

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar memegang peran fundamental dalam membentuk kompetensi kognitif dan karakter siswa sebagai fondasi jenjang pendidikan selanjutnya. Di tengah dinamika kurikulum nasional yang menuntut pembelajaran aktif (*Student Centered Learning*), kualitas hasil belajar siswa di Indonesia masih menghadapi tantangan serius. Data terbaru dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa Indonesia mengalami penurunan dibandingkan tahun 2018, dengan skor literasi 359, numerasi 366, dan sains 383. Penurunan ini mengindikasikan adanya *learning loss* dan perlunya intervensi strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mengejar ketertinggalan, terutama di tingkat sekolah dasar yang menjadi basis pembentukan konsep dasar.

Tantangan utama dalam perbaikan kualitas pendidikan sering kali berakar pada metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Pembelajaran yang bersifat satu arah (*teacher-centered*) sering kali membuat siswa menjadi penerima pasif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan retensi memori terhadap materi pelajaran. Padahal, pada usia sekolah dasar, siswa berada pada tahap operasional konkret di mana mereka membutuhkan bantuan visual dan aktivitas fisik untuk memahami konsep-konsep abstrak. Ketidaksesuaian antara gaya mengajar guru dan gaya belajar siswa inilah yang kerap menjadi faktor determinan rendahnya hasil belajar.

Secara spesifik, fenomena rendahnya hasil belajar juga teridentifikasi pada siswa kelas 6 di SDN Bejijong 1 Mojokerto. Berdasarkan observasi awal dan karakteristik umum siswa kelas akhir, kelas 6 merupakan fase krusial di mana siswa menghadapi tekanan akademik tinggi untuk persiapan ujian akhir dan transisi ke sekolah menengah. Permasalahan utama yang dihadapi di lapangan adalah kejenuhan siswa terhadap metode ceramah yang monoton, yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa (*student engagement*) selama proses pembelajaran. Di SDN Bejijong 1, yang terletak di kawasan Trowulan, Mojokerto, tantangan ini diperberat dengan kebutuhan untuk menuntaskan materi yang padat dalam waktu singkat.

Berdasarkan hasil wawancara, guru mengungkapkan bahwa mengalami beberapa hambatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hambatan tersebut meliputi kesulitan siswa dalam memahami materi, kurangnya konsentrasi saat guru menyampaikan penjelasan, serta rendahnya partisipasi dan minat siswa dalam kegiatan belajar. Kesulitan siswa dalam memahami materi tertentu dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil wawancara tersebut juga diperkuat oleh angket kebutuhan siswa yang dibagikan kepada 19 siswa kelas VI pada tanggal 3 Desember 2025. Berdasarkan data hasil survei tersebut, kondisi pembelajaran IPAS saat ini menunjukkan rendahnya minat dan antusiasme siswa, di mana hanya 26,3% siswa yang merasa semangat di kelas dan mayoritas siswa (68%) merasa bosan selama proses pembelajaran. Permasalahan utama terletak pada sulitnya memahami materi melalui penjelasan konvensional, yang dirasakan oleh 73,7% siswa, serta kurangnya penggunaan media yang menarik. Di sisi lain, terdapat keinginan yang

sangat kuat dari siswa untuk bertransformasi dalam cara belajar, terlihat dari 94,7% siswa yang menyukai media pembelajaran dan 100% siswa yang mengharapkan adanya media bergambar yang interaktif seperti kuis atau permainan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif guna mengatasi kejenuhan serta meningkatkan pemahaman materi bagi siswa.

Akibat dari metode yang kurang variatif tersebut, siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kesulitan mengingat informasi detail yang bersifat hafalan maupun pemahaman konsep. Data empiris dari situasi kelas serupa menunjukkan bahwa ketika siswa tidak dilibatkan secara emosional dan kognitif melalui permainan atau media visual, daya serap mereka terhadap materi menurun drastis. Kondisi ini berdampak langsung pada hasil belajar yang stagnan atau berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan jembatan kognitif berupa model pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga rekreatif, seperti model *Make a Match* yang berbantuan media visual *Flash Card*.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mendokumentasikan efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan penggunaan media *Flash Card* secara terpisah maupun terintegrasi. Penelitian oleh Rahmawati (2025) dan Dewi (2022) menemukan bahwa model *Make a Match* secara signifikan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena model ini menuntut siswa untuk berpikir cepat dalam mencari pasangan jawaban, yang secara otomatis melatih ketangkasan kognitif mereka. Model ini menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun kolaboratif, yang terbukti ampuh memecah kebekuan di dalam kelas.

Di sisi lain, penggunaan *Flash Card* sebagai media bantu visual juga telah terbukti memperkuat daya ingat siswa. Studi yang dilakukan oleh Setyorini (2019) dan penelitian lain pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan IPA menunjukkan bahwa *Flash Card* membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang kompleks. Integrasi antara model *Make a Match* dengan *Flash Card* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, seperti ditunjukkan oleh kenaikan persentase ketuntasan klasikal dari siklus ke siklus dalam berbagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maupun studi eksperimen sebelumnya.

Meskipun efektivitas model *Make a Match* dan *Flash Card* telah banyak diteliti, terdapat kesenjangan (*gap*) yang perlu diisi oleh penelitian ini. Mayoritas penelitian terdahulu cenderung berfokus pada kelas rendah atau menengah (kelas 3, 4, dan 5) dengan materi yang lebih sederhana. Masih sedikit penelitian yang secara spesifik menguji efektivitas kombinasi model ini pada siswa kelas VI, yang memiliki karakteristik psikologis berbeda (pra-remaja) dan beban kognitif yang lebih berat menjelang ujian akhir. Selain itu, belum banyak studi yang mengeksplorasi penerapan model ini dalam konteks spesifik sekolah di wilayah Mojokerto yang memiliki karakteristik demografis tertentu seperti di SDN Bejijong 1. Penelitian ini hadir untuk melengkapi literatur yang ada dengan menguji apakah model yang bernuansa "bermain" ini masih relevan dan efektif untuk siswa kelas akhir yang sering kali dianggap harus belajar dengan suasana "serius".

Berdasarkan paparan di atas, penelitian mengenai pengaruh model *Make a Match* berbantuan *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa kelas 6 SDN Bejijong

1 Mojokerto menjadi sangat mendesak untuk dilakukan. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendasar untuk menyediakan solusi taktis bagi permasalahan pembelajaran di kelas VI yang sering kali terjebak dalam rutinitas drilling soal yang membosankan. Jika permasalahan ini tidak segera diatasi, dikhawatirkan hasil belajar siswa tidak akan mencapai potensi maksimalnya, yang pada akhirnya akan merugikan kesiapan mereka menuju jenjang pendidikan selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris baru mengenai strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan terukur untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertera di atas dapat diambil rumusan masalah, yaitu adakah pengaruh model *Make a Match* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas 6 SDN Bejjong 1 Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tercantum, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui pengaruh model *Make a Match* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas 6 SDN Bejjong 1 Mojokerto.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini juga memperkaya pemahaman tentang interaksi antara model pembelajaran dan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Sinergi antara *Make a Match* (yang

menekankan kolaborasi dan keterlibatan emosional) dan *Flash Card* (yang menekankan visual dan pengalaman bermakna) menciptakan mekanisme pembelajaran berlapis yang belum banyak ditelaah secara mendalam dalam literatur lokal. Penelitian ini memberikan analisis tentang bagaimana kedua elemen ini bekerja secara sinergis untuk meningkatkan tidak hanya hasil kognitif, melainkan juga aspek afektif seperti motivasi dan keaktifan siswa.

2. Manfaat Praktis

Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mudah dibuat, sehingga dapat memotivasi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar secara rutin.

Bagi Siswa: Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia yang kompleks, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Bagi Sekolah: Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan masukan dalam pengambilan kebijakan terkait pengembangan kurikulum, penyediaan sarana dan prasarana berbasis teknologi, serta peningkatan kompetensi guru.

Bagi Peneliti Lanjut: Dapat dijadikan sebagai referensi awal atau dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan variabel, subjek, atau tingkat pendidikan yang berbeda.

E. Rumusan Penelitian

Mengingat luasnya ruang lingkup penelitian ini, maka penulis akan membatasi ruang lingkup pembahasannya sebagai berikut:

1. Informasi yang disampaikan terkait model *make a match* berbantuan *flash card* terhadap hasil belajar siswa kelas 6 SDN Bejijong 1 Mojokerto.
2. Subjek penelitian hanya untuk siswa kelas 6 SDN Bejijong 1 Mojokerto.
3. Hasil belajar diukur dalam penelitian, yaitu hasil belajar kognitif.

F. Definisi Istilah

Berikut ini batasan masalah penelitian ini Berikut merupakan penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari perbedaan pengertian:

1. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2021), model pembelajaran bukan sekadar strategi, melainkan cetak biru (*blueprint*) yang mencakup sintaks (tahapan), sistem sosial, prinsip reaksi, dan sistem pendukung yang dirancang untuk memengaruhi perkembangan kognitif peserta didik secara terstruktur.
2. Model *Make a Match* (mencari pasangan) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Menurut Harefa (2020) dan Ulfa (2023), model ini menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal dalam batas waktu yang ditentukan. Model ini mengintegrasikan keunggulan interaksi sosial dan gamification, di mana siswa belajar mengenai suatu konsep atau topik

dalam suasana yang menyenangkan namun tetap kompetitif untuk melatih ketangkasan berpikir kritis.

3. Media *Flash Card* didefinisikan oleh Arsyad (dalam Muhafaf, 2023) dan Johan (2025) sebagai media grafis praktis berupa kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flash Card* berfungsi sebagai jembatan visual (*scaffolding*) untuk membantu otak kanan dalam mengingat informasi dan memperjelas konsep abstrak menjadi konkret.
4. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep saat proses pembelajaran (Sitepu, 2022). Merujuk pada Mahmudi dkk. (2022) dan taksonomi Bloom revisi, hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, namun sering kali difokuskan pada kemampuan kognitif tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) seperti kemampuan memecahkan masalah, menganalisis, dan mengevaluasi.
5. Siswa kelas 6 SD adalah anak yang berada dalam rentang usia 11–12 tahun. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget yang dikutip oleh Harahap (2025) dan Hayat et al. (2024), usia ini berada pada fase transisi dari tahap operasional konkret menuju operasional formal. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir logis tentang objek konkret namun masih membutuhkan bantuan visual untuk memahami konsep yang kompleks dan abstrak.