

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting yang sepatutnya dimiliki setiap manusia. Pendidikan juga sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekitar bahkan bangsa dan Negara. Pendidikan mampu mengantarkan kehidupan manusia menuju kehidupan yang lebih baik. Dengan adanya pendidikan diharapkan setiap manusia mampu merasakannya secara menyeluruh. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pendidikan diantaranya yaitu guru, peserta didik, media pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran serta kurikulum.

Kurikulum merupakan bagian yang sangat penting dalam mempengaruhi jalannya pendidikan di Indonesia. Perkembangan kurikulum yang diterapkan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan dan kurikulum yang sekarang ini diberlakukan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sekarang ini sudah mulai diterapkan secara menyeluruh di semua jenjang pendidikan. Kurikulum 2013 mencakup tiga kompetensi yaitu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kurikulum 2013 identik dengan pembelajaran tematik melalui pendekatan saintifik. Kurniasih dan Sani (2014: 22) menjelaskan bahwa karakteristik kurikulum 2013 ialah guru dituntut untuk memiliki kemampuan yang lebih berpengetahuan, siswa diharapkan lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan, kemampuan diri sendiri, dan orang lain. Penerapan kurikulum 2013 ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Penerapan pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 dianggap sebagai sesuatu yang rumit bagi para guru, anggapan rumit tersebut disebabkan oleh cara pandang guru, yang merasa kurang pengalaman, merasa tidak memiliki pengetahuan yang luas, dan motivasi kurang, sehingga guru merasa kesulitan dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, bahkan para guru juga kebingungan dalam membuat evaluasi pembelajaran. (Muhith, 2018:46).

Pembelajaran tematik memiliki beberapa tema yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran diantaranya yaitu, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil tema 6 Cita-cita dengan mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia. Ilmu Pengetahuan Sosial dengan kompetensi dasar 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Mata pelajaran tersebut dapat saling berkaitan yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial mempelajari materi tentang sumber daya alam dan Bahasa Indonesia mempelajari tentang puisi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 25 Juli 2019 di SD Sambung Kecamatan Gajah Kabupaten Demak pada kelas IV dapat diketahui bahwa guru masih didominasi dengan metode ceramah dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan ketika menjelaskan suatu materi guru lebih banyak berbicara dalam menjelaskan materi pelajaran sedangkan siswa hanya diam dan mendengarkan serta sebagian lagi asyik dengan temannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru masih rendah. Selain menggunakan metode ceramah guru juga belum menggunakan model pembelajaran.

Rusman (2012:133) mengemukakan bahwa model pembelajaran dijadikan pola pilihan, artinya guna mencapai tujuan pendidikan, guru boleh memilih model pembelajaran yang efisien. Akan tetapi dewasa ini, guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat dan efisien. Selain itu pada observasi yang dilakukan peneliti pada 25 Juli 2019, peneliti juga mendapati bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi pada 25 Juli 2019 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah hal ini disebabkan guru lebih sering menggunakan metode ceramah, guru jarang menggunakan media pembelajaran, dan siswa pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil ulangan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan KKM (75), siswa yang mendapat nilai

dibawah KKM yaitu 14 (61%) siswa dan siswa yang mendapat nilai diatas KKM yaitu 9 (39%) siswa dari jumlah siswa 23 siswa. Selain itu berdasarkan observasi keterampilan siswa masih rendah hal itu dibuktikan dari hasil wawancara guru yang menyatakan bahwa keterampilan bertanya siswa masih kurang.

Permasalahan-permasalahan selama proses pembelajaran di kelas IV SDN Sambung, mengakibatkan ada beberapa siswa yang hasil belajarnya masih rendah atau dibawah KKM yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi-inovasi pembelajaran dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPS agar tidak monoton dan siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Model pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat membuat situasi dan kondisi kelas lebih hidup dimana siswa lebih aktif dan semangat mengikuti proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Rusman (2012:133) mengemukakan bahwa guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien guna mencapai tujuan pendidikan. Maka oleh sebab itu, peneliti mencoba menerapkan model *Make A Match* sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model *Make A Match* mampu membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Siswa yang mulanya lebih banyak diam dan mendengarkan guru akan berubah lebih aktif untuk mempelajari materi pembelajaran karena dalam model *Make A Match* siswa dituntut untuk bergerak mencari pasangan yang tepat. Selain itu, model pembelajaran *Make A Match* mampu menjadikan siswa belajar sambil bermain. Shoimin (2014:98) mengemukakan bahwa karakteristik model pembelajaran *Make A Match*, mempunyai keterkaitan erat dengan karakteristik siswa yang senang bermain.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan model pembelajaran secara berkelompok, dimana setiap anggotakelompoknya tidak diketahui sebelumnya, tetapi dicari berdasarkan kesamaan pasangan soal dan jawaban (Sani, 2016:196). Model pembelajaran ini, dapat menyebabkan siswa menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan permasalahan atau soal yang ada, ditambah lagi, siswa dituntut untuk lebih berinteraksi dengan siswa lain dalam mencari pasangan guna

menemukan pasangan soal dan jawaban yang tepat. Selain menggunakan model pembelajaran *Make A Match*, peneliti juga mengambil materi pada tema 6 Cita-citaku dengan pengintegrasian mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan bahasa Indonesia. Mata pelajaran tersebut dapat saling berkaitan yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial mempelajari materi tentang sumber daya alam dan Bahasa Indonesia mempelajari tentang puisi. Peneliti mengambil tema tersebut karena materi yang terdapat pada tema 6 sangat cocok untuk dipadukan dengan model *Make A Match* yaitu dengan memberikan materi yang berkaitan dengan puisi tentang sumber daya alam, kemudian memberikan kartu soal dan kartu jawaban mengenai materi tersebut. Selain menggunakan model pembelajaran dan materi pembelajaran, peneliti juga menggunakan media pembelajaran sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan *codaka* atau *congklak* dan kartu sebagai media pembelajaran, dimana siswa harus bermain *congklak* terdahulu untuk menentukan kartu soal mana yang akan dijawab. Permainan *codaka* atau *congklak* dan kartu merupakan permainan yang mengkombinasikan antara permainan tradisional *congklak* dan kartu.

Permainan *congklak* merupakan salah satu permainan tradisional. Bishop dan Curtis (Nataliya, 2015:345) mengemukakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan diturunkan dari satu generasi ke generasi dimana permainan tersebut mengandung nilai baik. Lacksana (2017:111) mengemukakan bahwa di Indonesia permainan *congklak* mempunyai sebutan lain, misalnya: di Jawa permainan ini disebut *congklak*, *dakon*, *dhakon* atau *dhakonan*. Daerah Sumatera permainan ini disebut *congkak*. Di Sulawesi dikenal dengan banyak nama seperti *Maggaleceng*, *Aggalacang*, *Mokaotan*, dan *Nogarata*, sedangkan di Lampung dikenal dengan *dentuman lamban*. Handayani (2017:41) berpendapat bahwa Permainan *congklak* yaitu permainan dua orang atau lebih secara berkelompok dengan aturan permainan yang harus ditaati. Permainan *congklak* merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh dua orang. Selain menggunakan permainan *congklak*, peneliti juga menggunakan kartu dimana siswa diminta memainkan permainan *congklak* terlebih dahulu untuk menentukan kartu yang akan diambil. Kartu ialah media grafis berbentuk bidang datar yang berisi tulisan,

gambar, dan simbol tertentu (Anggarwati, Kristiantari, dan Asri, 2014).Peneliti memadukan permainan tradisional congklak dan kartu atau disebut codaka. Media permainan codaka ini sangat cocok jika dipadukan dengan materi pada tema 6 cita-citakudengan pengintegrasian mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan bahasa Indonesia. Mata pelajaran tersebut dapat saling berkaitan yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial mempelajari sumber daya alam dan Bahasa Indonesia mempelajari tentang puisi.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di kelas IV SDN Sambung, maka diperlukan perbaikan pada muatan pelajaran bahasa Indonesia karena terdapat permasalahan hasil belajar bahasa Indonesia yang rendah sehingga peneliti ingin meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memadukan muatan IPS karena lebih cocok untuk dikolaborasikan dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Alasan peneliti mengambil tema 6 yaitu tema tersebut cocok untuk dikolaborasikan dengan muatan pelajaran bahasa Indonesia dan IPS serta model pembelajaran *Make A Match*.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Widayanti, dkk (2017) yang berjudul “Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD” menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dilihat dari siklus I dengan presentase rata-rata 70,41% (kategori rendah), dan meningkat menjadi 85,85% (kategori tinggi) pada siklus II. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Make A Match* Berbantuan Media Puzzle berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berencana akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model *Make A Match* Berbatuan Media Permainan Codaka untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Cita-citaku Di Kelas IV SDN Sambung” pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan guru dalam penerapan model *Make A Match* berbantuan media permainan *codaka* pada tema 6 cita-citaku muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN Sambung?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada tema 6 cita-citaku muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media permainan *codaka* di kelas IV SDN Sambung?

1.3 Tujuan

Tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam penerapan model *Make A Match* berbantuan media permainan *codaka* pada tema 6 cita-citaku muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV SDN Sambung.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan pada tema 6 cita-citaku muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media permainan *codaka* di kelas IV SDN Sambung.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoretis

Melalui penelitian tindak kelas ini diharapkan mampu menambah pengetahuan terhadap model pembelajaran *Make A Match* serta mampu menjadi model pembelajaran penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar sesuai dengan kurikulum 2013.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sambung Gajah Demak khususnya pada tema 6 cita-citaku muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu, kerja sama, keaktifan, kedisiplinan, dan keberanian siswa.

2. Bagi guru

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Make A Match* serta diharapkan mampu menjadi referensi dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan di kelas IV SDN Sambung.

3. Bagi peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan sehingga penelitian ini bisa digunakan untuk mengkaji secara ilmiah tentang bagaimana menerapkan model *Make A Match* dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi institusi pendidikan.

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan untuk memperkaya keilmuan dalam bidang pendidikan.