

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pembelajaran, pengetahuan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan selalu terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi bisa kemungkinan secara otodidak. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada acara orang berfikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan (Lestiyadi et al., 2023).

(Yudhistira et al., 2020) menyebutkan bahwa transformasi pendidikan masa kini tidak hanya menyentuh aspek kurikulum dan fasilitas, tetapi juga pada metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Salah satu metode tersebut Adalah pemanfaatan lingkungan sebagai media belajar. Dalam hal ini, lingkungan sekolah tidak hanya dipandang sebagai tempat fisik, tetapi juga sebagai sumber belajar yang kaya akan potensi. (Rahmawati, 2020) menyatakan bahwa lingkungan dapat menjadi wadah bagi siswa untuk beraktivitas, berinovasi, dan menumbuhkan pola pikir yang produktif. Tumbuhan-tumbuhan yang ada di sekitar sekolah dapat dimanfaatkan sebagai laboratorium hidup untuk mempelajari konsep-konsep sains, khususnya dalam materi bagian tubuh tumbuhan.

Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada integrasi antara IPA dan IPS serta penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Urgensi pembelajaran IPAS tidak hanya terletak pada hasil belajar, tetapi juga dapat mencakup berbagai topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar salah satu materi penting yang diajarkan adalah tentang bagian tubuh tumbuhan. Bagian tubuh tumbuhan merupakan materi yang membantu siswa memahami struktur dan fungsi setiap bagian

dari tumbuhan, serta pentingnya tumbuhan bagi kehidupan. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat mengenali dan menjelaskan peran akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji, serta bagaimana setiap bagian tersebut mendukung proses kehidupan tumbuhan secara keseluruhan. Bagian tubuh tumbuhan terdiri dari akar, batang, daun, bunga, buah dan biji. Fokus pada semester pertama adalah mata pelajaran IPA, yang salah satu topiknya mencakup bagian tubuh tumbuhan. Maka dari itu dengan model pembelajaran yang tepat dan lebih inovatif tentunya akan sangat berdampak bagi siswa, Ketika proses pembelajaran lebih menyenangkan otomatis akan sangat membuat semangat siswa untuk belajar pun semakin tinggi sehingga akan membuat pembelajaran lebih efektif yang akan berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Kenyataannya saat ini berdasarkan hasil wawancara dan observasi dalam lampiran 2 yang dilakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri Donan 03 dan SD Negeri Donan 05, para siswa menghadapi kesulitan memahami konsep-konsep dalam pembelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru, tidak memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran, sehingga saat siswa mengerjakan soal hasil yang diperoleh siswa menjadi kurang memuaskan. Pembelajaran di kelas hanya sebatas mendengarkan dan mencatat. Jadi, permasalahan yang dihadapi diakibatkan oleh guru yang kurang inovatif dan kurang bervariasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran. Kemudian diperkuat dari pendapat menurut (Andari, 2019) guru memiliki kemampuan dalam menyusun rencana pembelajaran serta melaksanakan interaksi atau kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dapat mengaktifkan siswa salah satunya model berbasis permainan sehingga siswa akan tertarik dalam pembelajaran karena pembelajaran tersebut menjadi lebih menyenangkan.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara di kedua sekolah tersebut menunjukkan belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu kartu bergambar. Seperti yang dikatakan oleh Bu Ayu Safitri Indriyani, S.Pd guru kelas IV SD Negeri Donan 05 bahwa belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu kartu bergambar sebagai proses pembelajaran di kelas. Menurut Bu Widianingsih Pratiwi, S.Pd guru kelas IV SD Negeri Donan 03 bahwa jika dilihat, manfaat utama dari model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu kartu bergambar sangat bermanfaat bagi siswa yang kurang memahami materi tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran pada materi bagian tubuh tumbuhan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dianggap mampu untuk menarik perhatian siswa dan melibatkan siswa secara aktif saat pembelajaran berlangsung sehingga materi yang tersampaikan juga lebih mudah dipahami oleh siswa. Model pembelajaran *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar sambil bermain (Danil et al., 2022). Permainan yang digunakan yaitu mencari pasangan kartu jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi sanksi sesuai dengan kesepakatan bersama. Orang yang pertama kali mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah Lorna Curran (Kurnia, 2024).

Model pembelajaran menjadi lebih efektif untuk meningkatkan berbagai kualitas dan kuantitas pembelajaran termasuk motivasi belajar ketika ditambahkan dengan media pendukung (Putra et al., 2022). Media pendukung tersebut adalah kartu bergambar. Media kartu bergambar atau flashcard merupakan media kartu yang berisi

gambar dan berasal dari buatan sendiri atau gambar yang sudah jadi dan digunakan untuk memudahkan siswa saat proses belajar (Wahyuni, 2020). Kartu bergambar yang digunakan adalah kertas tebal berwarna, berbentuk persegi, dan berisi gambar dan konsep yang sesuai dengan materi yang akan di implementasikan dalam model pembelajaran *Make a Match*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik melakukan penelitian sehingga peneliti merumuskan judul **“Efektivitas Model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantu Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya inovasi dan kreatif penggunaan media pembelajaran di SD Negeri Donan 03 dan SD Negeri Donan 05.
2. Rendahnya hasil belajar siswa
3. Kurang perhatiannya siswa dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah guru masih kurang inovatif dan bervariasi dalam pembelajaran karena guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang nilainya masih banyak dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang dirumuskan yaitu “Bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu media kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu media kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar.”

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dan umumnya memberikan manfaat dalam bidang teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan IPAS terkait efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar.

2. Secara praktis

a. Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi, dapat mendorong aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan masukan atau salah satu acuan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, dapat membantu guru agar lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran, dan terutama dalam hal menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi kelas IV sekolah dasar.

c. Bagi sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dengan menggunakan model dan tipe pembelajaran yang efektif dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu, pengalaman dan wawasan yang berharga guna sebagai calon guru. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah sebagai bekal bagi peneliti ketika mengadakan penelitian di kemudian hari.