

BAB I **PENDAHULUAN**

Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai usaha yang terarah dan terencana untuk mewujudkan suatu tujuan dasar berlangsung dalam berbagai tahapan proses yang terencana dan terarah dalam upaya untuk mengembangkan potensi suatu masyarakat pada umumnya dan peserta didik pada khususnya dalam mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan ketrampilan.

Pendidikan di SD merupakan sebuah proses pengembangan kemampuan Individual yang paling mendasar pada setiap siswa. Dimana dalam hal ini pendidikan menempati posisi yang strategis dalam meningkatkan minat belajar secara optimal. Dalam konteks sekolah proses tersebut wujud nyatanya adalah kegiatan belajar mengajar (KBM) dikelas yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik.

Proses pembelajaran di kelas tidak dapat dipisahkan dari proses dan minat belajar. Proses pembelajaran harus diorganisasikan secara tersusun, terarah dan terencana agar dapat menumbuhkan proses belajar yang optimal. Oleh karena itu usaha untuk meningkatkan minat belajar perlu difokuskan pada kemampuan dan kemauan guru sebagai pendidik, baik dalam penggunaan pendekatan, strategi, metode, modul dan media dalam upaya membangun Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), antara lain pembahasan mengenai materi-materi pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara baik. Selain faktor guru sebagai pendidik faktor-faktor lain juga mempengaruhi seperti materi kurangnya motivasi siswa

Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa faktor utama dalam keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dikelas juga tidak bisa terlepas dari pemahaman guru dalam memahami karakteristik maupun strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran jika diselesaikan dengan karakteristik peserta didik maka proses belajar mengajar belum tentu berhasil. Rendahnya prestasi siswa menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, antara lain rendahnya minat siswa dalam menerima materi pembelajaran dan tidak memperhatikan penjelasan-penjelasan dari guru, sehingga siswa tidak memahami tentang isi dari materi yang diajarkan karena siswa lebih banyak bermain dan ribut sendiri.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi masalah di atas antara lain adalah dengan memberikan strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Strategi pembelajaran erat hubungannya dengan teknik pembelajaran. Teknik pembelajaran adalah implementasi dari metode pembelajaran yang secara nyata berlangsung di dalam kelas, tempat terjadinya proses pembelajaran. Teknik pembelajaran merupakan sesuatu yang menyangkut pengertian yang lebih sempit. Hubungan antara metode dengan teknik dapat diumpamakan sebagai hubungan antara strategi dan taktik. Teknik pembelajaran menerapkan berbagai kiat, atau taktik untuk memenuhi tujuan atau kompetensi yang diinginkan, bersifat lebih taktis dan merupakan penjabaran dari strategi (Suryono, 2016: 20).

Berdasarkan alasan dan rumusan masalah di atas, penulis memilih topik penelitian:

"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match Berbantuan Media Apem BC Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD"

1. Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

a. Lingkup pengabdian

Sebagai guru kelas dan wali kelas 2 di SD Negeri 01 Cawet, ruang lingkup pengabdian mencakup berbagai aspek yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memberdayakan bagi siswa. Tanggung jawab tidak hanya terbatas pada menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga membimbing dan membina karakter siswa. Berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan potensi akademik, sosial, dan emosional mereka. Selain itu, juga menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua siswa untuk mendukung perkembangan mereka di rumah. Dalam menjalankan tugas sebagai guru kelas, merancang dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif, serta mengevaluasi kemajuan belajar siswa secara berkala. Sebagai wali kelas, juga bertanggung jawab atas pengelolaan administrasi kelas, menciptakan suasana kelas yang kondusif, serta menangani berbagai permasalahan siswa. Serta menjadi penghubung antara sekolah dengan orang tua siswa dalam menyampaikan informasi terkait perkembangan siswa.

Selain tugas-tugas tersebut aktif terlibat dalam kegiatan pengembangan diri dan berkolaborasi dengan rekan guru lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 01 Cawet. Saya percaya bahwa dengan kerja keras, dedikasi, dan inovasi, kami dapat memberikan pendidikan yang terbaik bagi generasi penerus bangsa.

b. Pengembangan inovasi.

Pembelajaran konvensional yang masih sering diterapkan di kelas lain memiliki tantangan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Metode ceramah yang mendominasi seringkali membuat siswa pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pemahaman konsep siswa juga cenderung dangkal karena kurangnya kesempatan untuk berdiskusi dan bertukar pendapat dengan teman sebaya. Untuk mengatasi tantangan tersebut, saya berinovasi dengan menerapkan pembelajaran kooperatif *make a match* berbantuan Apem Bc di kelas saya. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan membantu dalam memahami materi pelajaran sehingga minat belajar siswa dapat meningkat

2. Tujuan Tugas Akhir

a. Tujuan Umum:

Mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan Apem Bc terhadap minat belajar siswa.

b. Tujuan Khusus:

Menganalisis minat belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Apem Bc.

3. Manfaat Tugas Akhir

Bagi pendidikan: Menyediakan alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- a. Bagi guru: Memberikan panduan dalam merancang pembelajaran yang menarik dan berpusat pada siswa.
- b. Bagi siswa: Membantu siswa lebih mudah dalam meningkatkan minat dalam pembelajaran.
- c. Bagi peneliti lain: Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran kooperatif *Make a Match* berbantuan Apem Bc.