

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu dasar atau pondasi dalam memperoleh kehidupan yang baik. Definisi pendidikan ialah suatu proses interaksi manusia dengan lingkungannya yang berlangsung secara sadar dan terencana dalam mengembangkan segala potensinya, baik jasmani dan rohani yang menimbulkan perubahan-perubahan pada diri manusia. Menurut angrayni (2019) pendidikan tidak dapat dipisahkan dari diri manusia mulai dari kandungan sampai beranjak dewasa kemudian tua manusia mengalami proses pendidikan.

Saat ini kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan masih kurang. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi anak bangsa baik dalam akademik, minat, bakat maupun dalam pembentukan kepribadian. Pendidikan memiliki peran penting dalam keberlangsungan hidup seseorang, dengan pendidikan seseorang akan merasa lebih percaya diri untuk menjalani kehidupan. Pendidikan dikatakan sebagai salah satu upaya mentransfer pembelajaran dari individu satu ke individu yang lain. Suatu pendidikan dikatakan berhasil jika individu mampu melangkah dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi di masa mendatang.

Pendidikan senantiasa mengalami perubahan dari masa ke masa yang menyebabkan adanya perkembangan pada sistem pembelajaran. Pembelajaran yang sedang berkembang di era globalisasi dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yakni pembelajaran abad 21. Pendidikan dalam konteks pembelajaran abad 21 siswa belajar materi melalui contoh-contoh, penerapan, dan pengalaman dunia nyata baik di dalam maupun luar sekolah. Menurut Rahayu, dkk (2022) pembelajaran pada abad 21 membawa perubahan pesat pada Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mengakibatkan perubahan paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi.

Perkembangan pesat akan penggunaan teknologi menyebabkan adanya perubahan pada pelayanan pendidikan, maka dari itu diperlukannya sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran pada abad 21. Pembelajaran abad 21 memberikan gambaran nyata tentang bagaimana sebuah situasi yang dikondisikan sebagai bentuk proses pembelajaran yang ideal (Fajri, 2017). Hal ini berupaya untuk menyiapkan pembelajaran yang lebih optimal di masa mendatang. Perubahan akan pola pembelajaran yang terjadi menuntut guru untuk bisa menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Intan Sari, dkk (2019:42), “proses pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan”. Proses pembelajaran ini sebagai penentu keberhasilan seorang guru dalam mengajar. Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Guru diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa untuk belajar semua bidang pelajaran, khususnya pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang merupakan salah satu unsur penting dalam pendidikan.

Menurut Nurdiansyah, dan Amalia (2018) menjelaskan bahwa ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan mengetahui alam secara sistematis”. Mata pelajaran IPA adalah pelajaran pokok yang masuk pada kurikulum pembelajaran saat ini. Menurut Rini Haryani, M.Joharis Lubis (2022) dikarenakan mata pelajaran IPA disekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang jarang digemari oleh peserta didik dan dinilai tidak menyenangkan karena peserta didik menilai bahwa mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang sukar untuk di pahami. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap kompetensi IPA masih dikatakan belum optimal.

Pada abad 21 itu sendiri terdapat hasil yang diukur yaitu kompetensi pengetahuan pada peserta didik. Menurut Agung (2020:100), bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu pada dunia pendidikan secara nasional menggunakan salah satu pedoman yakni Penilaian Acuan Patokan (PAP). Pendekatan PAP digunakan apabila tujuan pembelajaran menuntut persentase penguasaan minimal secara tertentu. Pedoman PAP disajikan pada Tabel 1.1, sebagai berikut.

Tabel 1.1 PAP dengan Skala 5 (Lima)
(Sumber:Agung, 2020)

| Persentase Penguasaan | Nilai Angka | Nilai Huruf | Predikat |
|-----------------------|-------------|-------------|---------------|
| 90 – 100 | 4 | A | Sangat Baik |
| 80 – 89 | 3 | B | Baik |
| 65 – 79 | 2 | C | Cukup |
| 40 – 64 | 1 | D | Kurang |
| 00 – 39 | 0 | E | Sangat Kurang |

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V di SD Gugus III Kuta Utara, menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang dalam memahami pembelajaran IPA. Hal ini dikarenakan

penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang optimal sehingga mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi kurang memuaskan dan tidak menyenangkan. Sistem pembelajaran seperti ini biasanya berpengaruh terhadap penurunan pada kompetensi belajar siswa, khususnya kompetensi belajar IPA. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan menjadi kendala bagi seorang guru pada proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan tentunya berdampak terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa. Hal ini dibuktikan dengan masih ditemukannya siswa yang belum memenuhi target minimal penguasaan 80% sesuai dengan pedoman PAP. Data hasil ulangan harian pada muatan pelajaran IPA dilihat pada Tabel 1.2 sebagai berikut.

Tabel 1.2
 Nilai Ulangan Harian Kompetensi Pengetahuan IPA SD Kelas V SD Gugus III
 Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023
 (Sumber: Wali Kelas V di SD Gugus III Kuta Utara)

| No | Nama Sekolah | Konversi Nilai PAP | Jumlah Siswa | Siswa yang Mencapai PAP | | Siswa yang Belum Mencapai PAP | |
|----|---------------------------|--------------------|--------------|-------------------------|-------|-------------------------------|-------|
| | | | | Siswa | % | Siswa | % |
| 1 | SD No. 1 Kerobokan | | | | | | |
| | V A | 80-89 | 30 | 11 | 36.67 | 19 | 63.33 |
| | V B | 80-89 | 27 | 13 | 48.15 | 14 | 51.85 |
| | V C | 80-89 | 33 | 13 | 39.39 | 20 | 60.61 |
| 2 | SD No. 2 Kerobokan | | | | | | |
| | V | 80-89 | 30 | 14 | 46.67 | 16 | 53.33 |
| 3 | SD No. 3 Kerobokan | | | | | | |
| | V A | 80-89 | 31 | 12 | 38.71 | 19 | 61.29 |
| | V B | 80-89 | 31 | 14 | 45.16 | 17 | 54.84 |
| 4 | SD No. 4 Kerobokan | | | | | | |
| | V A | 80-89 | 26 | 11 | 42.31 | 15 | 57.69 |
| | V B | 80-89 | 27 | 13 | 48.15 | 14 | 51.85 |

| No | Nama Sekolah | Konversi Nilai PAP | Jumlah Siswa | Siswa yang Mencapai PAP | | Siswa yang Belum Mencapai PAP | |
|------------------|--------------------------------|--------------------|--------------|-------------------------|---------------|-------------------------------|--------------|
| | | | | Siswa | % | Siswa | % |
| 5 | SD No. 1 Kerobokan Kaja | | | | | | |
| | V A | 80-89 | 28 | 11 | 39.29 | 17 | 60.71 |
| | V B | 80-89 | 26 | 9 | 34.62 | 17 | 65.38 |
| | V C | 80-89 | 28 | 13 | 46.43 | 15 | 53.57 |
| 6 | SD No. 2 Kerobokan Kaja | | | | | | |
| | V A | 80-89 | 27 | 10 | 37.04 | 17 | 62.96 |
| | V B | 80-89 | 28 | 11 | 39.29 | 17 | 60.71 |
| 7 | SD No. 3 Kerobokan Kaja | | | | | | |
| | V A | 80-89 | 32 | 10 | 31.25 | 22 | 68.75 |
| | V B | 80-89 | 32 | 15 | 46.88 | 17 | 53.13 |
| Total | | | 436 | 180 | 620.01 | 256 | 880 |
| Rata-rata | | | | | 41.33 | | 58.67 |

Pada Tabel 1.2 menunjukkan kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara sebesar 58,67% belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP. Maka dari itu, perlu adanya perbaikan pada proses pembelajaran, salah satunya dengan mengimplementasi model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa secara maksimal. Salah satu model pembelajaran yang tepat diberikan bagi siswa agar dapat mengubah cara pandang siswa terhadap pelajaran IPA yang lebih cenderung menghafalkan materi yaitu model pembelajaran *Make A Match*.

Menurut Harefa (2020) model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Pada model pembelajaran tipe *Make A Match* siswa mencoba menemukan jawaban dari soal yang terdapat pada kartu yang dipegang siswa lain. Model pembelajaran *Make A Match* menitikberatkan pada sistem gotong royong dan kerjasama dengan

kelompok sehingga terjadi interaksi secara terbuka antara anggota kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran *Make A Match* ini yaitu dengan berbantuan media *Flash Card*.

Flash Card dianggap sebagai media yang dapat memberi ketertarikan bagi peserta didik dalam pembelajaran. Media *Flash Card* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran sekaligus permainan edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata untuk mengembangkan daya ingat dan melatih kemandirian. Menurut Wahyuni (2020) mengemukakan bahwa “*Flash Card* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata”.

Berdasarkan uraian dari latar belakang, untuk mengetahui model pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA perlu dibuktikan dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Terjadinya penurunan pada kemampuan yang dimiliki siswa dalam menguasai dan memahami suatu materi pembelajaran IPA yang diajarkan atau disampaikan semenjak adanya transisi dari daring ke luring.

- (2) Kompetensi pengetahuan IPA pada siswa belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP sebesar 58,67%.
- (3) Kegiatan pembelajaran pada materi IPA masih banyak berpusat pada guru, sehingga siswa tidak dapat sepenuhnya berpartisipasi secara aktif pada saat mengikuti pembelajaran.
- (4) Model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran transisi dari pembelajaran daring ke luring kurang bervariasi dan inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti sehingga dapat memberikan gambaran jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Adapun batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu terbatas pada masalah variasi model pembelajaran, media pembelajaran, dan kompetensi pengetahuan IPA.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penelitian ini akan dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA pada Siswa Kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimana kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*

berbantuan media *Flash Card* pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?

- (2) Bagaimana kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?
- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* dan kelompok yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.
- (2) Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

(3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* dan kelompok yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media *Flash Card* pada siswa kelas V SD Gugus III Kuta Utara Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini, dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam upaya mendalami proses kegiatan belajar mengajar serta mampu memberikan kontribusi yang positif terhadap guru sekolah dasar sehingga dapat mendalami mengenai model pembelajaran, strategi mengajar untuk meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan siswa khususnya pada muatan materi IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dapat memberi peluang kepada siswa untuk menjalani proses pembelajaran yang lebih bermakna sehingga mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa.

b. Bagi Guru

Dapat membantu dalam merancang sebuah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA dan perhatian guru untuk membangun motivasi dalam diri siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan dasar bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan dalam pembinaan guru untuk meningkatkan profesionalnya.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Dapat digunakan sebagai bahan acuan maupun referensi dalam melakukan penelitian yang memiliki kesamaan baik dalam teori maupun dalam pelaksanaannya.

