktifitas. Artinya media diorama sesuai dengan karakter siswa SD yang senang terhadap media nyata. Media tersebut menggambarkan objek materi sehingga lebih nyata atau membuat

menarik siswa untuk lebih memahami materi. Siswa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar. Dengan harapan penggunaan media diorama untuk membantu model pembelajaran *make a match* ini memudahkan siswa menerima pelajaran atau menyerap materi pelajaran yang diberikan, sehingga proses pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan media diorama berjalan dengan lancar dan tidak membosankan.

Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa dan hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh kajian terdahulu yang relevan. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Ulvia, dkk. (2022) dengan hasil penelitian yaitu adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada materi siklus air khususnya mata pelajaran IPA di SDN Banda Aceh.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Febria dan Koto (2021) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik penggunaan model *make a match* terhadap kemampuan kognitif penerapan pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hartono (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa, model pembelajaran *make a match* berbantuan *spin pizza* mampu mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi akar pangkat tiga secara signifikan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Diorama Terhadap Pemahaman Materi IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang.”**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang didapatkan adalah:

1. Hasil pemahaman IPA sebagian siswa masih di bawah KKM.
2. Rendahnya hasil pemahaman karena guru menyampaikan materi dominan menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan diskusi..
3. Pembelajaran masih sering berpusat pada guru.
4. Model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama belum diterapkan dikelas IV SD Negeri 10 Muara Padang.
5. Kurang fasilitas model dan media yang membuat siswa bosan, tidak memperhatikan dan menjadi tidak memahami materi.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Penggunaan dan pelaksanaan model *make a match* berbantuan media diorama yang artinya kita mampu dalam menerapkannya selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Melalui pemahaman materi kita mampu mengadakan penalaran terhadap permasalahan soal materi IPA.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang tahun ajaran 2022/2023.
4. Materi pembelajaran yang akan diajarkan adalah materi tentang gaya dan gerak.

1.2.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap pemahaman materi IPA siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap pemahaman materi IPA siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut.

a. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran atau pengetahuan pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 10 Muara Padang.

b. Manfaat Secara Praktis

Berhasilnya suatu penelitian apabila dapat memberikan kontribusi kepada pembelajaran dan memberikan manfaat pada dunia pendidikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya adalah:

1. Siswa

Siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman dan wawasan belajar yang lebih aktif, kreatif dan inovatif. Dan berbeda dari model pembelajaran yang sebelumnya pada proses pembelajaran IPA.

2. Guru

Mampu memberikan masukan kepada guru dan calon guru dalam menentukan model pembelajaran pada pelajaran IPA dan dapat dijadikan solusi mengenai konflik atau permasalahan kurang pemahaman siswa terhadap rendahnya hasil belajar IPA.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran dan mutu sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan panduan dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media diorama pada mata pelajaran IPA dan permasalahan lain.