

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan pedoman penerapan pembelajaran yang dilakukan sendiri oleh setiap orang karena merupakan kebutuhan. Pendidikan dilakukan secara sadar dan sistematis oleh setiap orang, apapun status dan kedudukannya. Masyarakat juga memerlukan pendidikan untuk mengembangkan keterampilan individu dan hidup bermasyarakat (Annisa, 2019). Manusia tidak terlepas dari yang namanya pendidikan, pendidikan adalah suatu kegiatan, suatu proses universal dalam kehidupan manusia yang tujuan utamanya untuk membudayakan manusia serta bertujuan agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya, proses pendidikan tersebut melibatkan hubungan antar manusia (Hafinda, 2021).

Peningkatan mutu pendidikan sekolah pada semua jenjang pendidikan merupakan salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan yang erat kaitannya dengan mutu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah (Uki, 2021). Pendidikan yaitu prioritas yang paling utama dan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia sebagai mana tercantum dalam pembukaan UUD 1945 tujuan pendidikan nasional adalah “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa (Anggraeni, 2019).

Kegiatan pembelajaran mempunyai bagian-bagian yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam program pembelajaran (Nadliyah, 2019). Dalam dunia pendidikan adapun peran guru dalam hal ini dapat merencanakan proses belajar mengajar yang efektif agar dapat mengembangkan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu rencana yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di dalam kelas (Rahmi, 2023 ; Hafinda, 2023).

Melalui observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 4 Palembang terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar khususnya pada pelajaran IPA kelas V pada siswa masih rendahnya minat dan hasil belajar pada pembelajaran IPA yang berlangsung dikelas. Hal tersebut dapat dikatakan masih rendahnya minat belajar dapat dilihat dari angket yang telah disebarkan oleh peneliti kepada siswa dengan jumlah 20 butir pernyataan. Adapun skor yang diperoleh dari pengisian angket tersebut, sehingga terdapat skor-skor pada setiap pernyataan angket yaitu terdapat skor 4 yang artinya sangat setuju, skor 3 yang artinya setuju, skor 2 yang artinya tidak setuju, skor 1 yang artinya sangat tidak setuju. Setelah dijumlahkan dan terlihat oleh peneliti ternyata siswa yang memiliki skor 4 terdapat 13 siswa, siswa yang memiliki skor 3 terdapat 20 siswa, siswa yang memiliki skor 2 terdapat 30 siswa, dan siswa yang mendapatkan skor 1 terdapat 15 siswa. Sehingga masih terdapat siswa yang minat belajarnya kurang, sedangkan hasil belajar peneliti melihatnya dari data nilai guru yang terdapat perolehan hasil belajar siswa sebagian hanya 50% yang belum mencapai KKM

(Kriteria Ketuntasan Minimal) pada pembelajaran IPA dikelas V SD Negeri 4 Palembang.

Sehingga dapat ditunjukkan dari aktivitas siswa yang cenderung tidak fokus mengikuti pembelajaran, merasa bosan, dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Adapun permasalahan yang terdapat saat observasi di SD Negeri 4 Palembang pada saat guru menjelaskan materi didalam kelas dengan desain pembelajaran yang diterapkan masih kurang memberikan perhatian dan melibatkan siswa secara aktif, masih ada siswa yang suka mengobrol bersama temannya pada saat guru sedang menjelaskan materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pentingnya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, agar siswa memperoleh pemahaman yang optimal. Guru berusaha melibatkan siswa dalam pembelajaran dan merangsang keaktifan siswa, namun yang terlibat dalam proses belajar mengajar hanya sebagian siswa tertentu saja dan masih banyak siswa yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA. Karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengulang pembelajaran.

Guru terlibat langsung dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan, sehingga guru harus tepat dalam memilih model pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang nyaman. Pentingnya seorang pendidik memahami dan menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi seperti model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, *snoball throwing*, *mind mapping* dan masih banyak model pembelajaran lainnya yang diterapkan sesuai dengan materi

yang akan diajarkan guna mendukung proses belajar mengajar yang dapat menarik minat belajar siswa (Fathanah, 2022).

Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran IPA yang akan dilakukan pada pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini akan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, siswa diminta menemukan pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan terhadap materi pelajaran tertentu. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran untuk mencari jawaban terhadap pertanyaan atau pasangan dari konsep melalui permainan dengan bantuan kartu (Sitompul & Maulina, 2021). Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dilakukan dengan langkah-langkah yang telah di sesuaikan (Dahlia, 2022). Dalam model ini siswa dapat dibagi menjadi dua kelompok dan akan mencocokkan kartu. Belajar sambil bermain akan memudahkan siswa untuk mengetahui konsep atau materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

Siswa dengan minat belajarnya memandang sebagai suatu kebutuhan dan menjalaninya dengan sungguh-sungguh. Minat belajar merupakan dorongan atau ketertarikan seseorang dengan pembelajaran yang akan memberikan manfaat yang besar yaitu pengalaman pengetahuan (Magfirah, Syarif & Rahmat, 2021). Dalam membangkitkan minat belajar ini diperlukan suatu strategi, salah satunya yaitu dengan pemberian *reward* kepada murid yang berhasil menyelesaikan suatu tugas yang diberikan sesuai dengan yang telah ditentukan oleh guru (Samirah & Kuswardi, 2019). Keberhasilan siswa dalam mendapatkan hasil belajar yang memuaskan mencerminkan pelaksanaan proses pembelajaran yang bermutu dari

seorang guru. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah melakukan proses belajar, sehingga hasil belajar yang baik diperoleh dari proses yang baik pula (Handayani & Subakti, 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar (Kurniawan, 2020). Pentingnya Pembelajaran IPA menuntut peran guru dalam proses pembelajaran serta guru diharapkan memilih dan memilah metode maupun model pembelajaran yang baik dan tepat sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan berhasil dengan baik (Defiana, 2019).

Dengan demikian, guru memiliki peran penting dalam memberikan materi kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, siswa dalam belajarpun memiliki perasaan senang dalam pembelajaran, adanya kemauan diri untuk belajar, ketertarikan dalam belajar. Dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat tersebut dapat merangsang siswa untuk meningkatkan minat belajarnya pada pembelajaran IPA serta guru dapat memberikan dorongan dan penguatan positif seperti bisa dilakukan dengan memuji siswa atas upaya yang siswa lakukan pada saat belajar. Sehingga siswa akan termotivasi dengan minat belajarnya yang meningkat dengan bantuan model pembelajaran yang diterapkan dengan tepat.

Mengingat anak SD yang suka dengan hal baru dan sesuai dengan perkembangan kognitif, oleh karena itu perlu adanya pembaharuan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pembaharuan merupakan suatu penemuan hal baru yang perlu diperbarui yang berbeda yang sudah ada atau yang sudah dikenal,

pembaharuan ini dapat mendorong dalam mengembangkan suatu tujuan serta memperoleh hasil yang baik. Dengan mengadakan pembaharuan tersebut kita dapat mengatasi masalah-masalah yang ada disekolah seperti rendahnya minat belajar siswa, sehingga dapat dilakukannya suatu penerapan model pembelajaran yang tepat agar siswa bisa menguasai materi pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Maka dengan itu peneliti akan menerapkan model pembelajaran yang bisa meningkatkan minat belajar siswa salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran IPA yaitu pada materi perubahan wujud benda.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sudarto (2023) yang berjudul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe Bertukar Pasangan Terhadap Peningkatan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Inpres 6/75 Biru". Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe bertukar pasangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar IPA siswa kelas V SD Inpres 6/75 Biru. Adapun persamaan pada penelitian sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif. Lalu adapula perbedaan pada metode yang penelitian dan desain penelitian.

Begitupula penelitian yang diteliti oleh Situmorang (2023) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di UPTD SD Negeri 122390 Pematang Siantar". Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di

UPTD SD Negeri 122390 Pematang Siantar. Adapun persamaan pada penelitian sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif *make a match* dan adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian, materi, serta kelas yang diteliti.

Maka dari itu, penulis berharap dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mampu menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA sehingga siswa cenderung fokus dan tidak bosan dalam belajar. Berkaitan dengan hal yang terurai diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 4 Palembang”**.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

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

1. Guru masih kurang variatif dalam menerapkan model pembelajaran.
2. Rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA, sehingga diperlukan model pembelajaran yang menarik.
3. Pada pembelajaran IPA siswa cenderung tidak fokus dan merasa bosan sehingga diperlukannya proses pelaksanaan pembelajaran secara maksimal sesuai yang diharapkan.

### **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 kooperatif tipe *make a match* yang menggunakan kartu jawaban dan kartu pertanyaan artinya kita mampu dalam menerapkannya selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas V.
2. Materi pembelajaran yang akan diajarkan adalah materi tentang perubahan wujud benda.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 4 Palembang.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 4 Palembang?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 4 Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis, yang selanjutnya akan diuraikan sebagai berikut :

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah bahan referensi dalam memberikan gambaran mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran IPA. Selain itu, hasil penelitian dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain untuk pemecahan masalah atas kendala pembelajaran jika terjadi khususnya pada pembelajaran IPA mengenai materi perubahan wujud benda.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### 1. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memiliki minat dan hasil belajar yang optimal dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif, melatih siswa bekerja sama, melatih kemandirian dalam berkelompok serta mengembangkan kepercayaan diri siswa dan melatih berpikir melalui proses penyelidikan suatu permasalahan.

#### 2. Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memberikan referensi bagi guru tentang model pembelajaran yang inovatif, karena ada unsur permainan yang sehingga materi pembelajaran yang disampaikan kepada

siswa lebih menarik perhatian dan dapat mengembangkan minat dan hasil belajar siswa dengan baik.

### 3. Bagi Sekolah/ Lembaga

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai usaha perbaikan terhadap kualitas pembelajaran yang ada di sekolah khususnya pada pelajaran IPA untuk minat dan hasil belajar siswa.

### 4. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang inovatif sebagai bahan pengembangan dan pelaksanaan proses belajar mengajar.