

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan pergantian dan pengembangan kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan sistem penilaian dan perbaikan sarana serta fasilitas belajar di sekolah. Tampaknya usaha yang dilakukan pemerintah belum mencapai hasil yang maksimal karena sampai saat ini masih banyak permasalahan dalam dunia pendidikan diantaranya, siswa kesulitan dalam memahami materi, hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran guru menggunakan metode konvensional dimana guru menjelaskan materi dan siswa memperhatikan, hal ini membuat siswa merasa bosan, sulit memahami materi pembelajaran yang berakibat hasil belajar menurun.

Menurunnya hasil belajar terlihat saat observasi pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 19 Desember 2018 mengalami permasalahan, yaitu saat pembelajaran berlangsung guru kurang menggunakan model pembelajaran yang inovatif, beberapa siswa masih ada yang pasif dan juga ada yang aktif saat mengikuti pembelajaran, guru dalam pembelajaran sudah membentuk kelompok-kelompok tetapi dalam kegiatan diskusi tersebut belum dapat berjalan dengan optimal, karena disini siswa yang pandai saja yang aktif bertanya sedangkan siswa yang lain hanya diam saja sebagai pendengar. Oleh sebab itu perlu pendekatan pembelajaran yang mudah dipahami, bersifat aktif, menyenangkan mengandung unsur permainan dan mampu meningkatkan hasil belajar.

Maka untuk menyelesaikan permasalahan tersebut perlu adanya perubahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran yang baik adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran di kelas, sehingga mampu membuat siswa yang pasif dapat menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, juga dapat bekerja sama dengan siswa yang lain. Salah satu model yang

mampu mendorong siswa untuk aktif secara keseluruhan adalah dengan menggunakan model *make a match*. Karena model pembelajaran tersebut mengandung unsur permainan dengan cara mencari pasangan dan selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model *make a match* diharapkan terjadi interaksi antar siswa di dalam kelompok

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V diperoleh data secara umum hasil belajar siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan sekolah yaitu 75. Oleh karena itu perlu pembelajaran yang mudah dipahami, bersifat aktif, menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan temuan permasalahan yang dilakukan peneliti pada tanggal 19 Desember 2018 saat wawancara, observasi dan pengamatan mendalam dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menurun karena kesulitan dalam memahami materi. Sehingga diberikan solusi yaitu menggunakan pendekatan pembelajaran yang mudah dipahami, bersifat aktif menyenangkan, santai, mudah dikerjakan sertamampu meningkatkan hasil belajar.

Solusi yang bisa diterapkan pada permasalahan yang ditemukan saat observasi dan wawancara, adalah dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Menurut Soimin (2014:98) Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dilakukan didalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena saat pembelajarannya siswa dituntut untuk mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang ditentukan oleh guru. Pelaksanaan *Make A Match* harus di dukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Sintak model *make a match* antara lain: (1) guru menyiapkan kartu soal dan jawaban, (2) setiap siswa mendapat satu kartu. (3) tiap siswa memikirkan jawaban, (4) setiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya, (5) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberi poin, (6) setelah satu babak kartu dikocok lagi, (7) kesimpulan/ penutup.

Menurut Daryanto, 2013:6media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan sedangkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran yang memudahkan guru dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu bergambar dan pertanyaan dan juga kartu jawabanyang disesuaikan dengan materi pembelajaran pada setiap pertemuan. Media kartu digunakan untuk menematikkan antara muatan PPKn dan IPS yang akan diteliti. Dengan menggunakan media kartu diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kondisi tersebut relevan dengan penelitian yang hampir sama yang dilakukan oleh Aliputri (2018). Yang berjudul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan model *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang kegiatan ekonomi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan media gambar pada kelas IV SD N Wulung 1 Blora. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N Wulung 1 Blora tahun ajaran 2017/2018. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dengan ketuntasan mencapai 90% dan meningkat pada siklus II yang mencapai 94%. Sedangkan menurut Deschuri *et al* (2016) dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Teknik *make a match* Dengan Media Kartu Klop Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan” diperoleh beberapa hasil terjadi peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar pada siklus I dengan ketuntasan 84% dan meningkat pada siklus II yaitu sebesar 91%.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model

Pembelajaran *make a match* Berbantuan Media Kartu Kwartet Pada tema 9 Kelas V di SD N 1 Tumpangkrasak Tahun ajaran 2018/2019.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana ketrampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu kwartet pada tema 9 di SD Negeri 1 Tumpangkrasak pada muatan IPS dan PPKn?
2. Bagaimanapeningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *make a match* berbantuan media kartu kwartet pada tema 9 di SD Negeri 1 Tumpangkrasak pada muatan IPS dan PPKn?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Mendiskripsikan ketrampilan guru dalam menerapkan model *make a match* dengan berbantuan media kartu kwartet pada tema 9 kelas V di SD Negeri 1 Tumpangkrasak.
2. Mendiskripsikan hasil belajar siswa melalui diterapkan model *make a match* dengan berbantuan media kartu kwartet pada tema 9 kelas V di SD Negeri 1 Tumpangkrasak.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berguna bagi semua pihak yang terkait. Adapun kegunaan tersebut ditinjau dari segi teoretis dan praktis.

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat menambah pemahaman terhadap pendekatan teori dan strategi pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu kwartet pada tema 9 dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Siswa

- 1) Menumbuhkan hasil belajar siswa secara optimal dalam pelaksanaan proses belajar sehingga lebih bermakna.
- 2) Mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran IPS dan PPKn

b) Bagi Guru

- 1) Menambah wacana bagi guru tentang metode pembelajaran yang efektif.
- 2) PTK dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya karena memang sasaran akhir PTK adalah perbaikan pembelajaran.
- 3) Dengan melakukan PTK guru dapat berkembang secara professional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
- 4) Melalui PTK guru mendapat kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri, tidak hanya menerima hasil perbaikan yang ditemukan orang lain namun ia sendiri adalah perancang dan pelaku perbaikan tersebut yang menghasilkan berbagai teori dalam memperbaiki pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

- 1) Sebagai alternatif metode pembelajaran pada kelas V di SD Negeri 1 Tumpangkrasak.
- 2) Sekolah mempunyai kesempatan yang besar untuk berkembang pesat, bila para gurunya sudah mampu membuat perubahan atau berbagai perbaikan seperti: penanggulangan berbagai masalah belajar siswa, perbaikan kesalahan konsep, serta penanggulangan berbagai kesulitan mengajar yang dialami guru.

d) Bagi Peneliti

- 1) Dapat membantu guru dan siswa dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada kelas V di SD Negeri 1 Tumpangkrasak.

- 2) Memberi kontribusi positif terhadap upaya peningkatan kualitas pembelajaran di Kelas V SD Negeri 1 Tumpangkrasak.

e) Bagi Masyarakat

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *make a match*.

3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar dengan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu kwartet Pada Kelas V SD Negeri 1 Tumpangkrasak” akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Tumpangkrasak semester II tahun ajaran 2018/2019 Pada kelas V. Penelitian ini diterapkan pada tema 9 subtema 2 dan 3, pembelajaran 3 dan 4 dengan terfokus padamuatan PPKn dan IPS Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan sebagai berikut.

a) Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b) Kompetensi Dasar

1) Kompetensi Dasar

- 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

- 3.4 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

2) Kompetensi Dasar PPKn

- 1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
- 2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya
- 3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.
- 4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan

4. Definisi Operasional

Agar diperoleh pengertian yang sama tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan tidak menimbulkan pengertian yang berbeda dari pembaca maka perlu adanya definisi operasional. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran 3 aspek yaitu aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut bisa diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

6. Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan cara seorang guru dalam membuat variasi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru harus menguasai substansi bidang studi yang diampu. Keterampilan guru juga penunjang untuk memperoleh keberhasilan dalam proses pembelajaran. Melalui keterampilan diharapkan suasana pembelajaran selalu menarik, tidak membosankan, agar siswa selalu antusias, bergairah, penuh perhatian, dan selalu berpartisipasi aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

7. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang dilakukan didalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena saat pembelajarannya siswa dituntut untuk mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang ditentukan oleh guru. Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut : 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topic yang cocok untuk sesi review. 2) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipasang. 3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban). 4) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya. 6) Simpulan.

8. Media Kartu Kwartet

Media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam pembelajaran yang memudahkan guru dalam memberikan pemahaman materi kepada siswa. Disini peneliti menggunakan media kartu kwartet yang dimodifikasi sendiri sesuai dengan muatan pelajaran atau materi. Nama kwartet diambil berdasarkan 4 jumlah sub konsep yang dibahas pada masing-masing konsep. Permainan kartu kwartet dibuat berdasarkan konsep materi. Kartu kwartet adalah media pembelajaran yang terdiri atas beberapa jumlah kartu dimana kartu kwartet bergambar atau kartu kwartet dengan jenis yang lainnya sesuai dengan konsep materi. Dengan adanya media kartu kwartet yang dimodifikasi sendiri oleh peneliti siswa lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan siswa lebih mudah paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan kartu kwartet ini dimaksudkan agar proses pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan siswa mampu memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Tumpangkrasak akan meningkat.