

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting bagi suatu bangsa guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Peningkatan sumber daya manusia adalah hal yang wajib hukumnya jika suatu bangsa tidak ingin tertinggal dari bangsa-bangsa yang lain. Hal itu tidak terlepas dari arus globalisasi yang sangat kuat saat ini. Berdasarkan definisi tersebut pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini merupakan hal penting yang harus diperhatikan. Penyelenggaraan pendidikan melalui interaksi dalam proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan terarah menuju ke arah perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai pemrosesan informasi yang menghasilkan memori, yang bertujuan terhadap pemahaman seseorang. Hal ini sering terjadi ketika seorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Meski demikian, tampaknya ada dua definisi yang cukup mewakili berbagai perspektif teoritis terkait dengan praktik pembelajaran seperti yang dikemukakan Huda (2013:5) yaitu pembelajaran sebagai perubahan perilaku dan perubahan kapasitas. Gagne dalam Huda (2013:3) menyatakan belajar sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Selama proses ini, seseorang bisa memilih untuk melakukan perubahan atau tidak sama sekali terhadap apa yang ia lakukan. Ketika pembelajaran diartikan sebagai perubahan dalam perilaku, maka konsekuensinya jelas: kita bisa mengobservasi pembelajaran itu sendiri. Jadi belajar merupakan

suatu aktivitas mental yang bertujuan merubah perilaku, pola pikir, pengetahuan ataupun kapasitas yang dimiliki seseorang.

Pembelajaran menjadi lebih efektif dan afektif, seseorang seharusnya di beri pemahaman bahwa seorang pembelajar lebih dari sekedar penerima pasif ilmu pengetahuan, melainkan seseorang yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang diarahkan oleh guru menuju lingkungan kelas yang nyaman dan kondusif. Penjelasan diatas selaras dengan yang ditulis Borish dalam Huda (2013:7) yang membuat pembelajaran menjadi efektif adalah bagaimana guru berusaha menjadi panutan (*modelling*) dengan memperlihatkan kepribadian dan sikapnya yang positif, berpengalaman dalam mengajar, cakap dalam menyampaikan informasi, reflektif, motivatoris, dan bergairah untuk juga turut belajar. Keterampilan guru juga menjadi salah satu faktor utama untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Lindgren dalam Supriyono (2010:5) hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Dimiyati dan Mudjiono (2011:50) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Berdasarkan observasi keterampilan guru yang peneliti lakukan di kelas V pada hari Senin tanggal 29 April 2019 di SDN Kasiyan Pati, didapatkan faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN Kasiyan Pati dikarenakan guru belum menggunakan model pembelajaran alternatif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan dicapainya, guru hanya menyampaikan materi secara lisan dan penugasan berupa menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas yang ada di buku siswa. Proses pembelajaran terlihat sangat monoton dan membuat siswa merasa bosan.

Hasil wawancara pada tanggal 29 April 2019 dengan guru kelas V SDN Kasiyan menunjukkan bahwa siswa cenderung belajar individual, siswa kurang bisa bekerjasama dalam kelompok diskusi sehingga kurang bisa menyelesaikan tugas yang diberikan dan diskusi kelompok kurang aktif, siswa masih sering bercanda sendiri dengan temannya juga menyebabkan beberapa anggota tidak

mau bekerja dan malas serta pembagian kerja kelompok yang kurang memacu pada fungsi dan tanggung jawab individu dalam kelompok (lampiran 3).

Permasalahan tersebut memiliki dampak pada hasil belajar siswa yaitu masih rendahnya pencapaian nilai siswa pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia pada subtema Organ Gerak Hewan. Jumlah peserta didik 16 siswa, hanya 5 peserta didik yang mendapat nilai 80 (di atas KKM) dan peserta didik yang mendapat nilai dibawah 75 (di bawah KKM) sebanyak 7 peserta didik sedangkan peserta didik yang mendapat nilai 75 (memenuhi KKM) sebanyak 4 peserta didik. Tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan kurang membuat peserta didik menjadi tertarik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mudah lupa materi yang telah disampaikan oleh guru. Permasalahan yang sudah ada di atas, merasa proses pembelajaran tersebut belum berjalan optimal, untuk itu agar pemahaman materi lebih mudah, hasil belajar peserta didik meningkat, dan antusiasme peserta didik meningkat, perlu untuk menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada saat pembelajaran di kelas.

Make A Match dikembangkan pertama kali oleh Lorna Curran dalam Huda (1994:35) yang bertujuan antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; 3) *edutainment*. sebelum menerapkan model ini, guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus. Kelebihan model ini anatara lain: 1) dapat meningkatkan aktivitas siswa; 2) karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan; 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi; 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Adapun kelemahan metode ini adalah: 1) jika tidak dipersiapkan dengan baik akan banyak waktu yang terbuang; 2) awal penerapan, akan banyak siswa yang malu untuk berpasangan; 3) jika guru tidak mengarahkan dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan presentasi siswa di depan; 4) guru haru hati-hati dalam memberikan sanksi kepada siswa yang tidak dapat pasangan karena bisa menjatuhkan kepercayaan diri siswa; 5) menggunakan metode ini terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan hasil analisis data dan berdasar pada hasil penelitian yang dilakukan I G. A. Agung Sri Asri pada tahun 2014, hasil analisis. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media kartu gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD Negeri 26 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian dari Pradana, Denis Widya tahun 2015 menerapkan model *Make A Match* untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Selokajang 3 Kabupaten Blitar. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar yang meningkat.. Berdasarkan pada temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Selokajang 3 Kabupaten Blitar. Sama halnya dengan yang dikemukakan oleh Wibowo Krisno Prastyo, Marzuki Marzukipada tahun 2014. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan pada penelitian diatas adalah peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* . Perbedaan pada penelitian Peneliti-peneliti diatas setidaknya menjelaskan bahwa penelitian yang mereka lakukan menjadikan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui model pembelajaran *Make A Match*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. (Anggrawati,dkk:2014) Tipe pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran kooperatif yang kompleks karena memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme dan prinsip pembelajaran demokrasi. juga tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar melalui model *Make A Match* kelas V Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia di SDN Kasiyan Pati”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru melalui model *Make A Match* pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia muatan IPA dan Bahasa Indonesia kelas V di SDN Kasiyan tahun pelajaran 2019/2020 ?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model *Make A Match* pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia IPA dan Bahasa Indonesia kelas V di SDN Kasiyan tahun pelajaran 2019/2020 ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui model *Make A Match* pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia muatan IPA dan Bahasa Indonesia kelas V di SDN Kasiyan tahun pelajaran 2019/2020 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dirumuskan tujuan penelitian berikut.

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru melalui model *Make A Match* pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia muatan IPA dan Bahasa Indonesia kelas V di SDN Kasiyan tahun pelajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa melalui model *Make A Match* pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia muatan IPA dan Bahasa Indonesia kelas V di SDN Kasiyan tahun pelajaran 2019/2020.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui *model Make A Match* pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia muatan IPA dan Bahasa Indonesia kelas V di SDN Kasiyan tahun pelajaran 2019/2020.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Kontribusi penelitian penerapan model pembelajaran *Make A Match* diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia yang berdampak pada meningkatnya sistem pembelajaran di SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia di SDN Kasiyan Pati

b. Bagi Guru

Meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran khususnya model pembelajaran *Make A Match*.

c. Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* membantu memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah tersebut dan mampu bersaing dengan sekolah-sekolah lain.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi bagi peneliti selanjutnya yang mempunyai tujuan penelitian yang sama.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia muatan IPA dan Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kasiyan Kabupaten Pati, dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 16 siswa dengan komposisi siswa laki-laki 5 anak dan siswa perempuan 11 anak. Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 organ gerak hewan yang difokuskan pada muatan IPA dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu 3.1 menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia. Materi organ gerak hewan dan manusia. Dan muatan Bahasa Indonesia dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.1 menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis. Materi menentukan ide pokok, kalimat utama, dan kalimat penjelas.

F. Definisi Operasional

Dari uraian di atas, ada beberapa definisi untuk mempermudah pemahaman penelitian tindakan kelas ini diantaranya :

1. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh dan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima berbagai pengalaman belajar yang telah berlangsung. Hasil belajar terbagi menjadi 3 aspek, yaitu hasil belajar kognitif atau biasa disebut hasil belajar pengetahuan, hasil belajar afektif atau sikap dan hasil belajar psikomotorik yang disebut keterampilan. Maka untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar, diperlukan bentuk pengajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Keterampilan Guru Mengajar

Keterampilan guru mengajar adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran. Sebagai seorang fasilitator dalam proses pembelajaran guru harus memiliki keterampilan yang meliputi, keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, keterampilan penguatan, keterampilan menguasai kelas dan keterampilan membyka serta menutup pembelajaran.

3. Aktivitas siswa

Aktivitas belajar siswa adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa baik diluar maupun didalam sekolah tentang persoalan terhadap segala sesuatu selama proses belajar mengajar khususnya menanyakan sesuatu kepada guru. Aktivitas siswa mempunyai 8 indikator (1) Kegiatan-kegiatan visual, (2) kegiatan-kegiatan lisan, (3) kegiatan-kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan-kegiatan menulis, (5) kegiatan-kegiatan menggambar, (6) kegiatan-kegiatan metric, (7) kegiatan-kegiatan mental, (8) kegiatan-kegiatan emosional.

4. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* adalah suatu model belajar yang menggunakan *kartu berpasangan* dimana satu pertanyaan dan yang satunya adalah jawaban. Langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* : 1) Siswa dibagi dalam 2 kelompok A dan B; 2) Guru membagikan kartu pertanyaan ke

kelompok A dan kartu jawaban ke kelompok B; 3) Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang di pegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga menyampaikan batas waktu kepada siswa; 4) Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B, dan jika sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan; 5) Guru memfasilitasi siswa untuk memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan masing-masing pasangan; 6) Terakhir, siswa yang pasangannya cocok akan mendapatkan nilai baik sedangkan yang tidak cocok ataupun tidak mendapatkan pasangan akan mendapatkan sanksi.

5. Muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia

Muatan pelajaran yang diteliti dalam penelitian ini adalah muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Bahasa Indonesia yang terkandung di dalam kelas V Tema Organ gerak hewan dan manusia, didalam tema tersebut untuk muatan IPA terkandung Materi pemanfaatan macam-macam organ gerak hewan dan manusia serta fungsinya. Muatan yang kedua adalah muatan Bahasa Indonesia. Materi menentukan ide pokok, kalimat utama serta kalimat penjelas.

6. Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia

Tema Kayanya Negeriku merupakan tema yang ada dalam kurikulum 2013 kelas V Revisi 2017 yang mempunyai berbagai muatan antara lain Bahasa Indonesia, IPS, IPA, PPKn, dan SBdP. Penelitian ini akan dilakukan pada Subtema 1 Organ gerak hewan yang difokuskan pada muatan IPA dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu 3.1 menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia. Dan muatan Bahasa Indonesia dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.1 menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.