

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu upaya untuk mewujudkan proses pembelajaran dalam diri peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yang lebih baik. Hal itu didukung dengan pendapat Nurkholis (2013:25) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah aktivitas yang dimiliki dalam mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik dalam lingkup masyarakat. Sementara itu Hamalik (2015:3) menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dengan demikian menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi dalam kehidupan dimasyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan.

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua istilah kosata yang berbeda namun saling berkesinambungan dalam hal proses belajar mengajar. Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) pada saat ini sudah menggunakan kurikulum 2013 dengan menekankan pembelajaran yang dipusatkan terhadap peserta didik agar mampu dalam mengembangkan keaktifan, kreativitas, dalam diri setiap peserta didik. Hal itu didukung dengan pendapat Marlina (2013:31) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kurikulum 2013 dalam proses belajar melibatkan peserta didik untuk mencari informasi luastentang topik atau tema yang dipelajari dengan menerapkan prinsip alam terbuka dari aneka sumber mandiri, berpikir, logis, kreatif dan kerja sama.

Ardianti (2018:19) menjelaskan pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan mata pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Murtono (2017:157) mengemukakan hakikat pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara

individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara bermakna dan autentik.

Keberhasilan pembelajaran dalam pendidikan dipengaruhi oleh beberapa unsur diantaranya yaitu terdapat guru, peserta didik, sarana prasarana dalam lingkungan pendidikan, dan kurikulum. Guru sebagai salah satu sumber belajar memiliki peran penting menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal itu didukung dengan pendapat Upayanto (2017:41), menyatakan bahwa kurikulum 2013 dalam pembelajarannya dikelas, guru dituntut lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Oleh sebab itu guru diharapkan mampu mengembangkan dan mengelola pembelajaran agar peserta didik tertarik dalam interaksi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran agar terjadi hubungan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam mencapai tujuan belajar.

Pada jenjang SD/MI pembelajaran sudah menggunakan kurikulum 2013 dimana pembelajarannya mengkaitkan 2-3 muatan mata pelajaran atau disebut dengan pembelajaran tematik. Hal itu didukung dengan pendapat Ningrum (2015:417) menyatakan bahwa pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik integratif yaitu suatu pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific*, penggabungan dari beberapa pembelajaran ke dalam satu tema. Seperti pada muatan pembelajaran kelas IV tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, subtema 2 Indahya Keberagaman Budaya Negeriku pembelajaran dengan muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

Afandi (2011:95) menyatakan bahwa pada jenjang SD/MI mata pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) memuat materi belajar geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Dalam pembelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep dasar Ilmu Pengetahuan Sosial yang mewujudkan suatu pendekatan untuk membentuk karakter peserta didik menjadi warga negara yang baik, dan cinta tanah air. Pusat Kurikulum (dalam Wahidmurni 2017:17) menyatakan bahwa pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran.

Vuri (2016:24) menyatakan pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran dimana peserta didik belajar mengenai cakupan konsep keterampilan dasar membaca, menulis berbicara dan menyimak. Adapun pembelajaran Bahasa Indonesia juga sebagai sarana peserta didik untuk berbicara lebih sopan dan santun. Menurut Santosa (2009:3.29) mata pelajaran Bahasa Indonesia SD, merupakan pembelajaran strategis karena dengan bahasalah pendidik dapat menularkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan informasi kepada siswa atau sebaliknya. Oleh sebab itu Pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia sangat berperan penting bagi kehidupan peserta didik untuk mengembangkan konsep pengetahuan, dan pemahaman terhadap kondisi masyarakat yang dinamis dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan kehidupan dimasyarakat.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SD 5 Gondangmanis tanggal 1 November 2018 jumlah peserta didik berjumlah 20, antara lain peserta didik laki-laki berjumlah 12, dan peserta didik perempuan berjumlah 8. Sedangkan dalam proses belajar sudah menggunakan model pembelajaran, namun belum menggunakan sarana penunjang pembelajaran atau yang disebut media pembelajaran, hal itulah yang menyebabkan peserta didik tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi pembelajaran dan masih ada beberapa peserta didik yang belum lancar dalam membaca. Dan dari hasil wawancara juga menunjukkan bahwa karakter peserta didik berbeda-beda ada yang aktif ada juga yang tidak aktif sedangkan proses pembelajarannya dengan cara menggunakan metode ceramah, dan berdiskusi kelompok.

Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah dan berdampak pada hasil PTS khususnya muatan IPS dan Bahasa Indonesia pada tema 3 (Ayo Cintai Lingkunganku). Dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam satuan pendidikan 70. Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) muatan IPS peserta didik kelas IV SD 5 Gondangmanis yang sudah memenuhi KKM berjumlah 10 anak, dan yang belum memenuhi KKM berjumlah 10 anak. Sedangkan Bahasa Indonesia yang sudah memenuhi KKM 8 anak, dan yang belum memenuhi KKM berjumlah 12 anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berdiskusi dengan guru kelas IV SD 5 Gondangmanis untuk memberikan solusi guna menghindari pembelajaran yang kurang efektif. Yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* yang cocok dengan kondisi peserta didik yang gemar bermain sambil belajar. Dengan mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara optimal dengan pengalaman pembelajaran langsung yang tertanam dalam ingatan peserta didik serta mampu memecahkan masalah dengan sikap terbuka sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang meningkat.

Isjoni (dalam Shoimin 2014:98) menjelaskan karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Peserta didik yang pembelajarannya dengan menggunakan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran dimana peserta didik bisa merasakan belajar sambil bermain dengan peserta didik lainnya. Hal itu didukung dengan pendapat Sulistyaningsih (2014:83) menyatakan keunggulan dari model *make a match* yaitu peserta didik mencari pasangan kartu yang mereka bawa sambil belajar dengan suasana yang menyenangkan membuat peserta didik termotivasi sehingga menjadi aktif dalam mencari kartu pasangan mereka. Hal ini dapat mendorong dalam meningkatkan kerjasama antara peserta didik. Hasil penelitian Deschuri (2016) menunjukkan bahwa penerapan model *make a match* dapat meningkatkan nilai hasil belajar mencapai 77%, dan pada tahap berikutnya meningkat 99%, selain itu Marzuki (2015) menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS mencapai 86,86%.

Alternatif yang kedua dengan memperbaiki hasil belajar peserta didik yaitu menggunakan media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius). Wiyono (2017:2) menyatakan bahwa Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) adalah gabungan antara

media dan permainan yang mampu menarik minat peserta didik untuk ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran dikelas. Alasan peneliti memilih media pembelajaran Kokami yaitu berkesinambungan dengan model pembelajaran *make a match* yaitu mengajak peserta didik belajar sambil bermain. Hasil penelitian Maulina (2017:184) menjelaskan bahwa media Kokami merupakan gabungan antara media dan permainan yang mampu menarik minat untuk membantu peserta didik berpikir cepat, cermat, dinamis, dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* berbantuan media Kokami pada subtema Indahya Keragaman Budaya Negriku diharapkan dapat memberikan pengalaman terhadap peserta didik dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan.

Berdarkan hasil uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Kokami Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas IV SD 5 Gondangmanis”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model *make a match* berbantuan media Kokami dalam subtema Indahya Keberagaman Budaya Negriku kelas IV SD 5 Gondangmanis?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan penerapan model *make a match* berbantuan media kokami subtema Indanya Keberagaman Budaya Negriku kelas IV di SD 5 Gondangmanis?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penerapan model *make a match* berbantuan media Kokami subtema Indahya Keberagaman Budaya Negriku kelas IV SD 5 Gondangmanis

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai salah satu sumber untuk mengetahui dan memudahkan peserta didik untuk meningkatkan belajar melalui model *make a match* berbantuan media permainan Kokami di kelas IV SD 5 Gondangmanis yaitu:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model *make a match* berbantuan media Kokami subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negriku kelas 1V di SD 5 Gondangmanis.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dengan penerapan model *make a match* berbantuan media permainan Kokami subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negriku kelas IV di SD 5 Gondangmanis.
3. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penerapan model *make a match* dapat berbantuan media permainan Kokami subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negriku kelas IV di SD 5 Gondangmanis.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki 2 manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Kedua manfaat tersebut diharapkan membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung untuk dunia pendidikan antara lain sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penggunaan media permainan Kokami dapat membantu peserta didik dalam pemahaman teori dan model pembelajaran *make a match* materi yang diajarkan oleh guru supaya bisa memahami materi pembelajaran. Media Kokami dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat karena pembelajarannya dengan proses bermain dan peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam subtema Indahnya Keberagaman budaya Negriku muatan IPS dan Bahasa Indonesia

1.4.2 Manfaat Praktis

Dengan adanya dukungan hasil belajar yang tinggi dari siswa dapat meningkatkan prestasi belajar dengan dampak hasil belajar yang memuaskan.

1.4.1.1 Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat bagi peneliti dalam menambah wawasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negriku model *make a match* berbantuan media Kokami tingkat kelas IV.

1.4.1.2 Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar pada Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negriku muatan IPS dan Bahasa Indonesia melalui penerapan model *make a match* berbantuan media Kokami.

1.4.1.3 Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* berbantuan media Kokami yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pada subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negriku muatan mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Selain itu juga dapat bermanfaat memberikan pengalaman bagi guru.

1.4.1.4 Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini dapat meningkatkan mutu pendidikan di SD 5 Gondangmanis Kecamatan Bae Kabupaten Kudus dan dapat digunakan sebagai perbaikan dalam pembelajaran pada subtema Indahnya Keragaman Budaya Negriku muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan penelitian diatas dapat dijabarkan dalam ruang lingkup penelitian sebagai berikut.

1. Penelitian ini menerapkan model *make a match* dengan media Kokami untuk mengukur keterampilan guru, hasil belajar, dan aktivitas belajar peserta didik.
2. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SD 5 Gondangmanis.
3. Penelitian dilaksanakan dikelas IV semester II tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 20 peserta didik.
4. Penelitian ini meneliti muatan IPS dan Bahasa Indonesia pada tema 7 subtema indahny keragaman budaya di negriku.

1.6 Definisi Operasional

Beberapa istilah penting yang berkaitan dengan penelitian ini perlu diberi batasan istilah pendefinisian ini diharapkan dapat digunakan untuk menjelaskan

masalah sebenarnya yang ingin penulis bahas melalui penelitian ini. Beberapa istilah yang dapat dibatasi dalam bentuk definisi operasional adalah:

1.6.1 Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar dimana peserta didik belajar sambil bermain. Model pembelajaran *make a match* memiliki sintaks diantaranya, (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi topik tertentu, (2) peserta didik mendapatkan satu buah kartu, (3) peserta didik harus mencari kartu pasangan yang cocok dengan jawaban atau pertanyaan yang telah diberikan oleh guru, dan (4) setelah menemukan pasangan pertanyaan dan jawaban peserta didik lapor terhadap guru.

1.6.2 Media Kokami

Media pembelajaran Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) merupakan media pembelajaran berbentuk kotak berisi kartu misterius yang dimasukkan kedalam kotak dengan macam-macam pertanyaan, jawaban, gambar, dan sebagainya. Media kokami berbentuk kotak yang terbuat dari bahan kardus. Cara penggunaannya yaitu guru menyiapkan media kokami didepan kelas, setelah itu seluruh peserta didik wajib mengambil kartu misterius yang berada didalam kotak, setelah itu peserta didik mencari teman pasangan yang sesuai dengan pertanyaan dan jawabannya, dan kemudian peserta didik melapor kepada guru.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu proses kemampuan pembelajaran meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh peserta didik setelah menjalani proses belajar. Hasil belajar dapat berupa mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam penelitian ini kemampuan hasil belajar peserta didik yang diambil menggunakan instrument tes dan non tes.

1.6.4 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik dalam membangun pengetahuan dan keterampilan pada saat mengikuti proses belajar dengan indikator (1) kegiatan visual, (2) kegiatan lisan, (3) kegiatan dalam hal mendengarkan, (4) kegiatan menulis, (5) kegiatan menggambar, (6)

kegiatan mental, (7) kegiatan metrik, dan (8) kegiatan emosional. Dalam penelitian aktivitas belajar menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik.

1.6.5 Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar guru merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik yang profesional dalam mengelola proses pembelajaran di kelas berjalan dengan baik. Indikator yang harus dimiliki guru meliputi, (1) keterampilan membuka pembelajaran, (2) keterampilan bertanya, (3) keterampilan mengadakan variasi, (4) keterampilan diskusi kelompok, (5) keterampilan mengelola kelas, (6) keterampilan menjelaskan, (7) keterampilan memberikan penguasaan, (8) keterampilan memberi penguatan, dan (9) keterampilan menutup pembelajaran. Dalam penelitian keterampilan guru data yang diambil dengan non tes atau lembar observasi keterampilan guru.

1.6.6 Subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negriku

Dalam pembelajaran tematik tema 7 Indahnnya Keragaman di Negriku subtema 2 Indahnnya Keragaman Budaya Negriku muatan Pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.

Tabel 1.6 Kompetensi Inti

KOMPETENSI INTI	
KI 1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
KI 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.

KI 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.
-------------	--

Sumber: Buku Guru Tema 7, 201

Tabel 1.2 Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	
PPKn	<p>1.1. Menerima hubungan Gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>1.2. Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara ‘Garuda Pancasila’ dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>1.3. Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.</p> <p>1.4. Menjelaskan hubungan Gambar pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila</p>
Bahasa Indonesia	<p>3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.</p> <p>4.7. Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.</p>
IPS	<p>3.2 Mengidentifikasi kegiatan keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agamadi provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungan dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.2.Menyajikan hasilidentifikasi mengenai</p>

	<p>keberagaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agamadi provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungan dengan karakteristik ruang</p>
--	--

Sumber: Buku Guru Tema 7, 2017

