

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan terjadi proses pengembangan potensi diri, pembentukan karakter, serta peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya membentuk sikap, perilaku, dan kecakapan hidup yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Tanpa adanya pendidikan, perkembangan dan kemajuan suatu daerah, bangsa, maupun negara akan sulit tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Fau dkk. (2023, hlm. 71) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena tanpa pendidikan tidak akan terjadi kemajuan pada suatu daerah, bangsa, maupun negara.

Pentingnya Pendidikan tersebut ditegaskan juga dalam Undang-Undang Nomor Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini bertujuan agar generasi penerus bangsa mempunyai bekal yang cukup untuk bersaing di masa yang akan datang. Selain ditegaskan dalam regulasi nasional, pentingnya pendidikan juga tercermin dalam ajaran Islam. Allah SWT berfirman dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu, “berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “berdirilah kamu” maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.* (Al-Mujadilah ayat 11).

Ayat Al-Qur'an dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11 menegaskan bahwa ilmu dan pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Allah SWT menyatakan bahwa orang-orang yang beriman dan berilmu akan diangkat derajatnya beberapa tingkat. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya bernilai sebagai sarana dalam kehidupan duniawi, tetapi juga memiliki dimensi spiritual yang berperan dalam pembentukan kualitas keimanan dan akhlak manusia. Oleh karena itu, proses pendidikan dan pembelajaran hendaknya dilaksanakan secara sungguh-sungguh, terencana, dan berkualitas agar mampu menghasilkan manusia yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter dan moral yang baik.

Pengangkatan derajat bagi orang-orang yang berilmu tersebut mengisyaratkan bahwa ilmu tidak diperoleh secara instan, melainkan melalui proses pembelajaran yang menuntut kesungguhan dan keterlibatan aktif peserta didik. Pembelajaran yang bermakna menempatkan peserta didik sebagai subjek yang berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuannya, bukan sekadar penerima informasi. Salah satu pepatah Sunda menyatakan, *“Diajar téh lain saukur nyimak atawa ngadéngékeun warta, tapi kudu dipraktekeun, ditanya, jeung dirasakeun sangkan élmu bisa tumuwuh dina diri.”* Pepatah ini mengandung makna bahwa pembelajaran tidak cukup hanya dilakukan dengan mendengarkan atau menerima informasi secara pasif, melainkan harus melibatkan praktik, proses bertanya, serta pengalaman langsung. Dengan keterlibatan aktif tersebut, pengetahuan yang diperoleh peserta didik dapat tumbuh dan tertanam secara lebih mendalam, sehingga mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Nilai-nilai pendidikan yang bersumber dari regulasi nasional, ajaran agama, dan kearifan lokal tersebut menegaskan bahwa pendidikan harus dilaksanakan secara sungguh-sungguh dan berkesinambungan. Pendidikan tidak hanya dipahami sebagai konsep normatif, tetapi perlu diwujudkan melalui pelaksanaan pendidikan yang berkualitas dalam setiap jenjang pendidikan formal. Setiap jenjang memiliki

peran dan karakteristik masing-masing dalam mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Salah satu jenjang pendidikan formal yang memiliki peran strategis dalam membangun fondasi awal pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik adalah sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang memiliki peran strategis dalam menguatkan dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai bekal untuk menempuh pendidikan pada jenjang selanjutnya. Pada jenjang ini, peserta didik umumnya berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, yaitu fase di mana anak mampu berpikir logis terhadap objek atau kejadian yang bersifat nyata dan konkret (Wardani, 2022, hlm.7-19). Pada jenjang ini, peserta didik masih berada pada tahap berpikir konkret sehingga membutuhkan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang agar peserta didik terlibat secara aktif melalui kegiatan yang bermakna, menyenangkan, serta mampu mengintegrasikan berbagai konsep secara terpadu. Pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Farhan dkk., 2025, hlm. 279–280).

Keberhasilan proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana peserta didik menguasai materi pembelajaran serta menjadi indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Wibowo dkk., 2021, hlm. 60–61). Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dinilai melalui aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri peserta didik (Fernando dkk., 2024, hlm. 66). Menurut Rahman & Sunarti (2021, hlm. 298) Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Andryannisa, dkk (2023, hlm. 11719) Hasil belajar

adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar.

Hasil Belajar peserta didik meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang mencakup menghafal/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2), menerapkan/*apply* (C3), menganalisis/*analyse* (C4), mengevaluasi/*evaluate* (C5), dan membuat/*create* (C6). Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes yang dikembangkan dari materi yang telah didapatkan di sekolah. (B.S. Bloom dalam Magdalena dkk., 2021, hlm. 50–51).

Ranah afektif adalah hasil belajar tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi. Ranah afektif dapat diukur menggunakan angket. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif menurut Bloom sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat kompleks, yaitu: *reciving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi), *responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya (B.S. Bloom dalam Magdalena dkk., 2021, hlm. 50–51).

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan siswa saat melakukan praktikum. Penilaian hasil belajar psikomotor mencakup: kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, kecepatan mengerjakan tugas, kemampuan membaca gambar dan atau simbol, keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan (B.S. Bloom dalam Magdalena dkk., 2021, hlm. 50–51).

Pemahaman terhadap ketiga ranah hasil belajar tersebut menjadi penting dalam merancang dan mengevaluasi proses pembelajaran, terutama dalam penerapan kurikulum yang menekankan penguatan kompetensi, pemahaman konsep, serta pembentukan karakter peserta didik. Sejalan dengan kebutuhan pembelajaran yang menekankan penguatan kompetensi, pemahaman konsep, serta pembentukan karakter peserta didik, pemerintah Indonesia menetapkan kebijakan Kurikulum Merdeka. Kebijakan ini ditegaskan melalui Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Salah satu perubahan pada jenjang sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka adalah pengintegrasian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pengintegrasian mata pelajaran tersebut bertujuan agar peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih utuh terhadap fenomena alam dan sosial serta keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, IPAS dirancang sebagai mata pelajaran terpadu yang membantu peserta didik mengaitkan konsep-konsep ilmiah dan sosial secara kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan pengalaman peserta didik (Kemendikbudristek, 2022).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) IPAS singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah jenis ilmu pengetahuan yang mengkaji interaksi antara benda mati dan makhluk hidup di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS merupakan ilmu yang memiliki fungsi dan tujuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya oleh anak usia sekolah dasar yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa.

Suhelayanti, dalam (Adha dkk., 2025, hlm. 326) mengemukakan “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi,

lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Susilowati, (2023, hlm. 189) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia selaku individu sekaligus selaku insan sosial yang berhubungan dengan lingkungan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Azzahra dkk. (2023, hlm.6231) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan makhluk hidup dan benda mati di dalam alam serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi (Ernawati dkk., 2024, hlm. 51). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu yang mengkaji sains dan sosial, meliputi interaksi antara makhluk hidup, benda mati, dan kehidupan manusia sebagai individu serta makhluk sosial, serta berperan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai konsep dan fenomena yang dipelajari secara bermakna, sehingga keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang berkaitan dengan pemahaman fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Hasil belajar IPAS menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang mencakup interaksi antara makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Capaian ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tercermin dalam kemampuan peserta didik memahami, menyikapi, dan menerapkan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran IPAS dapat dilihat dari

kemampuan peserta didik dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena nyata secara bermakna.

Secara internasional, kondisi hasil belajar peserta didik tercermin dalam hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). PISA digunakan untuk menggambarkan capaian hasil belajar peserta didik dalam bidang membaca, matematika, dan sains. Berdasarkan hasil PISA tahun 2022, capaian peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Skor rata-rata kemampuan sains peserta didik Indonesia tercatat sebesar 383 poin, sedangkan rata-rata negara OECD mencapai 485 poin (OECD, 2023). Capaian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik Indonesia masih tergolong rendah dan perlu mendapatkan perhatian melalui perbaikan proses pembelajaran.

Pada tingkat nasional, kondisi hasil belajar peserta didik sekolah dasar menunjukkan adanya peningkatan berdasarkan data *Rapor Pendidikan* yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) melalui Direktorat Sekolah Dasar. Data tersebut menunjukkan bahwa proporsi murid yang mencapai kompetensi minimum literasi meningkat dari 59,49% pada tahun 2022 menjadi 68,05% pada tahun 2023, dan terus meningkat hingga 70,03% pada tahun 2024. Peningkatan serupa juga terjadi pada kompetensi numerasi, di mana proporsi murid yang mencapai kompetensi minimum naik dari 45,24% pada tahun 2022 menjadi 62,45% pada tahun 2023, serta mencapai 67,94% pada tahun 2024. Meskipun capaian tersebut menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar secara nasional, peningkatan ini belum merata di seluruh kabupaten dan kota di Indonesia, sehingga masih terdapat kesenjangan capaian hasil belajar antarwilayah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain keterbatasan akses pendidikan, ketidakmerataan pendidik yang berkualitas, serta perbedaan kualitas proses pembelajaran di satuan pendidikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan hasil belajar peserta didik masih perlu terus diperkuat melalui inovasi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Kemendikdasmen, 2025).

Kondisi hasil belajar yang secara nasional menunjukkan peningkatan namun belum merata tersebut juga tercermin pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan PLP II di SDN 066 Halimun, ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal. Kondisi ini tercermin melalui beberapa fakta sebagai berikut: (1) proses pembelajaran IPAS masih banyak yang berpusat pada pendidik dan menggunakan metode konvensional atau metode ceramah; (2) peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga keterlibatan belajar masih rendah, yang ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan; (3) peserta didik mudah merasa bosan dan jenuh terhadap materi yang disampaikan, karena proses pembelajaran IPAS cenderung monoton dan kurang bervariasi; (4) peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPAS yang dipelajari, karena materi IPAS banyak memuat konsep-konsep abstrak dan keterkaitan antar konsep yang membutuhkan penjelasan secara konkret; (5) interaksi dan kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran masih belum optimal; dan (6) pembelajaran belum didukung oleh penggunaan media yang menarik dan variatif. Berbagai fakta tersebut berdampak pada hasil belajar yang rendah yang ditunjukkan pada saat proses pembelajaran IPAS belum sepenuhnya memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif dan bermakna, terutama dalam mengaitkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fakta hasil penilaian sumatif pada ranah kognitif bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas III C masih tergolong rendah. Dari 28 peserta didik, sebanyak 13 peserta didik (46%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sedangkan 15 peserta didik (54%) lainnya belum mencapai KKTP. Fakta tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan, sehingga hasil belajar IPAS peserta didik kelas III masih tergolong rendah.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dasar adalah dengan melakukan pembaruan terhadap paradigma pembelajaran, dari pendekatan yang berpusat pada pendidik menuju pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Perubahan paradigma tersebut bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, bermakna, dan mampu meningkatkan minat serta keterlibatan belajar peserta didik. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas nyata

dan menyenangkan diyakini dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal serta mencapai hasil belajar yang lebih baik. Sejalan dengan hal tersebut, pembaruan terhadap pola pembelajaran IPAS di kelas sangat diperlukan. Proses pembelajaran IPAS perlu dirancang dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan, serta mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Model pembelajaran *Make A Match* dikembangkan oleh *Lorna Curran* dan merupakan salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif. Model ini menuntut keaktifan siswa dalam proses pembelajaran karena siswa harus bekerja sama dengan teman lainnya untuk menemukan pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban sesuai dengan konsep atau topik yang dipelajari. Melalui kegiatan tersebut, siswa terlibat secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Sitompul & Maulina (2021, hlm. 12-13) Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang melibatkan keaktifan siswa melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang dipegang oleh masing-masing siswa. Sejalan dengan pendapat tersebut, Kencono (2023 hlm. 1191) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan sebuah proses pembelajaran yang menggabungkan permainan yang melibatkan kartu yang terdapat unsur pertanyaan atau unsur jawaban di dalamnya.

Selanjutnya, Ulfa (2023 hlm. 1472) menjelaskan model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu untuk bermain dengan mencari pasangannya yang dapat di gunakan peserta didik dalam mencari pertanyaan atas jawaban yang akan di berikan guru kepada mereka. Melalui aktivitas mencari pasangan kartu, siswa dapat bergerak, berinteraksi, serta berdiskusi dengan teman sekelasnya, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar (Lubis dkk., 2024, hlm. 409).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, seperti menurut Kencono (2023 hlm. 1191), Ulfa (2023 hlm. 1472), dan (Lubis dkk., 2024, hlm. 409) dapat

disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa melalui kegiatan mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban dalam suasana belajar yang menyenangkan. Model ini mendorong interaksi dan kerja sama antarsiswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siahaan dkk. (2024, hlm. 156–158) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 101905 Pasar Melintang Kecamatan Lubuk Pakam Tahun Pembelajaran 2023/2024*” yang menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar, yang ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata siswa setelah perlakuan.

Hasil serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Purnomo (2021, hlm. 54–57) dengan judul “*Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*” menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* efektif meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditandai dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Sejalan dengan itu, Fathurrahmaniah dan Haryanto (2024, hlm. 41–45) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Hasil Belajar IPA*”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 53,55% pada siklus I menjadi 86,66% pada siklus II, sehingga model *Make A Match* dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Laili (2025, hlm. 672–683) dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDI Al-Ikhlas*” menunjukkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan media Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji *independent sample t-test* kurang dari 0,05 serta nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini diperkuat penelitian yang dilakukan oleh Lubis dkk. (2024, hlm. 408–410) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe*

Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa di Nida Suksasat Islamic Principle School”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 57 menjadi 79 pada posttest serta hasil uji hipotesis yang menyatakan nilai t hitung lebih besar daripada t tabel.

Temuan-temuan penelitian terdahulu tersebut yaitu menurut Siahaan dkk. (2024, hlm. 156–158), Purnomo (2021, hlm. 54–57), Lestari dan Laili (2025, hlm. 672–683), Fathurrahmaniah dan Haryanto (2024, hlm. 41–45) dan Lubis dkk. (2024, hlm. 408–410) menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar terlihat dari naiknya nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa setelah penerapan model *Make A Match*. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Make A Match* mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran IPAS sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk menjadikan pembelajaran semakin menarik perhatian siswa, maka dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini perlu dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu *Flipbook*. *Flipbook* adalah hasil dari perkembangan teknologi berupa perangkat lunak yang membuka lembaran buku digital dengan banyak animasi, gambar, video, dan audio yang dirancang menarik dan interaktif untuk siswa. Sari dan Ahmad, (2021, hlm 2821) *Flipbook* digital adalah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media. Sejalan dengan pendapat tersebut Talitha, dkk. (2023, hlm. 170) *Flipbook* merupakan buku digital yang memungkinkan pengguna untuk melihat halaman-halaman secara animasi, juga memiliki fitur interaktif seperti video, audio, tautan, dan animasi.

Ulandari, dkk. (2022, hlm. 107) juga menegaskan bahwa bahan ajar *Flipbook* merupakan buku digital yang mempunyai halaman seperti halnya buku cetak akan tetapi pada flipbook ini di dalamnya terdapat animasi, video, gambar serta audio sehingga sangat berbeda dengan buku cetak pada umumnya.

Efektivitas media *flipbook* dalam meningkatkan hasil belajar didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Millati dan Setyasto (2023, hlm. 458–459) dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar*” hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik berbasis *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *paired t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) serta peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan skor *N-gain* sebesar 0,658 pada kategori sedang.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh Juliani dan Ibrahim (2023, hlm. 76–77) dengan judul “*Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*” hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa media *flipbook* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Sejalan dengan hasil tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Amalia dan Fathurrahman (2023, hlm. 56–57) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pelajaran IPS*” menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, yang ditunjukkan melalui hasil validasi ahli dengan kategori sangat layak serta nilai keefektifan sebesar 88% yang termasuk kategori efektif. Selanjutnya Saputra dkk. (2024, hlm. 317–327) dengan judul “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flipbook terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis flipbook berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata *pretest* dari 60,38% menjadi 73,52% pada *posttest* serta hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$).

Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Prasetyo dkk. (2025, hlm. 575–579) dengan judul “*Pengaruh Penggunaan*

Media Pembelajaran Flipbook Digital dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 2 Papahan, Tasikmadu Tahun Pelajaran 2023/2024". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media flipbook digital berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata pretest dari 48,57 menjadi 77,50 pada posttest serta nilai signifikansi uji *paired sample t-test* sebesar 0,001 ($< 0,05$), sehingga media flipbook digital dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu, diketahui bahwa model pembelajaran *Make A Match* dan media pembelajaran berbasis *flipbook* secara terpisah telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun demikian, penelitian yang mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan media *flipbook*, khususnya dalam pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di kelas III sekolah dasar, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengintegrasian model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan media *flipbook* untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemungkinan besar penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Flipbook* dapat memengaruhi hasil belajar IPAS siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik SD"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, didapatkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran IPAS masih banyak yang berpusat pada pendidik dan menggunakan metode konvensional
2. Keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS masih rendah

3. Peserta didik mudah merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran IPAS
4. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPAS yang dipelajari
5. Interaksi dan kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran masih belum optimal
6. Pembelajaran belum didukung oleh penggunaan media yang menarik dan variatif

C. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang akan dibatasi dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Hasil belajar memuat beberapa ranah, yaitu ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor), dikarenakan ranah tersebut terlalu luas maka peneliti hanya mengambil ranah kognitif sesuai pendapat B.S. Bloom dalam (Magdalena dkk., 2021, hlm. 50–51) aspek kognitif meliputi C1 (menghafal/remember), C2 (memahami/understand), C3 (menerapkan/apply), C4 (menganalisis/analyse), C5 (mengevaluasi/evaluate) dan C6 (membuat/create). Adapun fokus hasil belajar yang akan diteliti adalah ranah kognitif, C1-C4.
2. Materi IPAS yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi Perubahan Wujud Zat.
3. Populasi penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 066 Halimun Kota Bandung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan *Flipbook* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* di sekolah dasar?

2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan *Flipbook* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* di sekolah dasar?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A match* berbantuan *Flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *make A match* berbantuan *flipbook* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan *Flipbook* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A match* berbantuan *Flipbook* terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi serta alternatif solusi pembelajaran mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *flipbook* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik, serta mendorong keaktifan dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang didukung oleh media *flipbook*.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber wawasan bagi guru dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan antusiasme dan hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, serta mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan memanfaatkan bahan ajar berbasis teknologi.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman, wawasan, dan pengetahuan baru bagi peneliti dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *flipbook*, sehingga dapat meningkatkan kemampuan peneliti sebagai calon pendidik dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan efektif.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Sitompul & Maulina (2021, hlm. 12-13) Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang melibatkan keaktifan siswa melalui kegiatan mencari pasangan kartu soal dan kartu jawaban yang dipegang oleh masing-masing siswa. Sejalan dengan pendapat

tersebut, Kencono (2023 hlm. 1191) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan sebuah proses pembelajaran yang menggabungkan permainan yang melibatkan kartu yang terdapat unsur pertanyaan atau unsur jawaban di dalamnya. Selanjutnya, Ulfa (2023 hlm. 1472) menjelaskan model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu untuk bermain dengan mencari pasangannya yang dapat di gunakan peserta didik dalam mencari pertanyaan atas jawaban yang akan di berikan guru kepada mereka. Melalui aktivitas mencari pasangan kartu, siswa dapat bergerak, berinteraksi, serta berdiskusi dengan teman sekelasnya, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan berdampak pada peningkatan hasil belajar (Lubis dkk., 2024, hlm. 409).

Jadi berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan kegiatan mencari pasangan kartu soal dan jawaban, sehingga mendorong keaktifan siswa melalui interaksi, diskusi, dan kerja sama. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

2. Media Flipbook

Sari dan Ahmad, (2021, hlm 2821) *Flipbook* adalah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, obyek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang didalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media. Sejalan dengan pendapat tersebut Talitha, dkk. (2023, hlm. 170) *Flipbook* merupakan buku digital yang memungkinkan pengguna untuk melihat halaman-halaman secara animasi, juga memiliki fitur interaktif seperti video, audio, tautan, dan animasi. Ulandari, dkk. (2022, hlm. 107) juga menegaskan bahwa bahan ajar *Flipbook* merupakan buku digital yang mempunyai halaman seperti halnya buku cetak akan tetapi pada flipbook ini di dalamnya terdapat animasi, video, gambar serta audio sehingga sangat berbeda dengan buku cetak pada umumnya.

Jadi berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa *Flipbook* merupakan media atau bahan ajar berbentuk buku digital yang

disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, serta tautan interaktif. Keberadaan unsur multimedia tersebut menjadikan *Flipbook* lebih interaktif dibandingkan buku cetak, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan minat pengguna dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang dinilai melalui aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa (Fernando dkk., 2024, hlm. 66). Menurut Rahman & Sunarti (2021, hlm. 298) Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Andryannisa, dkk (2023, hlm. 11719) Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar.

Suhelayanti, dalam (Adha dkk., 2025, hlm. 326) mengemukakan “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Susilowati, (2023, hlm. 189) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk tak hidup (abiotik) dan makhluk hidup (biotik) di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia selaku individu sekaligus selaku insan sosial yang berhubungan dengan lingkungan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Azzahra dkk. (2023, hlm.6231) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan makhluk hidup dan benda mati di dalam alam serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Jadi berdasarkan beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang berkaitan dengan pemahaman fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Hasil belajar IPAS menunjukkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang mencakup interaksi antara makhluk hidup, benda mati, serta kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial. Capaian ini meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang tercermin dalam kemampuan peserta didik memahami, menyikapi, dan menerapkan konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran IPAS dapat dilihat dari kemampuan peserta didik dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena nyata secara bermakna.

H. Sistematika Skripsi

Bagian pertama dalam skripsi ini mencakup halaman judul (cover), halaman pengesahan skripsi, pernyataan keaslian skripsi, motto, persembahan, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. Sedangkan sistematika penulisan karya tulis ini dilakukan berdasarkan buku rujukan "Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa" (Tim penyusun, 2024, hlm. 27-38) yang dimana memberikan struktur untuk menulis karya tulis ini. Skripsi terdiri dari lima bab, dengan setiap bab mencakup elemen-elemen penelitian.

Bab I Pendahuluan berisi penjelasan tentang latar belakang, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional sesuai variabel pada judul, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, membahas tentang kajian teori dan kaitannya dengan yang akan diteliti, penelitian terdahulu sesuai variabel yang sudah diteliti sebelumnya. Penelitian dapat dilanjutkan dengan menjabarkan kerangka pemikiran dalam bentuk diagram dan terakhir asumsi dan hipotesis penelitian berhubungan satu sama lain.

Bab III Metode Penelitian, membahas tentang rancangan penelitian yang akan dilaksanakan. Metode penelitian ini mencakup pendekatan penelitian, desain

penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini membahas dua bagian, yang pertama menjelaskan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data dengan berbagai kemungkinan sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian. Kedua membahas temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V Simpulan dan Saran, pada bab ini membahas tentang kesimpulan mengenai penelitian yang sudah dilaksanakan dan temuannya serta saran yang akan diberikan pada pengguna, pembuat kebijakan, dan peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian.

Bagian akhir, yaitu berisikan tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran (seperti surat-surat, berita acara proposal skripsi, instrumen penelitian, hasil penelitian, dokumentasi, hasil cek turnitin, berita acara skripsi, serta penilaian pembimbing), dan terakhir halaman riwayat penulis.