

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan langkah awal seseorang dalam mencari segala informasi mengenai segala aspek kehidupan melalui proses pembelajaran, dengan adanya pendidikan dapat menjadi bekal untuk kehidupan di masa yang akan datang. Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah merupakan upaya yang diharapkan berhubungan dengan kegiatan pembelajaran di kelas oleh siswa dan guru (Uki & Liunokas, 2021). Menurut UU RI No 20 tahun 2003 pendidikan adalah perilaku sadar dan sistematis untuk menghadirkan lingkungan belajar dan kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat berproses secara aktif dalam mengembangkan potensi dalam diri yang berguna untuk kekuatan rohani dan jasmani dalam mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak terpuji yang dibutuhkan oleh diri sendiri, warga masyarakat, maupun bangsa dan negara.

Pendidikan tidak terlepas dari yang namanya kurikulum. Kurikulum dalam pendidikan memiliki peranan penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran, mulai dari hal yang paling mendasar mengenai gambaran awal sampai penerapan di lapang, karena kurikulum berperan sebagai perencana dan mengatur bahan ajar dalam menyelenggarakan pendidikan yang lebih baik (Dhomiri, Junedi, & Nursikin, 2023). Kurikulum Negara Indonesia pada saat ini dalam masa peralihan dari kurikulum 2013 berubah menjadi kurikulum

merdeka, peralihan ini terjadi disebabkan adanya pandemi *Covid-19* yang terjadi empat tahun yang lalu, yang mengharuskan siswa belajar dari *offline* menjadi *online*. Hal ini untuk mengurangi *learning loss* dan mengatasi krisis pendidikan pada semua jenjang. Selain itu, dengan adanya perubahan kurikulum, siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju, belajar menjadi menyenangkan, dan dapat menciptakan pembelajaran menjadi bermakna. Kurikulum merdeka sendiri merupakan kurikulum yang lebih mengoptimalkan konten dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep dan tentunya mampu menguasai kompetensi, sehingga guru mampu membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, Hernawan, & Prihatini, 2022).

Rencana pembelajaran merupakan komponen penting, sebab dengan adanya rencana pembelajaran, kegiatan pembelajaran akan terlaksana dengan baik dan benar. Rencana pembelajaran merupakan suatu proses penyusunan materi yang akan diajarkan, model dan metode yang digunakan, media pembelajaran yang akan diterapkan dalam alokasi waktu yang ditentukan dalam satu semester untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai (Dolong, 2016). Tujuan pembelajaran sebagai usaha akhir siswa setelah melakukan pembelajaran yang memiliki harapan akan tercapai dengan maksimal (Anggraeni, P, & R, 2019). Oleh karena itu, setelah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ia peroleh, siswa akan mendapatkan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan penilaian tertentu, dengan adanya hasil belajar dapat mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran harapannya siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran meliputi tujuan khusus maupun tujuan umum, sesuai dengan kurikulum merdeka, bahwasannya siswa menjadi pusat kegiatan pembelajaran (Hanifah, Susanti, & Adji, 2020). Oleh karena itu, standar keberhasilan kegiatan pembelajaran bergantung kepada indikator hasil belajar. Hasil belajar tidak terlepas dari yang namanya indikator, indikator hasil belajar digunakan sebagai dasar dalam menilai sejauh mana perkembangan siswa. Indikator hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu (1) ranah kognitif; (2) ranah efektif dan (3) ranah psikomotorik (Fauhah & Rosy, 2021).

(1) Ranah kognitif merupakan ranah yang berhubungan dengan kemampuan siswa dalam berpikir, menganalisis permasalahan dan menyelesaikan permasalahan (Zainudin, 2023). Penilaian ranah kognitif dilakukan untuk mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa. (2) Ranah afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan tingkah laku siswa sehari-hari. Penilaian ranah afektif berdasarkan aspek seperti sikap, minat maupun motivasi siswa, hal ini dilakukan untuk menilai tingkah laku siswa dalam bersosialisasi dengan teman-temannya baik pada saat pembelajaran berlangsung maupun pada saat di luar kelas (Nurhasanah, Remiswal, & Sabri, 2023). (3) Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan

tingkah laku fisik siswa, yang dapat diukur dengan jarak, kecepatan, dan ketepatan apabila sering dilaksanakan (Winingsih, Hariyanti, & Sari, 2020).

Berdasarkan data yang telah diperoleh di lapangan, pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan dengan melakukan observasi sebanyak tiga kali pada tanggal 22 Agustus, 13 dan 27 September 2023 diperoleh data bahwa guru kelas IV A dalam melaksanakan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan model pembelajaran yang menekankan interaksi antara siswa satu dengan lainnya yang terdiri dari 4-5 siswa anggota kelompok yang bertujuan untuk berdiskusi membahas materi dan saling memotivasi (Wulandari, 2022). Akan tetapi, masih terfokus pada guru dalam penyampaian materi pelajaran, fokus dalam hal ini adalah guru masih menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi kepada siswa, lalu menyuruh siswa untuk mengerjakan tugas. Sedangkan, pada guru kelas IV B dalam melaksanakan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah dalam penyampaian materi. Guru menggunakan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran dikarenakan agar guru dapat menjelaskan atau mendemonstrasikan materi pelajaran sehingga siswa memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, guru dapat mengatur materi yang dapat diterima oleh siswa. Selain penggunaan model pembelajaran langsung, sesekali guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achivement Division*).

Berdasarkan wawancara kepada guru kelas IV A dan IV B di UPT SD Negeri 234 Gresik pada tanggal 22 Agustus 2023 bahwasannya jumlah siswa di masing-masing kelas terdapat 30 siswa, kurikulum yang digunakan sudah menggunakan kurikulum merdeka. Model pembelajaran yang biasanya digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif. Media pembelajaran yang digunakan yaitu menyesuaikan dengan materi pelajaran seperti koran, majalah, LCD dan lainnya. Kendala yang dihadapi pada saat proses pembelajaran adalah siswa kurang percaya diri jika disuruh maju ke depan untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya dan juga pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang fokus dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Materi pembelajaran merupakan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang harus dipelajari oleh siswa untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan (Djumingin, Juanda, & Tamsir, 2022). Materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa adalah materi yang berhubungan dengan bacaan atau tulisan yang terlalu banyak, seperti mata pelajaran IPAS khususnya pada materi keragaman sosial dan budaya di Kabupaten Gresik, yang dimana materi tersebut terdapat banyak sekali macam-macam sosial dan budaya di Kabupaten Gresik seperti suku, agama, rumah adat, pakaian adat, tarian tradhisional, lagu daerah dan lainnya. Mempelajari keragaman sosial dan budaya di kabupaten Gresik siswa dapat mengetahui dan mempelajari keragaman dan tentunya ikut turut serta melestarikan keragaman yang sudah ada sejak dahulu. Oleh sebab itu, dengan menggunakan model pembelajaran

yang akan dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan angket yang telah dibagikan kepada siswa, diperoleh hasil bahwasannya 77% dari kelas IV A dan 63% dari kelas IV B pembelajaran selalu berfokus kepada guru, maksud dari fokus di sini adalah siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru tanpa diberikan kesempatan untuk bertanya dan 80% dari kelas IV A dan 60% dari kelas IV B guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan cara yang sama dalam proses pembelajaran, dalam hal ini yang dimaksud yaitu model pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan model pembelajaran langsung/*direct instruction*. Model pembelajaran langsung/*direct instruction* adalah model yang digunakan secara khusus yang dikembangkan untuk meningkatkan siswa dalam memahami pengetahuan dan memberikan penjelasan secara sistematis yang dipelajari siswa secara bertahap (Multasyam, Yani, & Ma`ruf, 2016). Selain itu, 87% dari kelas IV A dan 60% dari kelas IV B siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, sebab penjelasan yang diberikan oleh guru terkadang sulit untuk dipahami oleh siswa. Permasalahan lainnya terdapat pada kelas IV B bahwa sebesar 60% siswa sering mengalami kebosanan pada saat proses pembelajaran, karena pada saat proses pembelajaran guru jarang menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Selain itu, siswa tidak mengetahui tujuan belajar yang sebenarnya dan kurangnya tantangan dalam belajar ditambah suasana kelas yang kurang

kondusif, dari permasalahan sebelumnya mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa merupakan suatu hal yang diperoleh oleh siswa setelah mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar di sekolah. Hasil belajar tidak terlepas dengan yang namanya keberhasilan dari proses belajar. Oleh karena itu, hasil belajar kognitif merupakan salah satu indikator yang paling penting dalam pembelajaran, sebab indikator kognitif digunakan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa dalam hal penguasaan materi pembelajaran. Selain itu, hasil belajar kognitif mampu melatih daya ingat siswa atas pengalaman yang mereka dapatkan selama pembelajaran di sekolah.

Melalui hasil yang telah didapatkan oleh peneliti dari wawancara, observasi maupun angket, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan pembelajaran langsung/*direct instruction* sehingga siswa mengalami kebosanan pada saat pembelajaran sebab hanya berjalan satu arah saja. Solusi dari permasalahan kebosanan pada siswa dapat diatasi dengan cara penggunaan media pembelajaran yang disukai oleh siswa seperti bermain dengan media dan tentunya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dalam hal ini mengajak siswa untuk belajar hal baru dan membuat siswa penasaran akan media yang digunakan. Selain itu, siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru yang mengakibatkan hasil belajar kognitif siswa rendah. Solusi dari rendahnya hasil belajar kognitif siswa dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran yang inovatif.

Kelana & Wardani (2021) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan keutuhan dari penerapan pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran, sehingga guru harus menguasai model pembelajaran agar dapat menerapkan dengan baik pada saat pembelajaran. oleh karena itu, model yang dimaksud yaitu model pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan prestasi siswa sebab melibatkan siswa dalam pembelajaran kelompok sehingga pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan (Ponidi & Dkk, 2021)

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa bersenang-senang dengan cara bermain mencocokkan kartu sehingga pembelajaran lebih menarik dan siswa menjadi antusias dalam pembelajaran (Kurniasih & Berlin, 2015). Hal tersebut berdasarkan angket siswa sebesar 60% dari kelas IV A dan 57% dari kelas IV B menyukai permainan dengan bermain kartu. Kelebihan dari model *make a match* adalah untuk membangun suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran. Selain itu, kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mengutamakan siswa bekerja sama dengan siswa lainnya yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan siswa sekaligus bermain bersama-sama (Wulandari, Suarni, & Renda, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang telah dilaksanakan oleh Rahmawati (2017) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Metro Barat” mendapatkan hasil

yang memaparkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* mendapatkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 69,84 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 60,3. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terdapat pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan permasalahan yang ada di atas, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Keanekaragaman Sosial dan Budaya di Kabupaten Gresik Kelas IV UPT SD Negeri 234 Gresik”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya oleh peneliti, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh yang signifikan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar kognitif siswa materi keragaman sosial dan budaya di Kabupaten Gresik kelas IV UPT SD Negeri 234 Gresik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar kognitif siswa materi keragaman sosial dan budaya di kabupaten Gresik kelas IV UPT SD Negeri 234 Gresik.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi baru terkait model pembelajaran *make a match* yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan dasar pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

b. Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru adalah sebagai referensi model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar tidak selalu menggunakan model pembelajaran langsung.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sehingga bisa digunakan ketika nanti sudah menjadi seorang pendidik.

E. Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas IV UPT SD Negeri 234 Gresik.
2. Materi pembelajaran pada penelitian ini adalah mata pelajaran IPAS materi keragaman sosial dan budaya di Kabupaten Gresik.
3. Informasi yang termuat pada penelitian ini hanya tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan hasil belajar kognitif siswa.

F. Definisi Istilah

1. Model Kooperatif Tipe *Make a Match*

Model kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan antara kartu pertanyaan dengan kartu jawaban yang sesuai sembari belajar mengenai materi yang dipelajari.

2. Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif merupakan kemampuan siswa dalam menerima pengalaman belajar yang menghasilkan penilaian akhir yang telah dilakukan (Winarti, Tawil, & Mamin, 2021). Hasil belajar didapatkan dari proses pembelajaran yang telah dijalankan oleh siswa, dan menjadi tolak ukur siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.