

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan penunjang bagi kehidupan masyarakat, Pendidikan bertujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana dirumuskan dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003, bahwa pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

Hasil belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar adalah segala bentuk yang dihasilkan dari interaksi dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu Faktor tujuan, guru, peserta didik, kegiatan pengajaran, alat evaluasi, bahan evaluasi dan suasana evaluasi (Djamarah & Zain, 2010).

Dalam proses pembelajaran dipimpin oleh seorang guru. Adapun berbagai peran seorang guru yaitu, guru berperan sebagai demonstrator, guru juga sebagai pengelola kelas, dapat menjadi mediator, sebagai fasilitator, berperan sebagai evaluator dan terakhir guru sebagai motivator (Mufatikhah et al., 2023). Guru mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, guru harus mampu memberikan materi pembelajaran yang baik, efektif dan efisien agar siswa dapat mengerti dan memahami isi yang disajikan khususnya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Pembelajaran pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan intelektual dan kepribadian siswa (Damayanti et al., 2023). Pembelajaran pendidikan pancasila di SD menjadi landasan awal bagi siswa untuk memahami nilai-nilai kebangsaan, sikap demokratis, serta mengembangkan rasa cinta tanah air (Sholekhah et al., 2023).

Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila ditujukan untuk mendidik warga negara yang mampu memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya agar menjadi warga negara yang baik, cerdas, berkualitas, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 15 Desember 2023 di SD Muhammadiyah 1 Kudus ditemukan permasalahan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila masih rendah. Hal ini terbukti bahwa hasil belajar siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan yaitu 70. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh model dan media pembelajaran yang kurang efektif. Guru masih menyampaikan materi dengan cara konvensional, dengan berbantuan media gambar dan buku LKS dalam proses pembelajaran. Model yang digunakan bertentangan dengan gaya belajar siswa yang disukai, siswa lebih suka pembelajaran yang dilakukan sambil bermain dan tidak hanya mendengarkan atau berpusat pada guru. Sehingga pembelajaran pendidikan pancasila cenderung membosankan dan kurang menarik perhatian siswa yang membuat siswa masih bermain sendiri dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, pembelajaran pendidikan Pancasila dikelas IV seharusnya menjadi salah satu mata pelajaran dasar yang wajib dikuasai siswa guna menumbuhkan rasa cinta dan kesadaran akan kewarganegaraan yang baik. Pendidik harus mampu mewujudkan perubahan dari pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan. Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan sebuah pembelajaran (Munnah et al., 2023). Sangat penting bagi guru untuk melakukan inovasi dalam perencanaan pembelajarannya agar tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila sesuai harapan. Pembelajaran aktif menuntut siswa untuk mengalami, berlatih, dan melakukan aktivitas sendiri agar dapat terus melatih kemampuan berpikir, emosi, dan belajarnya. Siswa juga harus berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan berpartisipasi dalam berbagai jenis kegiatan sehingga mereka secara fisik menjadi bagian dari pembelajaran.

Hidayat & Abdulah (2018) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas, guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara aktif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Yulianti et al., (2023) guru harus mampu menciptakan paradigma baru untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dan mempersiapkan generasi muda untuk bersaing di masa depan dengan proses pembelajaran yang semula berpusat pada guru digantikan dengan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Perubahan tersebut berupa penerapan model pembelajaran yang melibatkan siswa.

Menindaklanjuti pernyataan permasalahan di atas, maka perlu adanya sebuah langkah tindakan. Salah satu tindakan yang cukup efektif adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran (Rusman, 2018). Suprijono (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada permainan, yaitu permainan mencari pasangan yang sesuai dengan topik atau bahan yang sedang dipelajarinya, atau mencari pasangan antara pertanyaan dengan jawaban. Shoimin (2014) mengemukakan bahwa Model pembelajaran *make a match* yaitu siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Dengan menerapkan Model *make a match* yang bervariasi akan mengatasi kejenuhan siswa, meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran ini mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap tingkat pemahaman belajar siswa.

Media pembelajaran yang efektif juga perlu diterapkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar (Dewi & Haerudin, 2023). Dengan berbantuan media pembelajaran diharapkan siswa dapat mencapai tujuan belajar yang maksimal. Pada penelitian ini

peneliti menggunakan media kartu pertanyaan dan jawaban yang digunakan sebagai alternatif media pembelajaran. Media kartu ini mengacu pada pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Pemilihan media ini menggunakan model *ASSURE* yang dikembangkan oleh Smaldino et al., (2002). Model *ASSURE* terdiri dari 6 langkah yaitu 1) Analisis karakteristik siswa (*Analyze Learner*), 2) Menetapkan tujuan pembelajaran (*State Objective*), 3) Memilih Metode, media, dan materi (*Select Method, Media, and Material*), 4) Penggunaan media dan materi (*Utilize Media and Materials*), 5) Melibatkan partisipasi pembelajaran (*Require Learner Participant*) dan 6) Mengevaluasi dan merevisi (*Evaluate and Revise*) (Smaldino et al., 2011). Dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif, diperlukan perencanaan atau desain yang cukup baik. Desain media pembelajaran model *ASSURE* merupakan pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas belajar mengajar yang mampu memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas, serta bertujuan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, terutama pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan media pembelajaran. Model ini dapat membantu guru untuk memilih media, model, dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Mahar & Nandi, 2023).

Media kartu pertanyaan dan jawaban adalah sebuah media kartu yang berisi konsep atau teori yang berkaitan dengan materi pelajaran. Media kartu pertanyaan dan jawaban memudahkan siswa untuk memahami materi yang berisi konsep-konsep yang terangkum dan bisa untuk penguatan atau pengulangan materi yang sebelumnya telah diajarkan (Pertiwi et al., 2015). Media kartu ini merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan karena terdapat unsur permainan. Siswa diminta untuk menemukan kartu pertanyaan atau kartu jawaban yang dipegang pasangannya mengenai suatu materi yang diajarkan (Huda, 2013). Media kartu ini mengajak siswa untuk dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta membangun kerjasama siswa dalam kelompok. Penggunaan kartu pertanyaan dan jawaban dalam pembelajaran terdiri atas lima tahapan yaitu membentuk kelompok, membaca petunjuk penggunaan kartu, mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban, menyiapkan hasil diskusi untuk dipresentasikan, dan

mempresentasikan hasil diskusi. Media kartu pertanyaan dan jawaban cocok diterapkan dan dikombinasikan dengan model *make a match* karena model ini melibatkan siswa untuk mencari pasangan kartu. Media kartu ini selaras dengan gaya belajar siswa di kelas IV yang lebih cenderung ke gaya kinestetik, suka dalam melakukan dibanding dengan mendengarkan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sutini (2018). Yang membahas tentang “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 016 Beringin Jaya Kecamatan Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. hal itu dapat dilihat pada perolehan data aktivitas guru siklus I pertemuan 1 dengan persentase 56%, pertemuan 2 dengan persentase 69,5%, pada siklus II pada pertemuan 1 persentase sebesar 83%, dan pada pertemuan 2 persentase yang didapat 95%. Data aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 sebesar 55,5%, pertemuan 2 sebesar 66,5%, pada siklus II pertemuan 1 sebesar 80%, dan pertemuan 2 diperoleh persentase sebesar 93%. Data peningkatan hasil belajar diperoleh rata-rata 68,5 pada data awal, pada ulangan harian I sebesar 78, dan pada ulangan harian II sebesar 87.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti & Koeswanti (2017). Yang membahas tentang “Penerapan Model *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Siswa Kelas IV SD Negeri Diwak”. Menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada siklus I, hasil belajar dan persentase siswa mencapai 74,34 tuntas belajar klasikal 65,79%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 80,72 dan persentase tuntas belajar klasikal menjadi 77,78%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD Diwak Kabupaten Semarang.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada variabel bebas dan variabel terikat, dalam penelitian ini sama-sama menggunakan model *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan

penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada mata pelajaran yang digunakan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Kudus Melalui Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV melalui model pembelajaran *make a match* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di SD Muhammadiyah 1 Kudus tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru melalui model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi gotong royong di kelas IV SD Muhammadiyah 1 kudus tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di SD Muhammadiyah 1 Kudus tahun ajaran 2023/2024?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendiskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV melalui model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di SD Muhammadiyah 1 Kudus tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mendiskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru melalui model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi gotong royong di kelas IV SD Muhammadiyah 1 kudus tahun ajaran 2023/2024.

3. Untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Gotong Royong di SD Muhammadiyah 1 Kudus tahun ajaran 2023/2024.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui model *make a match* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa

Dengan adanya model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

- 2) Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat Meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

- 3) Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pelaksanaan sistem pembelajaran yang efektif dan efisien dengan guru yang berkualitas dimasa depan dan sebagai bahan pertimbangan bagi pelaksanaan pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas belajar di sekolah.

- 4) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini sebagai salah satu masukan bagi peneliti selaku calon guru.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.

1. Permasalahan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah hasil belajar siswa yang masih rendah.
2. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model *Make A Match*.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Kudus
4. Subjek penelitian siswa kelas IV berjumlah 18 siswa yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan
5. Penelitian ini meneliti tentang Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Kudus Melalui Model *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.

### 1.6 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari variabel-variabel yang ada pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

#### 1. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat.

#### 2. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa mencari pasangan kartu tanya jawab yang telah dibuat sebelumnya oleh guru dalam batas waktu tertentu, sehingga tercipta kerjasama antar siswa dan menyelesaikannya bersama-sama. Tipe *make a match* dapat menjadi salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan siswa. Pembelajaran di kelas dengan menggunakan *make a match* ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik.

### 3. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru berkewajiban menciptakan suasana dimana siswa aktif bertanya, mengemukakan gagasan, dan mencari data informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

### 4. Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan guru merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki sebagai seorang pendidik agar terciptanya suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan pada saat proses pembelajaran serta dapat menggugah minat siswa.

### 5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila sebagai landasan bangsa dan pedoman hidup Indonesia. Tujuan pendidikan Pancasila membentuk kepribadian nasionalis yang tangguh dan cinta tanah air. Pentingnya pendidikan Pancasila dalam nilai-nilai Pancasila merupakan prinsip dasar bernegara dan sikap terhadap negara.