

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan tahap awal yang penting bagi siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan menjadi bekal bagi siswa di jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, pelaksanaan proses pembelajaran di SD perlu dilaksanakan secara optimal. Pendidikan tidak hanya berpengaruh pada pengembangan individu, tetapi juga memiliki peran penting dalam pembangunan suatu bangsa, karena melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan kemampuan, memperbaiki kualitas hidup, dan berkontribusi terhadap kemajuan negara melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia.¹ Menurut Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, pendidikan merupakan kebutuhan esensial dalam proses pertumbuhan anak. Ia menekankan bahwa tujuan pendidikan adalah mengarahkan dan mengembangkan seluruh potensi alami anak, sehingga mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan secara optimal, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Kesimpulan dari pandangan Ki Hajar Dewantara menunjukkan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan esensial dalam proses pertumbuhan anak. Pendidikan bertujuan untuk mengarahkan dan mengembangkan seluruh potensi alami anak agar mereka mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan secara optimal, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat.² Selain aspek akademis, pendidikan juga menekankan pembentukan karakter dan nilai-nilai kemanusiaan, yang penting untuk menghasilkan generasi yang beradab serta mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

¹ Al Qalam et al., "PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN H . Ahmad Maki Gunawan Sofyan Sauri Sri Handayani Universitas Islam Nusantara Bandung Abstrak Al Qalam : Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan Vol . 16 , No . 3 Mei - Juni 2022 Al Qalam : Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan Vol . 16 , No . 3 Mei - Juni 2022" 16, no. 3 (2022): 1124–37.

² Konsep Pendidikan et al., "No Title" 6, no. 1 (2021): 8–25.

Pembelajaran di Sekolah Dasar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk membekali siswa dengan pemahaman konseptual mengenai kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi di berbagai daerah. Proses pembelajaran berlangsung secara aktif, interaktif, dan menyenangkan agar setiap siswa terlibat penuh, mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, serta memecahkan masalah.³ Penggunaan metode dan media yang tepat, seperti media visual atau aktivitas kooperatif, meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman konsep. Proses pembelajaran IPS tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga membentuk keterampilan sosial, karakter, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sesuai dengan tuntutan abad 21. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media gambar mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban membantu siswa memahami materi secara konseptual sekaligus melatih keterampilan komunikasi, berpikir cepat, dan kerja sama dengan teman sebangku. Suasana belajar yang dinamis meningkatkan motivasi, mengurangi kejenuhan, dan memperkuat pemahaman hubungan antara kondisi sosial, budaya, dan ekonomi di berbagai daerah. Model ini membuat pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna, efektif, dan sesuai dengan tujuan pendidikan abad 21.

Pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar kelas V di Kecamatan Pulogadung masih menghadapi kendala yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam proses belajar. Beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, mengobrol dengan teman sebangku, dan keluar-masuk kelas sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif. Kondisi ini membuat siswa belum sepenuhnya terlibat dalam aktivitas pembelajaran, sehingga pemahaman konsep IPS terkait keragaman budaya dan potensi daerah di Indonesia belum berkembang secara optimal.

³ Muhammad Saleh, "Implementasi Kombinasi Model PBL, NHT, Dan Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS," *Jurnal Simki Pedagogia* 4, no. 2 (2021): 198–210, <https://doi.org/10.29407/jsp.v4i2.50>.

Faktor yang mempengaruhi keterlibatan siswa antara lain metode pembelajaran yang masih monoton dan satu arah, minimnya interaksi antar siswa, serta penyajian materi dan media yang kurang mendukung pemahaman konsep. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami keterkaitan kondisi sosial, budaya, dan ekonomi di berbagai daerah. Situasi ini menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara kondisi ideal pembelajaran IPS dan kenyataan di lapangan, sehingga memerlukan upaya perbaikan yang tepat.

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau pendekatan yang sistematis yang digunakan oleh pendidik sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran guna mencapai tujuan secara efektif. Untuk mengatasi kendala yang muncul dalam pembelajaran IPS, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media gambar dapat menjadi solusi yang efektif. Model ini menekankan aktivitas mencocokkan kartu soal dan jawaban, sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat.⁴ Media gambar membantu siswa memvisualisasikan konsep yang abstrak, memudahkan pemahaman materi, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama antar siswa. Aktivitas ini mendorong keterlibatan penuh siswa dalam proses belajar dan memperkuat pemahaman hubungan antara kondisi sosial, budaya, dan ekonomi di berbagai daerah. Dengan demikian, penerapan model *Make a Match* berbantuan media gambar dianggap relevan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS di tingkat Sekolah Dasar.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam penelitian ini didasarkan pada penelitian relevan yang dilakukan oleh Andri Setiawan, dkk (2020) dengan judul "*Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa SD Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match*". Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan model

⁴ Zahra Rizkiana, Muhamad Idris, and David Budi Irawan, "Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD," *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 7, no. 2 (2023): 162, <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v7i2.3302>.

make a match secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Namun, penelitian tersebut memiliki keterbatasan yaitu belum mengintegrasikan media visual sebagai pendukung pembelajaran serta hanya berfokus pada siswa kelas IV. Selain itu, belum ditemukan penelitian sebelumnya yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam pembelajaran IPS dengan materi Daerahku Kebangganku di kelas V SD khususnya di wilayah Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Pulo Gadung. Kesenjangan ini menjadi dasar perlunya dilakukan penelitian lanjutan yang mengkaji efektivitas model *Make a Match* dalam konteks, jenjang, dan materi yang berbeda.

Dengan mempertimbangkan penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kebaruan dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian ini menggabungkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan media gambar sebagai alat bantu visual yang belum banyak dikaji secara bersamaan dalam pembelajaran IPS. Kedua, konteks penelitian ini berbeda, yaitu dilakukan di SDN Rawamangun 12 Pagi dengan fokus pada siswa kelas V dan materi IPS tema Daerahku Kebangganku. Kebaruan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menciptakan model pembelajaran yang lebih aktif, visual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Rawamangun 12 Pagi Kecamatan Pulo Gadung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran IPS yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

- a. Pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penugasan satu arah yang kurang efektif dalam mendorong keaktifan siswa.
- b. Kurangnya penggunaan model pembelajaran inovatif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif.
- c. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS yang disebabkan oleh kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas penelitian ini memiliki cakupan masalah yang sangat luas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, masalah penelitian dibatasi pada pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPS pada kelas V SD Kecamatan Pulogadung.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V di SD?”

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SD.

F. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk mengembangkan potensi dan semangat dalam menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif.

- b. Bagi peneliti, diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai berbagai model pembelajaran *active learning* serta memberikan pengalaman praktis dalam mengaplikasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.
- c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat mengenai penerapan model-model pembelajaran *active learning* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

