

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan sentral untuk meningkatkan kompetensi individu sehingga memengaruhi kualitas masa depan seseorang. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan sikap yang menjadi bekal untuk masa depan, terutama bagi peserta didik di sekolah dasar. Sebagaimana dicantumkan dalam UU Sisdiknas No 20 Tahun 2023 tentang Pendidikan Nasional, pendidikan di Indonesia bersumber Pancasila dan UUD 1945, serta berpatokan dengan nilai religius dan multikultural nusantara sekaligus adaptif dalam transisi transformasi di era globalisasi. Dengan demikian, pendidikan berfungsi sebagai sarana inti dalam mengembangkan kompetensi individu sehingga mampu berkompetensi di era digital.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mempengaruhi dunia pendidikan, yang kini semakin kompleks dan menuntut peserta didik untuk memiliki kompetensi global. Berdasarkan Peraturan Presiden No 4 Tahun 2022 mengenai Standar Nasional Pendidikan, peserta didik diharapkan meningkatkan kemampuan pribadi dengan terlibat dalam pembelajaran, memiliki keterampilan spiritual, kemampuan personal, keahlian, berperilaku baik serta kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan, berbangsa dan bernegara. Hal ini selaras dengan Permendikbudristek No 7 Tahun 2022, yang menegaskan sebagai elemen warga peserta didik harus mampu meningkatkan kemampuan diri melalui

kegiatan pembelajaran pada tingkat pendidikan tertentu. Oleh karena itu, pendidikan berperan penting dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran, guna menjadi individu berkualitas dengan hasil belajar yang optimal.

Seiring dengan berjalan waktu di era modern ini, transformasi pendekatan pembelajaran sangat dibutuhkan agar selaras dengan perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam konteks global. Adanya transformasi dalam pendekatan pembelajaran untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Menurut Asrial dkk., (2023) pembelajaran masa kini harus terus ditingkatkan untuk menghasilkan generasi yang berkualitas di masa depan. Maka dari itu, tenaga pendidik harus memiliki kemampuan merancang model pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik dan melibatkan mereka pada kegiatan pembelajaran dan hasil belajar terhadap materi yang disampaikan.

Upaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, guru bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan suasana kelas menyenangkan, mendorong siswa menjadi aktif dan kreatif selama proses belajar (Alirmansyah & Amelia, 2020). Selain itu, guru juga harus meningkatkan kompetensi profesionalnya sebagai fasilitator sekaligus penilai hasil belajar terutama dalam pemanfaatan materi ajar yang esensial untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai kurikulum (Purnawanto, 2023). Berdasarkan hal tersebut, sebagai seorang pendidik guru harus mampu mengimplementasikan pembelajaran yang berinovasi dengan menggunakan metode, pendekatan, strategi dan model pembelajaran yang relevan dan

adaptif terhadap pembelajaran terlebih dalam melibatkan materi ajar sebagai bahan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, relevan dan kondusif.

Materi ajar memainkan peran penting dalam membantu pemahaman siswa, khususnya pada muatan pembelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Misalnya, materi tentang sistem pernapasan manusia di kelas V bertujuan membekali siswa dengan pemahaman komprehensif tentang interaksi antara alam, manusia, dan teknologi. Namun berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di SDN 13/IV Kota Jambi, pembelajaran di sekolah tersebut masih menghadapi kendala seperti minimnya variasi metode pembelajaran. Guru lebih banyak memakai metode ceramah sehingga mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dan kurang optimalnya hasil belajar terutama dalam pelajaran IPAS yang memerlukan penguasaan konsep yang kompleks.

Metode ceramah yang kurang interaktif membuat siswa hanya sebagai penerima informasi, tanpa kesempatan aktif untuk berdiskusi atau bereksperimen, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami materi. Di sisi lain, minimnya pemakaian media pembelajaran interaktif juga mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dan berdampak pada hasil belajar (Darman, 2020). Maka dari itu, mengimplementasikan pendekatan, metode, strategi dan model pembelajaran yang relevan sangatlah penting dikarenakan dapat memberikan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada aktivitas pembelajaran.

Salah satu inovasi model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas

yaitu model *Make a Match* dengan bantuan media *Smart Card* (Kartu Pintar). Model ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas dengan mengembangkan keterampilan, memotivasi kerjasama, dan mendorong tanggung jawab dalam penyelesaian masalah (Ramadhani, 2021). Berkenaan dengan hal tersebut untuk menunjang keefektifan dalam proses pembelajaran penulis juga menggunakan media *Smart Card* sebagai media dalam menyajikan materi secara menarik, mampu mengilustrasikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak dirasakan secara langsung oleh peserta didik dan mampu memberikan gambaran secara visual kepada peserta didik (Frasandy, dkk., 2022). Melalui model ini, peserta didik berkesempatan belajar secara interaktif sekaligus meningkatkan keterampilan sosial seperti kolaborasi dan interaksi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model *Make a Match* yang didukung media *Smart Card* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini akan mengukur seberapa besar pengaruh dari penerapan model pembelajaran tersebut dengan hasil belajar siswa, menggunakan instrumen tes dan angket. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran empiris yang sesuai untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, penulis akan melakukan penelitian pada siswa kelas V SDN 13/IV Kota Jambi dengan judul **"Pengaruh Model *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Cara Kerja Pernapasan Manusia Kelas V SDN 13/IV Kota Jambi."**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar siswa yang rendah: berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa prestasi belajar peserta didik pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 13/IV Kota Jambi masih berada di bawah target yang diharapkan. Peserta didik terkendala dalam mempelajari dengan jumlah banyak sehingga berakibat pada rendahnya nilai yang dicapai.
2. Metode pembelajaran kurang bervariasi: teknik pembelajaran yang diterapkan pendidik cenderung statis namun perihal melibatkan siswa secara aktif tidak diterapkan. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar dan berkontribusi pada kegiatan pembelajaran.
3. Minimnya keterlibatan siswa: Aktivitas pembelajaran yang cenderung monoton mengakibatkan peserta didik menjadi jenuh dan tidak begitu tertarik dengan pembelajaran yang disajikan. Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menjadi tidak maksimal sehingga terpengaruh dalam aspek pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan.
4. Kebutuhan akan model pembelajaran inovatif diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan, seperti model *Make a Match*, dalam upaya menumbuhkan interaksi antar peserta didik dan memfasilitasi pemahaman materi dengan lebih interaktif dan efektif.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan untuk memfokuskan kajian pada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN 13/IV Kota Jambi.

1. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas VB dan VC. Pada kelas eksperimen akan diterapkan model *Make a Match* dengan bantuan media *Smart Card*, sedangkan kelas kontrol menggunakan media *Smart Card* dengan metode pembelajaran konvensional. Pengukuran hasil belajar siswa difokuskan pada aspek kognitif melalui tes tertulis yang telah divalidasi dengan level C2 dan C4.
2. Materi yang dipakai selama riset ini dilaksanakan ialah terletak pada Bab V tentang Cara Kerja Tubuh Manusia dan Proses Pertumbuhannya, dengan fokus pada materi yaitu Mekanisme Pernapasan pada Manusia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan identifikasi masalah yang ada maka rumusan masalah adalah “Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Kartu Pintar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Cara Kerja Pernapasan Manusia Kelas V SDN 13/IV Kota Jambi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dijabarkan, tujuan dari riset ini ialah sebagai berikut: "Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan Media Kartu Pintar terhadap Hasil

Belajar Siswa pada Materi Cara Kerja Pernapasan Manusia Kelas V SDN 13/IV Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Melalui riset yang dilakukan ini diharapkan mampu memberikan bukti ilmiah mengenai pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dalam proses pembelajaran IPAS. Dengan demikian, riset ini bisa menjadi referensi bagi studi lanjutan yang mengeksplorasi model pembelajaran interaktif serta memperkaya kajian terkait metode inovatif dalam dunia pendidikan.

b. Manfaat Praktis

Secara umum, pengimplemtasian model pembelajaran *Make a Match* diharapkan mendorong arahan baru sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Model ini juga bermanfaat bagi guru, karena membantu meningkatkan kualitas pengajaran serta menjadikan ruang belajar yang kondusif dan adaptif bagi siswa. Model *Make a Match* dinilai berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara akademis, serta mendukung perkembangan aspek sosial dan emosional, menjadikannya metode yang efektif dalam proses pendidikan.

Secara khusus, penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat berperan sebagai sarana dan sumber informasi serta panduan untuk sekolah mengevaluasi dan memperbaiki metode pengajaran agar lebih inovatif dan variatif. Bagi guru, penelitian ini memberikan wawasan

praktis tentang penerapan model *Make a Match* untuk menumbuhkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Di sisi lain, riset ini juga berperan dalam mendorong hasil belajar peserta didik terlebih dalam muatan pembelajaran IPAS.