

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan hidup bagi setiap individu bagian yang sangat penting dalam mewujudkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang tepat akan meningkatkan keberhasilan suatu bangsa yang akan mengarahkan generasi muda menjadi lebih baik. Adanya pendidikan seseorang akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya agar digunakan untuk hidup di masyarakat (Triskarini, 2020). Selain itu, manusia yang terdidik akan memiliki kemampuan untuk berfikir kritis, kreatif, inovatif dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menghadapi tantangan era globalisasi.

Dalam menghadapi era globalisasi guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menunjang pembelajaran di kelas mengingat saat ini kita sudah masuk pada pembelajaran Abad-21. Pada Abad-21 ini, pendidik dalam proses belajar mengajar dapat melakukan inovasi pembelajaran dengan mendesain pembelajaran yang menarik dan bermakna. Menurut Intan Sari, dkk (2019:42), “proses pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan”. Proses pembelajaran ini sebagai penentu keberhasilan seorang guru dalam mengajar (Intan Sari et al., 2019). Pendidik diharapkan memiliki keterampilan mengajar sesuai dengan

perkembangan zaman dengan memperhatikan kebutuhan belajar siswa. Guru tidak hanya menjadi satu-satunya sumber pengetahuan namun siswa juga dapat pengetahuan dari berbagai sumber. Guru akan menjadi fasilitator bagi siswa yang memfasilitasi siswa dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Kualitas pendidikan menjadi dasar utama dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang akan membentuk karakter penerus bangsa yang siap menghadapi situasi apapun (Hermanto, 2020). Seiring berjalannya waktu, sistem pendidikan di Indonesia secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari pergantian kurikulum belajar yang berlaku. Keberhasilan proses pembelajaran juga didukung oleh adanya faktor yang mempengaruhinya, salah satunya yaitu kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu elemen penting yang wajib ada dan dilaksanakan oleh satuan atau lembaga pendidikan. Kurikulum adalah seperangkat yang memuat perencanaan kegiatan pembelajaran yang berbentuk suatu proses dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman melalui kegiatan di sekolah (Ali Mudlofir, 2012 dalam Marlina, 2022:67).

Pada saat ini di jenjang Sekolah Dasar telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Konsep kurikulum merdeka belajar mengintegrasikan keterampilan membaca, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kurikulum merdeka didefinisikan sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menampilkan bakat siswa (Fadhli, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran

dalam kurikulum merdeka belajar disesuaikan dengan kebutuhan siswa (*student center*).

Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan berpikir kreatif. Konsep ini memungkinkan siswa untuk berpikir secara bebas untuk memanfaatkan pengetahuan yang mereka butuhkan secara maksimal. Pelaksanaan Kurikulum Merdeka ini memberikan keleluasan kepada pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dengan memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik. Pembelajaran yang lebih ditekankan pada implementasi kurikulum merdeka yaitu nyaman, mandiri, aktif, berkarakter, bermakna, merdeka, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, pendidik mempunyai kebebasan dalam menentukan perangkat ajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik (Inayati, 2022).

Tentunya dengan adanya penerapan Kurikulum Merdeka membawa perubahan bagi lembaga pendidikan salah satu dalam mata pembelajaran yang akan dibelajarkan untuk siswa. Perubahan kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka di jenjang SD/MI menurut Kemdikbud Ristek yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan (Inayati, 2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antarmanusia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk

memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.

Guru diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa dalam semua bidang pelajaran, khususnya pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) yang merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam Kurikulum Merdeka. IPA memiliki keterkaitan yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga IPA sebagai salah satu media untuk mencapai tujuan pendidikan (Widiasari & Sumantri, 2020). IPA membahas tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan dekat dengan kehidupan siswa. Namun, mata pelajaran IPA di sekolah 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 (Rini Haryani & M.Joharis Lubis, 2022 dalam Made et al., 2023:3). Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap kompetensi pengetahuan IPA belum tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Senin, 5 Juni 2023 dengan guru wali kelas V di SD Negeri Gugus Srikandi Denpasar Timur, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak siswa yang kurang dalam memahami pembelajaran IPA. Dalam proses pembelajaran masih banyak guru yang belum menggunakan model pembelajaran yang membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, kurangnya variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Proses pembelajaran di kelas masih terlihat monoton dan kurangnya partisipasi siswa sehingga pembelajaran menjadi berpusat kepada guru.

Adanya berbagai permasalahan tersebut menyebabkan kendala dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap penurunan pada kompetensi belajar siswa, khususnya kompetensi belajar IPA. Hal ini dibuktikan dengan masih ditemukannya siswa yang belum memenuhi target minimal penguasaan 80% sesuai dengan pedoman PAP. Kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Srikandi sebesar 57,07% belum memenuhi syarat minimal penguasaan 80% sesuai dengan PAP. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan mengimplementasi model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa yang dapat 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 Kooperatif tipe *Make a Match*.

Seorang guru menggunakan model pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran akan memberikan gambaran bagaimana kita akan melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang lebih berfokus kepada siswa dengan membentuk kelompok belajar kecil. Model pembelajaran Kooperatif ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran baik secara individu maupun kelompok (Putri & Taufina, 2020). Dengan model pembelajaran Kooperatif siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya diskusi kelompok kecil. Siswa akan melatih keterampilan komunikasi mereka agar nantinya dapat menyampaikan pendapat selama melakukan diskusi. Model

pembelajaran Kooperatif memiliki beberapa tipe salah satunya tipe *Make a Match*. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan dua kelompok siswa untuk menemukan pasangan.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* adalah salah satu model yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini karena siswa akan mencari pasangan mereka dengan menggunakan kartu pertanyaan dan jawaban. Siswa akan diberikan kartu pertanyaan kemudian mereka akan mencari pasangan untuk menemukan kartu jawaban yang benar. Dengan begitu maka siswa akan lebih aktif dan tidak merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* memiliki unsur permainan yang membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar bahwa siswa akan lebih bersemangat ketika belajar dengan adanya permainan. Seperti yang diketahui siswa sekolah dasar akan lebih merasa senang jika pembelajaran dilakukan dengan adanya permainan sehingga suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* terdapat aktivitas permainan dengan menggunakan media *Couple Card* atau kartu berpasangan. Media merupakan sarana komunikasi atau penyampaian pesan berupa materi pembelajaran yang digunakan dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan terstruktur, sebab penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat meningkatkan keaktifan siswa. Media *Couple Card* adalah media berbentuk kartu yang dapat digunakan dalam pembelajaran. *Couple Card* atau kartu berpasangan merupakan media yang mudah digunakan dan juga mudah dibawa kemana-mana. Media ini mengajak siswa untuk mencari

pasangan kartu berupa pertanyaan dan jawaban yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan disajikan, serta diharapkan siswa memiliki minat, semangat, dan motivasi yang tinggi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berbantuan Media *Couple Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa Kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari hasil observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah dan wali kelas V di SD Negeri Gugus Srikandi Denpasar Timur, masalah yang teridentifikasi sebagai berikut.

- 1) Kompetensi pengetahuan IPA yang dimiliki oleh siswa belum memenuhi syarat minimal penguasaan materi sesuai dengan PAP sebesar 57,07%.
- 2) Proses pembelajaran masih bersifat satu arah. Siswa cenderung mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Siswa mengungkapkan mata pelajaran IPA sulit untuk dipahami sehingga siswa merasa tidak bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 4) Siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar karena suasana dan proses pembelajaran berlangsung kurang menyenangkan serta kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latarbelakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini difokuskan pada kompetensi pengetahuan IPA yang masih

belum tercapai sesuai dengan ketuntasan nilai yang telah ditentukan. Hal ini terjadi karena dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah kurang bervariasinya penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Terkait hal tersebut, permasalahan yang hendak dikaji pada penelitian ini adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan Media *Couple Card* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Kelas V di SD Negeri Gugus Skrikandi Denpasar Timur Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Couple Card* pada siswa Kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Ajaran 2023/2024?
- 2) Bagaimanakah kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Couple Card* pada siswa Kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Ajaran 2023/2024?
- 3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Couple Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media *Couple Card* pada siswa Kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Ajaran 2023/2024.
- 2) Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang tidak dibelajarkan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantuan media *Couple Card* pada siswa Kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Ajaran 2023/2024.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Couple Card* terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik secara teoretis dan praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif disekolah dasar serta memberikan informasi mengenai model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media *Couple Card*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memiliki manfaat praktis bagi siswa, guru dan juga bagi Lembaga Pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran di Sekolah Dasar yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat secara tidak langsung bagi siswa karena membantu siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu suasana belajar juga diharapkan lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bahan pertimbangan guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif untuk mengajar di dalam kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk kepala sekolah, yaitu dapat dijadikan dasar bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan dalam menyusun program pembelajaran dan dapat menjadi masukan dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran yang baru di Sekolah Dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti lain yaitu dapat digunakan sebagai bahan acuan maupun referensi dalam melakukan penelitian yang memiliki kesamaan baik dalam teori maupun dalam pelaksanaannya.