

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembangunan bangsa di persiapkan dari sumber daya manusia yang kompeten yaitu melalui pendidikan. Pengembangan kemampuan sekaligus pembentukan karakter, kepribadian, dan pandangan hidup yang positif, sehingga peserta didik mampu mematuhi nilai dan norma yang berlaku. Pendidikan bertujuan mendorong kematangan fisik dan mental, yang mencakup kemampuan anak untuk berkembang secara optimal, memecahkan masalah secara mandiri, dan bertanggung jawab atas tindakannya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi meningkatkan kompleksitas masalah sosial, sehingga dalam perjalanannya akan dihadapi tantangan hasil belajar yang diharapkan dan yang dicapai mengalami kesenjangan. Untuk itu, pendidikan harus menjadi prioritas, dengan seluruh komponen—siswa, guru, proses belajar-mengajar, administrasi, layanan, dan sarana pendukung—dikoordinasikan secara efektif untuk memastikan kualitas dan keberhasilan sistem pendidikan.

Proses interaksi antar pendidik, peserta didik dan bahan ajar di suatu kegiatan belajar merupakan definisi pembelajaran menurut UU RI No.20 Tahun 2003. Sosial dan teknologi adalah komponen penting yang menjadi acuan untuk perkembangan pendidikan. Selain itu untuk mencapai hasil belajar optimal di Indonesia harus berpatokan dengan kurikulum yang ada yaitu yang digunakan saat ini adalah Kurikulum Merdeka.

Kurikulum ini memungkinkan guru menyesuaikan materi pembelajaran untuk pendukung pencapaian Profil Pelajar Pancasila sesuai kebutuhan dan minat siswa, serta mempertimbangkan karakter dan bakat siswa dalam penilaian kompetensi. Ilmu yang memberi pemahaman menyeluruh terkait ilmu di sekitar khususnya di Sekolah Dasar yaitu IPA dan IPS menjadi IPAS. Dengan demikian, kurikulum ini memberdayakan siswa berkembang optimal dengan pengalaman belajar mereka.

Siswa dibantu memahami keterkaitan tentang alam, lingkungan sosial dan kehidupan dengan pengintegrasian kurikulum terhadap IPA dan IPS menjadi IPAS. Peningkatan kemampuan sosial dan berpikir kritis siswa juga ditunjukkan melalui pembelajaran secara kolaboratif pada pembelajaran IPAS. Tetapi masih ada kendala dalam implementasi kurikulum ini yaitu persiapan guru, keterbatasan pemahaman modul, dan keterbatasan media pembelajaran. Selain itu, rendahnya motivasi dan konsentrasi siswa juga menjadi tantangan, yang kerap terkait dengan kreativitas guru dalam menyajikan materi agar menarik dan dua arah.

Peningkatan keterlibatan siswa dan kualitas capaian belajar dapat diperoleh dari efektifitas pembelajaran yaitu melalui kreativitas (Subri et al., 2021). Sebaliknya, kurangnya kreativitas membuat pembelajaran kurang efektif dan menghambat pemahaman materi. Pemilihan media yang tepat juga penting agar siswa lebih tertarik dan aktif dalam belajar. Pembelajaran yang sulit dihapal, terlalu mengikuti buku, didominasi metode ceramah merupakan hasil observasi dan kajian literatur yang menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (Sukayasa, 2009; Tursinawati, 2013; Medriadi, 2011; Pawestri dalam Zakirman et al., 2016).

Pembelajaran masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan menganggap IPA sulit karena materi lebih dipersepsikan sebagai hafalan (Sukayasa, 2009; Tursinawati, 2013; Medriadi, 2011). Kegiatan pembelajaran yang mengikuti urutan buku teks membuat siswa minim kesempatan berpikir kritis, berdiskusi, dan membangun pengetahuan secara mandiri (Pawestri dalam Zakirman et al., 2016). Akibatnya, partisipasi aktif dan pemahaman konsep sains secara menyeluruh siswa menjadi terbatas, sehingga tujuan pendidikan IPA yang menekankan penalaran ilmiah dan penerapan konsep dalam kehidupan nyata belum sepenuhnya tercapai.

Literasi membaca, matematika dan sains merupakan tiga bidang utama dimana Indonesia masih tertinggal dibanding negara anggota OECD berdasarkan *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022*. Secara khusus, skor 359 untuk literasi Bahasa Indonesia, sementara 476 OECD; skor 366 untuk matematika, sementara OECD 472; dan 472 untuk sains, sementara OECD 485.

Penurunan terjadi di skor siswa hasil PISA 2020 dibandingkan tahun 2018. Skor literasi membaca turun 12 poin (dari 371 menjadi 359), matematika turun 13 poin (379 menjadi 366), dan sains turun 13 poin (396 menjadi 383). Kesulitan siswa dalam memahami masalah kompleks, berpikir kritis dan penerapan konsep sains yang digunakan dalam menghadapi masalah global. Faktor penyebab meliputi keterbatasan fasilitas laboratorium, kurang menarik metode ajar yang dipakai, serta keterlibatan siswa masih rendah dalam praktik langsung (Alisa & Suwarna dalam Alfaruqi & Nurwahidah, 2025).

Selain itu, posisi ke-66 Indonesia dalam PISA 2022 dari 81 negara. Pandemi merupakan penyebab dari peningkatan skor Indonesia di tahun 2018 dan penurunan

dari negara lain (Bilad et al. dalam Alfaruqi & Nurwahidah, 2025; Kemendikbud, 2023).

Di kelas VI Gugus II Kecamatan Sukawati terjadi juga pelaksanaan Pelajaran IPAS seperti yang diuraikan di atas. Pembelajaran konvensional masih cenderung digunakan oleh pendidik. Hal ini dapat dilihat dari terbatasnya sumber belajar, kurang dimanfaatkannya beragam metode pembelajaran yang menyebabkan kegiatan belajar menjadi kurang aktif dan kreatif, serta kurangnya persiapan pembelajaran oleh guru. Hal ini ditunjukkan oleh praktik mengajar yang masih terutama bergantung pada buku teks konvensional, dengan sebagian guru belum mencari sumber referensi tambahan untuk mendukung pembelajaran mereka. Pendekatan ceramah, disertai dengan terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas, masih menjadi strategi mengajar yang paling dominan. Kondisi ini bertentangan dengan prinsip sistem pendidikan yang seharusnya merencanakan dan melaksanakan pembelajaran secara menarik, bermakna, dan menyenangkan.

Dari guru-guru yang mengajar yang sesuai dengan hasil wawancara di sekolah dasar Gugus II Sukawati, berdasarkan catatan-catatan resmi dari masing-masing sekolah selama dua tahun belakangan ini, ternyata prestasi belajar siswa masih kurang memuaskan, terutama di mata pelajaran IPAS untuk kelas empat. Di tahun ajaran 2023/2024 nilai-nilai Pelajaran IPAS bisa dilihat dari hasil ulangan harian siswa. Berikut adalah data nilai ulangan harian kelas empat di mata pelajaran IPAS di SD Gugus II Sukawati, seperti yang ditampilkan di Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian IPAS Kelas IV Gugus II Sukawati

No	Sekolah	T.A. 2023/2024	T.A. 2024/2025	KKTP
		Nilai Rata-Rata	Nilai Rata-Rata	
1	SD Negeri 1 Kemenuh	62,43	63,20	70
2	SD Negeri 2 Kemenuh	61,22	62,74	75
3	SD Negeri 4 Kemenuh	61,31	61,65	70
4	SD Negeri 5 Kemenuh	62,56	63,38	75
5	SD Negeri 6 Kemenuh	60,27	61,35	70
6	SD Negeri 7 Kemenuh	60,53	61,44	75

(Sumber : Dokumen guru kelas IV Gugus II Sukawati, 2025)

Rendahnya prestasi akademik siswa kelas IV di Gugus II Sukawati terlihat pada Tabel 1.1, di mana hanya 35–40% siswa yang mencapai KKTP pada tahun ajaran 2023/2024 dan 2024/2025, sedangkan sisanya belum memenuhi standar. Rendahnya minat siswa ditunjukkan dengan hasil kuisioner yaitu 72 % dari total siswa. Faktor dari pemberlajaran yang terlalu berpusat pada guru, kurangnya profesionalisme guru yang dapat menghambat potensi siswa dalm pembelajaran sejalan dengan penelitian sebelumnya (Adhiatmika et al., 2020; Roin & Mustaqim, 2023). Guru sering fokus pada materi dan pencatatan, bukan pada proses belajar itu sendiri.

Partisipasi aktif dan lebih efektifnya dalam pembelajaran bisa dengan pengembangan pembelajaran inovatif untuk mengatasi masalah ini. Pengalaman belajar menarik dan menyenangkan dapat diperoleh dengan pemilihan model pembeljaran yang sesuai. Model pembelajaran yang diterapkan harus terstruktur, jelas, dan terorganisasi, serta memperhatikan mekanisme, sasaran, dan fokus tiap model agar hasil belajar optimal.

Kerja sama dan kelompok bisa menjadi metode kreatif untuk membantu siswa memahami materi. Pembelajaran kooperatif terdiri dari dua unsur, yaitu *cooperative* (bekerja sama) dan *learning* (belajar), keberagaman, antar kelompok

kecil ditekankan pada pembelajaran bersama (Slavin, 2005). *Make a Match* salah satu variasi populer (Rusman, 2011), di tahun 1994 dengan Lorna Curran sebagai pengembangnya. Kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif serta tumbuh keterampilan berpikir kritis serta sosial siswa yang didorong dari proses penemuan jawaban maupun menghubungkan ide dari sebuah permainan kartu.

Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi salah satu elemen penting yaitu minat belajar. Pemahaman konsep secara mendalam dan juga berperan aktif dalam mengeksplorasi materi merupakan salah satu bentuk motivasi tinggi dari siswa yang memiliki minat belajar. Dalam konteks pendidikan, minat belajar didefinisikan sebagai ketertarikan dan dorongan untuk mempelajari hal baru, baik secara formal di kelas maupun secara mandiri, yang berpengaruh signifikan terhadap motivasi, ketekunan, dan pencapaian akademik (Sadirman, 2011).

Di sekolah dalam proses pembelajaran selalu terkait dengan yang namanya prestasi belajar. Ini menunjukkan kalau mutu pembelajaran punya hubungan langsung dengan hasil prestasi yang dicapai siswa. Kalau guru makin maksimal dalam merancang dan menjalankan proses belajar, maka kesempatan siswa untuk meraih prestasi yang lebih bagus juga makin lebar. Dengan demikian, peningkatan kualitas pembelajaran menjadi akar terpenting dari peningkatan prestasi siswa dalam pembelajaran. Kemampuan seorang siswa untuk berhasil dalam studinya dipengaruhi oleh berbagai variabel. Lingkungan dan tempat belajar hanya peran kecil sementara peran terbesar berasal dari dalam diri siswa sendiri.

Faktor internal meliputi tingkat kecerdasan siswa, kesesuaian materi pembelajaran dengan kemampuan mereka, serta adanya minat, perhatian, dan

keinginan yang kuat untuk belajar. Sementara itu, faktor eksternal mencakup penerapan metode guru dalam pembelajaran.

Judul penelitian yang menjadi motivasi penulis untuk dilakukan adalah **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Minat dan Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Gugus II Sukawati"**, yang dilatarbelakangi oleh permasalahan yang dihadapi siswa kelas IV seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kondisi yang telah dijabarkan sebelumnya, beberapa permasalahan berikut dapat diidentifikasi:

1. Pembelajaran IPA didominasi oleh metode ceramah dan menjadikan siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kecendrungan guru untuk mengarahkan siswa untuk mengingat akan menimbulkan anggapan dari diri siswa bahwa pembelajaran IPA bersifat hafalan.
3. Proses pembelajaran di kelas cenderung mengikuti urutan buku teks yang tersedia, kurangnya keterlibatan siswa menjadikan siswa menjadi pasif.
4. Kurang variatif dan kurang menariknya penggunaan model pembelajaran sehingga rendahnya minat belajar IPAS siswa kelas IV SD di Gugus II Sukawati.
5. Nilai ulangan harian yang masih di bawah KKTP menunjukkan rendahnya prestasi IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Gugus II Sukawati.

1.3. Pembatasan Masalah

Uraian permasalahan pada identifikasi masalah di atas, serta dalam penelitian ini menimbang keterbatasan biaya, waktu, dan kapasitas peneliti maka penelitian ini difokuskan terhadap model *Make a Match* yang diterapkan pada pembelajaran IPAS untuk peningkatan minat belajar siswa kelas IV. Dalam upaya menjaga fokus dan keterarahannya, penelitian ini tidak menelaah sejumlah permasalahan lainnya, meskipun masih berkaitan dengan proses pembelajaran IPAS, tetapi tujuan penelitian yang ditentukan tidak akan relevan secara langsung. Masalah-masalah tersebut bisa menjadi acuan atau kesempatan terhadap peneliti berikutnya untuk mengembangkan dan lebih mendalam serta menyeluruh untuk peneliti.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan yang dapat dibuat berdasarkan acuan latar belakang diatas, adalah sebagai berikut.

1. Apakah *Make a Match* yang diterapkan sebagai model pembelajaran memengaruhi minat belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Gugus II Sukawati?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berdampak pada prestasi belajar IPAS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Gugus II Sukawati?
3. Apakah *Make a Match* yang diterapkan sebagai model pembelajaran berpengaruh secara bersamaan terhadap minat belajar dan prestasi belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Gugus II Sukawati?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dibuat berdasarkan acuan rumusa masalah di atas, adalah sebagai berikut.

1. Agar dapat dibuktikan bahwa *Make a Match* yang diterapkan pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Gugus II mempengaruhi minat belajar siswa.
2. Agar dapat dibuktikan bahwa *Make a Match* yang diterapkan pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Gugus II mempengaruhi prestasi belajar siswa.
3. Agar dapat dibuktikan bahwa *Make a Match* yang diterapkan pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Gugus II mempengaruhi minat belajar dan prestasi belajar siswa secara bersama-sama.

1.6. Manfaat Penelitian

Pemberian kontribusi yang baik jika suatu penelitian dikatakan baik. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini ikut berkontribusi buat kualitas pendidikan di Indonesia, terutama dalam mengembangkan ilmu pendidikan. Khususnya di bidang strategi pembelajaran kooperatif, motivasi belajar dan motivasi belajar merupakan komponen yang dibantu dalam peningkatannya di penelitian ini.

Teori motivasi belajar dan konstruktivisme didukung dengan pembelajaran tipe *Make a Match* karena keterlibatan siswa lebih banyak, membangun kerja sama antar teman, sekaligus susasana belajar tercipta lebih menyenangkan. Selain itu, penelitian ini mempertegas peran media pembelajaran sederhana namun pada materi IPAS dalam peningkatan minat

serta pemahaman siswa. Di masa depan penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam pengembangan model pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini membuat siswa lebih mudah dan lebih menyenangkan dalam mempelajari materi IPAS melalui kegiatan belajar yang berbasis permainan. Model *Make a Match* yang seru dan interaktif dapat membantu proses belajar siswa karena keterlibatan siswa yang besar disana. Dari sudut pandang kognitif, di proses pembelajaran peningkatan prestasi belajar siswa dan terdorongnya keterlibatan siswa secara aktif sangat dibantu.

2. Bagi Guru

Dengan model ini, pada anak-anak SD sesuai dengan kebutuhan mereka dalam belajar pembelajaran yang seru, asyik dapat dirancang oleh pendidik. Perubahan hasil belajar dan minat belajar ke arah yang lebih baik merupakan hasil dari penerapan metode pembelajaran kooperatif *Make a Match*. Dan juga hasil riset ini juga membantu guru untuk lebih kreatif dalam mengajar, misalnya dengan membuat media yang menarik dalam pembelajaran dan mudah digunakan.

3. Bagi Sekolah

Penerapan metode *Make a Match* ini dalam peningkatan pembelajaran juga sangat membantu guru. Sesuai tujuan sekolah dengan menciptakan lingkungan belajar aktif, menyenangkan partisipatif ditunjukkan dari temuan hasil penelitian ini. Peningkatan mutu akademik

dan karakter siswa merupakan hasil berbagi praktik baik yang telah dimodifikasi dan diterapkan guru dari hasil penelitian ini.

4. Bagi Dinas Pendidikan

Hasil penelitian ini dijadikan bahan evaluasi kebijakan pembelajaran, khususnya dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran IPAS di tingkat daerah. Penyusunan kebijakan pendidikan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif *Make a Match* merupakan salah satu pilihan lain. Pendekatan ini dapat sangat membantu dalam mendorong pembelajaran aktif dan prestasi siswa di sekolah dasar menjadi meningkat. Hasil dari penelitian juga bisa direkomendasikan dalam pelatihan guru atau pengembangan kurikulum.

5. Bagi Peneliti Lain

Selain jenjang pendidikan temuan dari penelitian ini bisa dikembangkan lebih lanjut di mata Pelajaran lain dengan konteks berbeda. Selain itu, penggunaan media kartu di metode *Make a Match* ini bisa dijadikan acuan dalam melaksanakan kajian mengenai model pembelajaran kooperatif.