

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan kunci sebagai cara paling efektif untuk melahirkan individu yang mampu menyesuaikan diri dan memiliki daya cipta tinggi. Hal ini dikarenakan pendidikan adalah wadah bagi siswa untuk menimba ilmu pengetahuan dan mengembangkan berbagai keterampilan esensial. Bekal ilmu dan keterampilan inilah yang akan sangat berguna di kemudian hari. Pendidikan yang ideal tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dan hafalan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah.¹

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan membentuk perilaku serta karakter seseorang. Pendidikan dan Islam memiliki hubungan yang erat, di mana keduanya saling melengkapi. Di sisi lain, Allah SWT memandang seseorang yang cerdas namun tidak beribadah kepada-Nya sebagai tidak berilmu, bahkan lebih hina daripada hewan.

Nabi Adam sebelum diutus oleh Allah kepada umat manusia dididik lebih dahulu. Hal ini tercermin dalam firman Allah:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya:

Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, Kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"(Q.S Al-Baqarah ayat 31)

¹ Dwi Hastuti Listiyani, "Upaya Meningkatkan Keterampilan 4C Siswa Kelas VIII Dengan Strategi Gallery Walk Dalam Pembelajaran Matematika Di SMP Negeri 3 Tepus," *JTMT: Journal Tadris Matematika* 2, no. 2 (2021): 24–30, <https://doi.org/10.47435/jtmt.v2i2.722>.

Amanah yang diberikan oleh Allah kepada manusia hanya dapat dijalankan jika mereka mempunyai pengetahuan. Di samping itu, manusia diciptakan oleh Allah untuk beribadah kepada-Nya. Oleh karena itu, pendidikan yang merupakan bagian dari ibadah kepada Allah seharusnya tidak bersifat nihil, melainkan harus didasari oleh prinsip-prinsip Islam.²

Pendidikan yang relevan dengan tuntutan zaman adalah pendidikan yang memberdayakan siswa untuk berkolaborasi dan memecahkan masalah bersama. Pelaksanaan sebuah pembelajaran di dalam kelas dipengaruhi oleh berbagai faktor. Diantara faktor tersebut, yaitu peserta didik, pengajar, dan fasilitas.³

Memiliki metode yang tepat merupakan aset bagi guru untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran agar tetap pada jalurnya dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan adanya rencana dan persiapan yang baik, siswa akan lebih mudah mengikuti proses belajar mengajar, sehingga ketika guru memberikan petunjuk dan materi, siswa dapat lebih memahami maksud dan tujuan dari pembelajaran tersebut.⁴ Oleh karena itu, proses belajar mengajar perlu lebih banyak memberikan informasi, di mana guru menyampaikan materi secara lengkap dan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar. Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengajak siswa berpartisipasi aktif selama proses belajar adalah model *make a match*.⁵

Model pembelajaran *make a match* adalah sebuah pendekatan yang bisa meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran di masa depan. Terkait dengan ini, pembelajaran menggunakan model *make a*

² Mohamad Samsudin, "Pendidik Dalam Perspektif Islam," *Alashriyyah* 5, no. 2 (2019): 22, <https://doi.org/10.53038/alashriyyah.v5i2.94>.

³ Bistari Bistari, "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif," *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 2018, <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>.

⁴ Kezya Meylani Fernanda Putri, Lidiya Rima Ranti, and Glen Hosea Fernando Ringkat, "Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning," *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 3 (2024): 01–06.

⁵ Amin Mustajab, Tri Syamsijulianto, and Hamdiah Susanti, "Penerapan Make a Match Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Ipa," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2021): 161, <https://doi.org/10.25078/aw.v6i2.2497>.

match merupakan salah satu cara untuk memperbaiki mutu pendidikan atau pengajaran. Siswa diajak untuk mencari pasangan kartu yang berisi jawaban atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi tertentu lewat metode make a match ini. Kelebihan dari metode tersebut adalah siswa dapat mempelajari sebuah materi sambil mencari pasangan kartu yang berisi jawaban atau pertanyaan dalam suasana yang menyenangkan. Diharapkan model make a match ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.⁶

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, rencana pelaksanaan pembelajaran untuk kurikulum 2013 yang diperbarui pada tahun 2017 harus mencakup empat jenis muatan, yaitu penguatan karakter, literasi di sekolah, keterampilan abad ke-21 atau 4C (*Creative, Critical thinking, Communicative, dan Collaborative*), dan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)⁷. 4C adalah softskill yang pada implementasi kesehariannya jauh lebih bermanfaat dibandingkan dengan menguasai hardskill.

Critical Thinking (berpikir kritis), adalah suatu proses mental yang bertujuan untuk merumuskan dan menyelesaikan masalah dengan logika, mempertimbangkan keputusan secara mendalam, memahami berbagai isu, dan menemukan jawaban yang relevan untuk pertanyaan yang diajukan. Collaboration (kerja sama tim), adalah aktivitas yang melibatkan lebih dari satu individu bekerja bersama untuk mencapai tujuan kelompok yang diinginkan, dimana para anggota harus mampu berkolaborasi secara efektif, berpartisipasi dan memberikan kontribusi aktif, memiliki tanggung jawab bersama dalam menyelesaikan tugas-tugas, serta saling menghargai gagasan satu sama lain.

⁶ Meningkatkan Minat and Belajar Matematika, “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk” 9, no. 3 (2023): 1190–97.

⁷ Deti Susanti and Risnanosanti, “Pengembangan Buku Ajar Untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan 4C (Critical , Creative , Collaborative , Communicative) Melalui Model PBL Pada Pembelajaran Biologi Di SMP 5 Seluma,” *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship VI*, 2019, 1–9.

Communication (komunikasi/berbicara), adalah kemampuan siswa dalam menyampaikan informasi atau gagasan baik secara lisan maupun tulisan kepada siswa lainnya, dalam menyampaikan pesan, siswa perlu memperhatikan beberapa aspek, termasuk intonasi saat berbicara. Creativity (berpikir kreatif), adalah proses menganalisis atau menggabungkan pengetahuan yang ada untuk menghasilkan ide-ide baru yang inovatif, menarik, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendidik, menyelesaikan masalah, mengatasi tantangan, dan menghasilkan hasil yang lebih baik daripada sebelumnya.⁸

Korelasi antara mata pelajaran IPA dan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration*) sangat erat karena pembelajaran IPA dapat menjadi media efektif untuk mengembangkan keterampilan tersebut. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, pengembangan keterampilan 4C sangat penting dan diperlukan bagi siswa, terutama dalam hal kolaborasi. Proses belajar IPA tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, fakta, atau prinsip saja, tetapi juga mengedepankan cara pemecahan masalah dan penemuan ilmiah yang memerlukan kolaborasi antar individu. Dengan menggabungkan keterampilan 4C dalam pembelajaran IPA, siswa tidak hanya akan memahami konsep-konsep IPA, tetapi juga akan memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi dengan baik, serta bekerja sama, yang sangat diperlukan di dunia global saat ini.⁹

Integrasi keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication*) dalam pembelajaran materi IPA tentang zat aditif, adiktif, dan psikotropika dapat diwujudkan melalui berbagai aktivitas yang menstimulasi pemikiran mendalam, inovasi, kerja sama, dan penyampaian informasi yang efektif. Berpikir kritis diasah melalui analisis

⁸ Rudianto, "Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan 4C Skills (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity*) Peserta Didik Pada Materi Gerak Parabola," 2022, 1–56. Feby Dwi Auliah, Ainul Izzah, and Keterampilan Kolaborasi, "Didik Melalui Problem Based Learning Berpendekatan," n.d., 462–73.

⁹ Auliah, Izzah, and Kolaborasi, "Didik Melalui Problem Based Learning Berpendekatan."

informasi dari berbagai sumber, identifikasi dampak positif dan negatif, pemecahan masalah terkait penyalahgunaan zat, serta evaluasi argumen pro dan kontra. Kreativitas dikembangkan melalui pembuatan kampanye anti-penyalahgunaan yang inovatif, pengembangan alternatif sehat, penyajian informasi dalam bentuk infografis atau presentasi menarik, hingga ekspresi pemahaman melalui cerita atau puisi. Kolaborasi terjalin melalui diskusi kelompok, proyek bersama, debat isu-isu kontroversial, dan kegiatan saling mengajar antar siswa. Terakhir, kemampuan komunikasi ditingkatkan melalui presentasi hasil diskusi atau proyek, penulisan laporan, partisipasi aktif dalam diskusi, serta pengembangan komunikasi persuasif dalam kampanye atau debat. Dengan demikian, pembelajaran IPA tidak hanya fokus pada penguasaan konsep ilmiah, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21 yang esensial.¹⁰

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MTsN 4 Kediri, guru mata pelajaran IPA di MTsN 4 Kediri berfokus pada guru yaitu *teacher centered* (guru menjadi pusat utama) dan *Lecture Based Learning* (Ceramah tanpa diskusi) . Model pembelajaran demikian mengakibatkan siswa pasif sehingga keterampilan siswa tidak berkembang. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memberikan model pembelajaran yang menarik. Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model *Make a Match*. Model tersebut dapat digunakan pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Make a Match* dengan materi pembelajaran tentang Zat Aditif, Adiktif dan Psikotropika. Pendekatan ini dipilih karena dinilai relevan untuk meningkatkan keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical thinking and Creativity*), khususnya dalam mata pelajaran IPA di tingkat SMP. Sehingga dari pernyataan diatas maka

¹⁰ et al Khoiriya, R.M., "Penerapan Pendekatan Steam Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Literasi Sains Siswa Kelas IV SD Anak Saleh Malang," *Jtjee* 7, no. 2 (2023): 142–47.

peneliti mengambil sebuah penelitian dengan judul “**Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Keterampilan 4C (*Communication, Collaboration, Critical thinking and Creativity*) Siswa MTsN 4 Kediri**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dalam pembelajaran IPA terhadap keterampilan *communication* siswa MTsN 4 Kediri?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dalam pembelajaran IPA terhadap keterampilan *collaboration* siswa MTsN 4 Kediri?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dalam pembelajaran IPA terhadap keterampilan *critical thinking* siswa MTsN 4 Kediri?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* dalam pembelajaran IPA terhadap keterampilan *creativity* siswa MTsN 4 Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka disimpulkan baha tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* terhadap keterampilan *communication* siswa MTsN 4 Kediri dalam pembelajaran IPA.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* terhadap keterampilan *collaboration* siswa MTsN 4 Kediri dalam pembelajaran IPA.

3. Untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* terhadap keterampilan *critical thinking* siswa MTsN 4 Kediri dalam pembelajaran IPA.
4. Untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* terhadap keterampilan *creativity* siswa MTsN 4 Kediri dalam pembelajaran IPA.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam bidang pendidikan IPA dan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, serta relevansinya dalam meningkatkan keterampilan abad 21 (4C). Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian literatur tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam konteks pembelajaran yang menekankan pengembangan kompetensi siswa secara holistik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas

Diharapkan bisa menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya dengan bahasan yang sama supaya bisa lebih baik terkhusus pada mahasiswa Tadris IPA.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif, khususnya model *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* untuk meningkatkan keterampilan *communication*, *collaboration*, *critical thinking*, dan *creativity* siswa dalam pembelajaran IPA.

- c. Bagi Siswa

Dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses belajar, sehingga keterampilan 4C mereka dapat berkembang secara optimal untuk menghadapi tantangan abad 21.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan kebijakan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka belajar, serta sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di lingkungan MTsN 4 Kediri.

E. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada ruang lingkup tertentu agar tujuan penelitian lebih terarah dan hasilnya dapat diinterpretasikan secara akurat. Adapun batasan masalah dalam penelitian yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match dalam Pembelajaran IPA terhadap Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication) Siswa MTsN 4 Kediri*" adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan dibatasi pada Cooperative Learning tipe Make a Match, yang diterapkan dalam proses pembelajaran IPA.
2. Keterampilan abad 21 yang dianalisis dibatasi pada empat komponen utama 4C, yaitu:
 - *Critical Thinking* (Berpikir Kritis)
 - *Creativity* (Kreativitas)
 - *Collaboration* (Kolaborasi)
 - *Communication* (Komunikasi)

3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa MTsN 4 Kediri yang mengikuti pembelajaran IPA dengan penerapan model Make a Match.
4. Penelitian hanya menganalisis pengaruh langsung model Make a Match terhadap keterampilan 4C, tanpa membahas faktor eksternal lain seperti latar belakang keluarga, kondisi psikologis, atau pengaruh lingkungan sekolah secara umum.
5. Data penelitian diperoleh melalui observasi/angket, serta wawancara secara mendalam.
6. Waktu pelaksanaan penelitian dibatasi dalam periode semester genap tahun ajaran 2024/2025,

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan pada hasil penelitian terdahulu yang peneliti jadikan sebagai rujukan diantaranya sebagai berikut:

Tabel 1.1 Research Gap

Peneliti (Tahun)	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
Sari, N. (2019)	Pengaruh Model Make a Match terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa SMP pada Materi Sistem Pencernaan	Sama-sama menggunakan model Make a Match dan fokus pada keterampilan 4C, khususnya komunikasi.	Fokus hanya pada satu aspek 4C (komunikasi), jenjang SMP.	Model Make a Match meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara signifikan.
Ramadhani, T. (2020)	Penerapan Model Make a Match untuk Meningkatkan Kolaborasi dalam Pembelajaran IPA	Mengukur keterampilan kolaborasi dengan model Make a Match.	Hanya meneliti kolaborasi, tidak semua keterampilan 4C.	Siswa lebih aktif bekerja sama, hasil belajar meningkat.
Dewi, A. P. (2021)	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif	Sama dalam model pembelajaran	Tidak membahas keempat	Berpikir kritis meningkat

	Tipe Make a Match terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas VII	, mengukur critical thinking.	keterampilan 4C sekaligus.	pada kelas eksperimen dibanding kontrol.
Fauzan, M. (2022)	Pengaruh Model Make a Match terhadap Keterampilan 4C Siswa di SMPN 3 Bandung	Membahas keseluruhan aspek 4C seperti penelitian Anda.	Lokasi dan jenjang berbeda, tidak khusus IPA.	Keempat keterampilan 4C meningkat secara merata, paling dominan komunikasi dan kolaborasi.
Lestari, R. (2018)	Penerapan Make a Match dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa	Sama-sama pada pelajaran IPA dan salah satu aspek 4C.	Fokus pada kreativitas saja, dilakukan di sekolah dasar.	Kreativitas siswa meningkat melalui kegiatan mencocokkan kartu dan diskusi kelompok.

G. Definisi Operasional Variabel

1. Model *Make a Match*

Pengukuran model *make a match* dalam penelitian ini yaitu memperoleh pengetahuan baru, mendorong siswa aktif, membangun tanggung jawab, meningkatkan kerja sama, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, membangun ide kreatif, membangun keterampilan pengelolaan sumber belajar dan menghasilkan karya dalam pembelajaran.

2. *Critical Thinking*

Pengukuran *Critical Thinking* dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi masalah, menggali informasi tentang permasalahan, menggunakan informasi untuk mengidentifikasi Solusi, mengkaji

berbagai macam solusi, merencanakan kegiatan untuk mengembangkan Solusi dan membuat keputusan.

3. *Communication*

Pengukuran *Communication* dalam penelitian ini yaitu komunikasi lisan, komunikasi tulis, komunikasi reseptif (mendengarkan, membaca, melihat), melakukan timbal balik dalam berbagai informasi, pertanyaan, ide, gagasan, kemampuan menggunakan symbol – symbol, kata – kata, gambar, grafis, atau angka.

4. *Collaboration*

Pengukuran *Collaboration* dalam penelitian ini yaitu berinteraksi antar teman, bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, berkontribusi, berpartisipasi, dan bertanggung jawab terhadap tugas.

5. *Creativity*

Pengukuran *Creativity* dalam penelitian ini yaitu menggunakan pengetahuan yang baru untuk menghasilkan sesuatu yang baru, menggunakan pendekatan yang baru untuk menghasilkan sesuatu yang baru, menjadikan tantangan sebagai peluang, menghasilkan karya sebagai manifestasi dan memberikan perbaikan pada sebuah konsep.