

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan adalah melalui pendidikan (Basri et al., 2018). Pendidikan mengembangkan berbagai aspek kehidupan. Berbagai masalah harus diatur selama proses pembelajaran agar kondisi pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa tujuan pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Pendidikan merupakan aspek mendasar dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Pada tingkat dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mempunyai peranan penting dalam membentuk landasan pengetahuan siswa tentang lingkungan alam dan sosial. Namun pembelajaran IPAS sering kali dianggap monoton dan tidak menarik sehingga mempengaruhi minat belajar siswa.

Masalah Pendidikan adalah salah satu komponen penting dalam pembentukan karakter dan pengembangan kemampuan individu. Pada jenjang sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk memberikan dasar ilmu

pengetahuan sangat penting untuk memberikan dasar ilmu pengetahuan kepada siswa. Namun, banyak siswa masih kesulitan memahami konsep-konsep IPAS yang abstrak.

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Konsep pendidikan IPAS disesuaikan dengan perkembangan dan kemampuan siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini bukanlah untuk mengumpulkan pengetahuan dalam bentuk fakta, teori dan prinsip, tetapi untuk membuat penemuan. Oleh karena itu, belajar IPAS bukan sekedar menghafalkan pengamatan, tetapi tentang mengembangkan keterampilan dalam kegiatan seperti mengamati, bereksperimen, merencanakan, melakukan percobaan, mengkaji dan memutuskan.

Secara umum seluruh materi pembelajaran IPAS dapat diajar melalui berbagai kegiatan seperti observasi, eksperimen/investigasi, tanya jawab, diskusi dan penemuan informasi khusus melalui bacaan, materi penelitian, demonstrasi, tes, simulasi, dan lain-lain. Saya menciptakan pembelajaran dinamis yang inovatif, kreatif, kuat, efektif, dan menyenangkan. Memang benar pembelajaran IPAS saat ini membosankan dan siswa harus kreatif, namun kenyataannya siswa tidak fokus dan guru sibuk sehingga tujuan pembelajaran kurang efektif.

Make A Match merupakan model pembelajaran kooperatif yang meminta siswa menemukan pasangan kartu yang berisi jawaban atau pertanyaan tentang hal tertentu dalam pembelajaran. Salah satu manfaat adalah siswa dapat berpasangan sambil mempelajari konsep atau topik dengan cara yang menyenangkan. Ciri-ciri model pembelajaran *Make A*

Match erat kaitannya dengan karakter siswa sekolah dasar yaitu belajar sambil bermain. Penerapan model *Make A Match* hendaknya didukung oleh kerja aktif siswa yang bergerak mencari pasangan dengan menggunakan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan pada kartu (Shoimin, 2014: 98). Namun model ini akan lebih optimal jika didukung dengan media video pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar HOTS. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan bantuan media video pembelajaran berbeda dengan model *Make A Match* biasanya. Di dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, praktis dalam penggunaannya sehingga peserta didik bisa belajar dengan menarik.

Menurut pendapat beberapa ahli pendidikan bahwa media merupakan alat yang dapat menyampaikan informasi kepada siswa (Rofiq et al., 2019; Yuniarni et al., 2020). Dengan menggunakannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi sama baiknya atau lebih baik dari sebelumnya. Guru harus mampu merancang dan menentukan model pembelajaran dan jenis media yang cocok untuk siswa atau pembelajarannya (Anggreni et al., 2021; W. Kurniawan et al., 2019; Qistina et al., 2019). Guru perlu kreatif dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, terutama media yang menarik. Selain itu, guru harus melek digital (Geni et al., 2020; Sanusi et al., 2015).

Melalui kemajuan teknologi, siswa lebih memilih menghabiskan waktunya dengan bermain game dibandingkan membaca bahan pelajaran. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu kreatif dalam penyampaian materi

pembelajaran. Misalnya, guru menggunakan program pendidikan. Ada berbagai jenis platform pembelajaran, termasuk platform video dan interaktif. Platform video pembelajaran menjadi solusi bagi guru untuk meningkatkan pembelajaran IPAS siswa, baik kelas rendah maupun kelas tinggi melalui kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena siswa memperhatikan dan mendengarkan dengan seksama materi pembelajaran.

Manfaat penggunaan media dalam kelas IPAS tidak hanya dilihat oleh siswa tetapi juga oleh guru. Artinya, seorang guru tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi pembelajaran, dan guru dapat menarik perhatian siswa serta memotivasi mereka. Dalam menggunakan media, guru harus mengetahui cara menjelaskan materi pembelajaran agar siswa tidak bingung ketika melihat media video pembelajaran yang ditampilkan guru.

Penggunaan media video pembelajaran mata pelajaran IPAS diharapkan dapat mendemonstrasikan konsep, prinsip, dan hukum ilmiah secara bermakna. Pada akhirnya siswa akan lebih mudah memahami apabila menggunakan media pembelajaran yang menarik khususnya media video pembelajaran. Menggunakan model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran adalah salah satu solusi untuk masalah ini.

Hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang yang mengalami proses belajar mengajar, terlebih dahulu mengadakan evaluasi dan proses belajar yang dilakukan untuk memahami pengertian hasil belajar maka harus bertitik tolak dari pengertian belajar itu sendiri.

Hasil observasi awal menunjukkan guru tersebut cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional berupa *Problem Based Learning*. Minimnya penggunaan model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran kolaboratif *Make A Match* menjadi salah satu penyebab siswa kurang proaktif dalam proses belajar mengajar. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena adanya guru permasalahan yang dihadapi guru di sekolah tersebut yaitu mengenai penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi, juga hasil belajar siswa yang kurang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut.

Selain itu, bahan dan media pembelajaran yang digunakan hanya terbatas pada buku teks dan alat peraga sederhana. Padahal, penggunaan media audio visual berbasis teknologi seperti media video pembelajaran melalui aplikasi youtube mempunyai potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam IPAS. Video pembelajaran mempunyai kemampuan menyajikan gambar-gambar yang hidup dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami isi pelajaran.

Pendidikan IPA di sekolah dasar sangat penting untuk membangun dasar pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memahami fenomena alam. Salah satu topik yang penting dalam IPA kelas 5 adalah "Ada Apa Saja di Bumi Kita". Materi ini membantu siswa memahami Lapisan bumi, kenampakan alam yang ada di lapisan bumi, dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep Struktur lapisan bumi. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang topik ini.

B. Identifikasi masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini akan saya uraikan antara lain

1. Jarangnya guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan menggunakan media video pembelajaran terhadap mata pelajaran IPAS di SDN 6 Kendari
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS
3. Media Pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan masih belum sesuai dengan keadaan siswa

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS di SDN 6 Kendari

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Make A Match* dalam pembelajaran IPAS di SDN 6 Kendari?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media video pembelajaran terhadap mata pelajaran IPAS di SDN 6 Kendari?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
5. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media video pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar IPAS di SDN 6 Kendari?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Make A Match* di SDN 6 Kendari
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sesudah diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media video pembelajaran terhadap mata pelajaran IPAS di SDN 6 Kendari
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

5. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media video pembelajaran efektif meningkatkan hasil belajar IPAS di SDN 6 Kendari

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan tentang pendidikan, terutama tentang bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan informasi kepada guru mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* bantuan media video pembelajaran sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPAS.

b. Bagi Guru IPAS

Memberikan masukan dan tambahan informasi serta menerapkan suatu model, metode ataupun media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN 6 Kendari.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran serta sebagai motivasi dan peningkatan hasil belajar siswa baik untuk diri sendiri maupun secara berkelompok

d. Bagi Sekolah

Sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* serta sebagai bahan pemikiran dan wawasan keilmuan khususnya yang berkaitan dengan implementasi model pembelajaran di sekolah.

G. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu soal dan kartu jawaban yang nantinya akan dibentuk 2 kelompok kartu, ada yang mendapatkan kartu soal dan kartu jawaban dan mencocokkan antara kartu soal dan jawaban ditunjukkan ke guru yang bersangkutan
2. Media pembelajaran Audivisual (Video Pembelajaran) adalah media yang diterapkan pada penelitian ini, dengan memanfaatkan fitur yang telah tersedia pada seperti *youtube*, mencocokkan kata dan memasang kata yang diterapkan dalam pembelajaran IPA pada materi struktur lapisan bumi.
3. Hasil belajar adalah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa yang didapatkan pada hasil pre-test yang di

berikan sebelum perlakuan pelaksanaan pembelajaran dan post-test yang diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran

4. IPAS adalah salah satu mata pelajaran umum yang telah diperoleh siswa dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah

