

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari segala sesuatu tentang alam. Sesuai dengan tingkatan pendidikan yang ada, mata pelajaran IPA termasuk yang diajarkan dari jenjang SD. Pada pembelajaran IPA selalu disajikan dengan mengkaitkan IPA dengan kehidupan sehari-hari siswa. Rasa ingin tahu siswa menjadi titik awal pada pembelajaran IPA untuk melakukan kegiatan-kegiatan menyelidiki atau percobaan. Hal ini akan membantu siswa mengembangkan kemampuan untuk bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir siswa. Adapun tujuan pembelajaran IPA menurut Ekawati & Ekapti (2015:56) tujuan pembelajaran IPA di SD adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah membuat keputusan, mengembangkan gejala alam, sehingga siswa dapat berfikir kritis dan objektif.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPA di sekolah dasar masih sering menghadapi berbagai permasalahan. Salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, seperti metode ceramah yang cenderung membuat siswa pasif. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Selain itu, kurangnya interaksi antar siswa dalam pembelajaran juga menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar IPA. Siswa belum terbiasa bekerja sama, berdiskusi, maupun bertukar pendapat dengan teman sekelasnya. Padahal, pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan kerja sama dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Badiah et al (2020) dalam penelitiannya, menyatakan siswa yang aktif akan lebih baik dalam proses belajarnya dan menandakan bahwa siswa tersebut dapat

menerima materi yang disampaikan oleh guru melalui respon yang ditunjukkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Dalam penelitian Astawa (2019) penggunaan model pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan hasil dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya partisipasi aktif peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *make a match*. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 (Wahyuni & Harjono, 2017).

Suyatno (2009) mengungkapkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya (Sari et al., 2020). Karakteristik model pembelajaran model *make a match* memiliki hubungan erat dengan karakteristik siswa SD yaitu belajar sambil bermain. Menurut Huda, kelebihan model *make a match* antara lain: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; (2) karena ada unsur permainan, model *make a match* ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang di pelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan (5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Rikmasari & Kamaliah, 2021). Dengan menerapkan model pembelajaran ini, diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Hasil belajar merupakan tingkat pencapaian peserta didik terhadap tujuan-tujuan khusus dalam setiap unit pembelajaran maupun terhadap tujuan umum pengajaran. Pencapaian ini diperoleh setelah peserta didik melakukan berbagai aktivitas atau memperoleh pengalaman belajar. Menurut Sudjana (2016:22), menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Terdapat tiga ranah hasil belajar, yaitu ranah

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Desta, et al. (2022) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar” diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat menjadi 72,27 dengan persentase ketuntasan sebesar 65,38%. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *Zhitung* (1,87) lebih besar dari *Ztabel* (1.64), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa secara signifikan.

Untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar IPA, diperlukan kajian yang sistematis terhadap berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, metode *Systematic Literature Review* (SLR) digunakan dalam penelitian ini. Metode SLR merupakan suatu pendekatan penelitian yang dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengkaji, serta mensintesis berbagai hasil penelitian yang relevan secara sistematis, terstruktur, dan menyeluruh. Melalui pendekatan SLR, peneliti dapat menganalisis berbagai temuan penelitian terkait penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, sehingga diperoleh kesimpulan yang lebih kuat dan terpercaya mengenai pengaruh model tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, metode SLR juga membantu dalam mengidentifikasi kesenjangan penelitian serta memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi berbagai masalah yang ada, antara lain:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*).
4. Kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru.
5. Siswa mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran IPA.
6. Belum optimalnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif seperti *Make a Match*.

C. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini disusun untuk memberikan arah yang jelas terhadap fokus kajian yang akan dilakukan. Rumusan masalah pertama bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Deskripsi ini mencakup tahapan pelaksanaan pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta proses kegiatan belajar yang terjadi selama penggunaan model tersebut.

Selanjutnya, rumusan masalah kedua bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Melalui rumusan masalah ini, peneliti berupaya mengkaji dan menganalisis berbagai hasil penelitian yang relevan guna memperoleh gambaran mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

D. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, perlu adanya batasan masalah untuk memperjelas penelitian yang dilakukan supaya mendapatkan hasil yang fokus. Maka, masalah dalam penelitian ini di batasi pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar, model pembelajaran yang digunakan adalah *Make a Match*, dan hasil belajar yang diukur meliputi aspek kognitif siswa

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran pembelajaran *Make a Match* dalam pembelajaran IPA, dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa setelah menggunakan model *Make a Match*..

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a) Menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
 - b) Mengajak siswa belajar sambil bermain dengan kartu atau mencocokkan pasangan.
 - c) Mengajak siswa untuk belajar secara berkelompok atau berdiskusi, sehingga menjalin kerjasama antar siswa.
2. Bagi Guru
 - a) Menjadi opsi untuk pemilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
 - b) Mendorong guru untuk menciptakan pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan.
3. Bagi Sekolah
 - a) Penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA
 - b) Sekolah lebih memperhatikan sarana prasarana sekolah yang dapat menunjang pembelajaran.