

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 dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kompetensi anak bangsa. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan integrasi dari IPA dan IPS, berperan strategis dalam membekali siswa dengan keterampilan berpikir ilmiah, memahami fenomena alam dan sosial, dan menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan. IPAS juga menjadi bagian dari Kurikulum Merdeka, yang menuntut adanya pendidikan dasar. Di era globalisasi yang penuh tantangan saat ini, menguasai keterampilan sosial dan ilmu pengetahuan adalah kunci untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Oleh karena itu, desain pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, kooperatif, dan komunikatif. Kurikulum Merdeka menegaskan bahwa pembelajaran yang berbasis proyek dan berfokus pada peningkatan keterampilan modern diperlukan (Kemendikbudristek, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Juni 2025 dengan guru kelas IV, serta pengamatan proses pembelajaran kepada

seluruh siswa kelas IV di Gugus Budi Utomo Kesiman Denpasar Timur, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah satu arah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa. Hal tersebut tercermin pada rendahnya motivasi belajar siswa serta hasil belajar yang sebagian besar masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Lebih lanjut, hasil analisis nilai ulangan harian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75. Dari total 438 siswa kelas IV di Gugus Budi Utomo, sebanyak 267 siswa (61%) belum menuntaskan KKTP, sedangkan hanya 171 siswa (39%) yang sudah menuntaskan KKTP.

Kondisi kenyataan berbanding terbalik dengan harapan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, partisipatif, dan menyenangkan berbasis kebutuhan siswa. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa ada perbedaan mencolok antara kenyataan di lapangan dan harapan kurikulum. Secara kuantitatif, kesenjangan hasil belajar ini juga terlihat jelas dari jarak angka ketuntasan siswa; di mana terdapat selisih sebanyak 96 siswa (22%), yaitu dari 267 siswa (61%) yang belum menuntaskan KKTP berbanding dengan 171 siswa (39%) yang sudah tuntas. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sesuai Kurikulum Merdeka dengan kenyataan di lapangan. Siswa menjadi kurang aktif dan prestasi belajar mereka berkurang karena metode ceramah yang dominan (Dewi, 2023). Jika IPAS ini tidak dilengkapi dengan baik, kesiapan siswa untuk tingkat pendidikan berikutnya akan terpengaruh, yang pada akhirnya akan memengaruhi generasi masa depan bangsa.

Berbagai faktor memengaruhi hasil belajar IPAS ini, termasuk metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep. Observasi awal yang dilaksanakan pada bulan Juli yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru terus menerapkan pendekatan ceramah tradisional tanpa melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Siswa hanya menerima informasi dan tidak memiliki kesempatan untuk berinteraksi, berbicara, atau mempelajari materi pembelajaran secara menyeluruh. Akibatnya, siswa menjadi tidak termotivasi, bosan, dan kesulitan memahami konsep IPAS yang abstrak. Kurangnya penggunaan model interaktif dan media konkret menjadi faktor dominan penyebab rendahnya capaian IPAS siswa sekolah dasar di daerah perkotaan (Wulandari & Prasetyo, 2023). Temuan serupa juga disampaikan bahwa rendahnya hasil belajar IPAS disebabkan oleh kurangnya inovasi dalam strategi pengajaran dengan memanfaatkan media visual yang digunakan selama pembelajaran di kelas (Zulkifli & Sari, 2023). Salah satu faktor utama penyebab rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah satu arah. Metode ini mengabaikan konsep belajar aktif, yang berarti siswa harus terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Dewi, 2023). Guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan waktu dan kurangnya pelatihan menjadi kendala dalam mengembangkan inovasi pembelajaran. Namun, metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak berpusat pada siswa sering menghalangi implementasi di lapangan.

Dalam situasi seperti ini, inovasi dalam pembelajaran harus dilakukan. Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang

inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih aktif dalam proses belajar. Untuk alasan ini, model pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran diperlukan. Temuan ini menegaskan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar mampu meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Salah satu model yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah Model kooperatif tipe *Make a Match*. Model ini menekankan aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban antar siswa secara berpasangan, sehingga mendorong kolaborasi, keaktifan, dan daya ingat siswa dalam memahami konsep. Penerapan model ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan membantu siswa mencapai ketuntasan belajar.

Model kooperatif tipe *Make a Match* adalah salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar karena meminta siswa untuk mencari pasangan kartu antara pertanyaan dan jawaban atau antara contoh dan konsep. Model *Make a Match* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mengaktifkan interaksi dan refleksi kritis melalui permainan kartu yang menyenangkan (Lestari & Hidayat, 2020). Dengan cara ini, siswa tidak hanya mendengarkan secara pasif, tetapi juga aktif bergerak, berpikir, dan berkomunikasi. Model pembelajaran *Make a Match* dinilai mampu menghadirkan pengalaman belajar aktif dan menyenangkan. Beberapa hasil penelitian lima tahun terakhir mendukung penerapan model ini.

Model *Make a Match* juga dapat dikombinasikan dengan berbagai *tools* interaktif seperti salah satunya dengan menggunakan *flash card*. Model *Make a*

Match berbantuan *flash card* digital terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa (Sakinah et al., 2024). Selain itu penelitian terdahulu lainnya menunjukkan penggunaan *flash card* pada model ini juga mampu meningkatkan hasil belajar IPAS secara signifikan (Wulandari dan Hamimah, 2024). Maka, *Make a Match* tidak hanya mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga membantu mereka membangun pemahaman konsep IPAS yang abstrak secara visual dan konkret. Penggunaan kartu visual berpasangan dalam *Make a Match* mendorong keterlibatan kognitif siswa dan meningkatkan hasil belajar IPAS secara bermakna

Selain itu, terbukti bahwa model *Make a Match* dengan bantuan media *flash card* meningkatkan hasil belajar siswa. *Flash card* memperjelas konsep, mempercepat daya ingat, dan memudahkan pemahaman informasi. Media visual seperti *flash card* dapat meningkatkan daya serap informasi hingga 60% dibandingkan dengan metode verbal (Wulandari, 2020). Media *flash card* sendiri cocok dengan konsep IPAS yang kompleks lebih mudah dipahami. Penggunaan media *flash card* sangat relevan untuk pembelajaran IPAS integratif karena mampu mengaitkan konsep alam dan sosial secara konkret dan menarik. Penggunaan *flash card* dalam model ini meningkatkan visualisasi ide, mempercepat daya serap informasi, dan membantu siswa mengingat dan memahami apa yang diajarkan Model *Make a Match* dengan bantuan *flash card* meningkatkan hasil belajar siswa, serta mengajarkan kerja sama, berpikir kritis, dan komunikasi (Sulistyaningkrum & Wulandari, 2020).

Kombinasi model *Make a Match* dan media *flash card* meningkatkan hasil belajar kognitif siswa selain meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain. Keahlian

seperti ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, penerapan model ini mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa SD secara signifikan (Sulistyaningkrum & Wulandari, 2020).

Banyak penelitian telah melihat seberapa efektif model *Make a Match*, tetapi kebanyakan difokuskan pada IPA atau IPS secara terpisah dan belum secara menyeluruh mempelajari IPAS yang menggabungkan keduanya, terutama pada materi ekosistem di mata pelajaran IPAS siswa kelas IV. Selain itu, model ini masih sangat terbatas dalam konteks lokal di Denpasar Timur, terutama di Gugus Budi Utomo. Meskipun karakteristik siswa yang beragam membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inventif dan adaptif, penelitian yang dilakukan di bidang ini belum banyak tentang model *Make a Match* untuk kelas IV.

Meskipun banyak penelitian telah menunjukkan bahwa model *Make a Match* efektif, masih ada beberapa masalah saat menggunakannya pada mata pelajaran IPAS yang menggabungkan elemen IPA dan IPS sekaligus. Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka akan dilakukannya penelitian tentang efektivitas model *Make a Match* berbantuan media *flash card* dalam pembelajaran ekosistem mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Gugus Budi Utomo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah dalam penelitian ini meliputi:

- a) Dari total 438 siswa, sebanyak 267 siswa (61%) masih belum menuntaskan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan selisih kesenjangan mencapai 96 siswa dibanding yang sudah tuntas.

- b) Pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah satu arah yang monoton dan tidak berpusat pada siswa. Hal ini bertolak belakang dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif.
- c) Kurangnya inovasi dan minimnya penggunaan media visual/konkret yang mampu menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep IPAS yang abstrak.
- d) Berdasarkan pengamatan empirik, siswa tidak termotivasi dan kehilangan kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, atau berkolaborasi di dalam kelas.
- e) Penelitian terkait efektivitas model *Make a Match* sebelumnya lebih banyak berfokus pada IPA atau IPS secara terpisah, belum meneliti mata pelajaran IPAS secara utuh (terintegrasi) untuk kelas IV dan belum ada penelitian eksperimen dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *flashcard*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka adapun permasalahan yang ingin diselesaikan yaitu sebanyak 267 siswa masih belum menuntaskan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan selisih kesenjangan mencapai 96 siswa dibanding yang sudah tuntas. Selain itu pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah satu arah yang monoton dan tidak berpusat pada siswa. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah yang telah dibatasi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengujian pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan

media *flash card* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Gugus Budi Utomo Kesiman Denpasar Timur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *Make a Match* berbantuan media *flash card* pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus Budi Utomo Kesiman Denpasar Timur?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model *Make a Match* berbantuan media *flash card* pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Gugus Budi Utomo Kesiman Denpasar Timur.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian kuantitatif eksperimen ini, yaitu manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang didukung oleh penggunaan media visual sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Penelitian ini memperkuat dasar teoritis bahwa model *Make a Match* dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna melalui interaksi aktif antar siswa, terutama ketika dipadukan dengan media visual seperti *flash card* yang mampu

membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak secara konkret. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkaya literatur dalam bidang pendidikan dasar, khususnya mengenai integrasi antara media pembelajaran visual dan model pembelajaran kooperatif. Lebih jauh, temuan ini dapat menjadi acuan teoritis bagi penelitian lanjutan yang bertujuan untuk mengembangkan atau memodifikasi model *Make a Match* dengan dukungan media lainnya, baik pada mata pelajaran berbeda maupun jenjang pendidikan yang lebih luas. Dengan demikian, penelitian ini turut memperkuat dan memperluas kajian teoretis dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

1. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *flash card* memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Melalui pendekatan ini, siswa dilibatkan secara langsung dalam proses belajar, yang mendorong interaksi dan kerja sama antar teman. Media *flash card* membantu siswa memahami materi IPAS yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan visual, sehingga mampu meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan hasil belajar secara keseluruhan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya melalui model *Make a Match* yang dikombinasikan dengan media visual. Guru dapat memanfaatkan pendekatan ini untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan berpusat pada siswa. Selain itu, penggunaan media seperti *flash card* memberikan alternatif dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa, terutama di jenjang sekolah dasar.

3. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini memberikan dasar pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, baik melalui pengadaan media pembelajaran maupun melalui pelatihan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif. Dengan mendorong penggunaan model *Make a Match* berbantuan media *flash card*, kepala sekolah dapat berkontribusi dalam menciptakan iklim pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan di lingkungan sekolah dasar.

