

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Selaras dengan sistem pendidikan nasional yang tertuang dalam UU No 20 Tahun 2003 pelaksanaan pendidikan ternyata perlu mendapat proporsi yang cukup agar diperoleh *output* yang unggul. Penanaman pendidikan ini ternyata harus mengacu pada perbaikan, khususnya adalah peningkatan kemampuan akademis. Salah satu langkah yang bisa ditempuh adalah dengan memaksimalkan kegiatan pembelajaran di sekolah guna mempersiapkan lulusan pendidikan memasuki era globalisasi yang penuh tantangan dan ketidakpastian, diperlakukan pendidikan yang dirancang berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan. Untuk kepentingan tersebut, Pemerintah melakukan penataan kurikulum, yaitu Kurikulum 2013, dengan tujuan untuk melanjutkan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu.

Kurikulum 2013 dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I-VI. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Selain itu, pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek, baik dalam segi spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan antar mata pelajaran. Dengan pembelajaran tematik siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Utuh dalam arti pengetahuan dan keterampilan secara utuh, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Bermakna di sini memberikan arti bahwa pada pembelajaran terpadu siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar

konsep dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, maka pembelajaran terpadu tampak lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam belajar, sehingga siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan.

Pembelajaran tematik yang menerapkan kurikulum 2013 ini menekankan spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Terlihat dari Kompetensi inti yang pertama lebih menekankan pada sikap spiritual. Kompetensi inti yang kedua lebih menekankan pada sikap sosial. Kompetensi inti yang ketiga lebih menekankan pada sikap pengetahuan dan kompetensi inti yang keempat lebih menekankan pada keterampilan. Dari berbagai mata pelajaran digabungkan menjadi satu tema dengan merumuskan pemahaman yang lebih mendalam dan keempat aspek tersebut bisa terlaksanakan dengan baik. Sehingga keempat aspek tersebut harus tercapai dengan baik. Penanaman pendidikan karakter juga ditekankan dalam kurikulum 2013.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada hari Sabtu, tanggal 24 Agustus 2019 yang telah peneliti lakukan kepada guru kelas IV SDN Talun 02 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati yaitu Ibu Sri Mukti. Pembelajaran tematik integratif yang memakai kurikulum 2013 masih mengalami kendala dalam pembelajaran di kelas. Guru masih bingung untuk memakai sumber belajar dari buku dinas yang terkait atau menggandakan sendiri sesuai tema, subtema dan pembelajaran yang dipakai setiap kali mengajar. Materi yang diuraikan didalam kurikulum masih bersifat *basic* (dasar), jadi guru kesulitan untuk menyampaikan materi secara detail. Guru harus mencari sumber yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

Pembelajaran kurikulum 2013 lebih efektif menggunakan pembelajaran yang bersifat kooperatif yaitu pembelajaran berkelompok. Sedangkan kelas IV yang ada di SDN Talun 02 ketika berkelompok masih mengedepankan sikap individualis ketimbang kerja kelompok. Jadi walaupun tugas kelompok, mereka tetap mengerjakan tugas tersebut secara individu. Disamping itu, masih banyak siswa yang kesulitan untuk memahami dan menerima materi yang diterangkan oleh guru terutama muatan Bahasa Indonesia dan IPS.

Hasil pengamatan terhadap pembelajaran guru ketika mengajar di kelas menunjukkan, guru dalam mengajar masih menggunakan metode konvensional. Selain itu pembelajaran masih *Teacher Center learning*, artinya pembelajaran berpusat pada guru. Siswa belum diberi kesempatan untuk aktif mengemukakan ide, pendapat dan ikut berperan serta dalam pelaksanaan pembelajaran. Sarana dan prasarana kurang memadai dalam proses pembelajaran, sumber belajar yang digunakan hanya berasal dari buku. Guru belum bisa memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Itulah penyebab hasil belajar siswa di kelas rendah. Pembelajaran yang monoton menjadikan siswa jenuh dan berakibat siswa pasif dikelas. Guru harus benar-benar bisa memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan suatu materi dalam pembelajaran yang berkaitan dengan tema, subtema pembelajaran yang diajarkan.

Subtema yang dipakai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah Subtema 1. Aku dan Cita-Citaku pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Setelah peneliti melakukan observasi pada hari Sabtu, tanggal 05 Oktober 2019 kepada siswa dan guru kelas IV yang ada di SDN Talun 02, bahwa masih banyak siswa yang kesulitan untuk memahami dan menerima materi yang diterangkan oleh guru terutama muatan Bahasa Indonesia dan IPS. Kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas IV memang sarat akan materi, di samping cakupannya luas karena menurut siswa materi tersebut penuh dengan hafalan. Sedangkan guru mengajar hanya menggunakan metode konvensional, hanya berpedoman pada buku pegangan guru tidak menggunakan media pembelajaran ataupun model pembelajaran yang bersifat inovatif. Menjadikan muatan Bahasa Indonesia dan IPS materi yang sulit untuk diterima oleh siswa karena bersifat hafalan. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa masih rendah. Terbukti dengan hasil ulangan Tema 6. Cita-Citaku subtema 1. Aku dan Cita-Citaku di SDN Talun 02 kelas IV dari jumlah 22 siswa masih ada 17 atau 77,3% siswa masih dibawah KKM. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pelajaran Bahasa Indonesia 65 dan mata pelajaran IPS 65 tetapi masih ada banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Hasil yang rendah diperlukan usaha yang lebih keras dari guru, yang mampu menciptakan suasana yang menarik dan membuat para siswa lebih aktif

dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran subtema “Aku dan Cita-Citaku” kelas IV yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa serta dengan mudah siswa dapat mendalami materi dalam proses pembelajaran, model tersebut adalah model *Make A Match* berbantuan dengan media *Puzzle*. Model *Make A Match* merupakan salah satu model yang penting dalam ruang kelas. Model ini bertujuan (1) pendalaman materi; (2) penggalian materi; (3) edutainment (Huda. 2013: 251). Selain itu, peneliti memilih model *Make A Match* karena cocok diterapkan pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS dengan perpaduan media *Puzzle*, karena karakteristik model *Make A Match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain.

Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh para guru sebagai upaya melaksanakan pembelajaran dengan baik dan sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan pembelajaran model *Make A Match* diharapkan kegiatan pembelajaran lebih kondusif, sederhana, bermakna dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media *puzzle* yaitu media belajar yang berisi tebakkan tentang pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab. Menurut Adenan (1989: 9) menyatakan bahwa *puzzle* dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. *Puzzle* dan games untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil.

Untuk mendukung pernyataan di atas, peneliti menyajikan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Febriana (2011) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang”. Hasil penelitian berkesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan keseluruhan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Make A Match* Dengan Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV SDN Talun 02”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah penerapan model *Make A Match* dengan berbantuan media *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran subtema Aku dan Cita-Citaku pada siswa Kelas IV SDN Talun 02?
2. Bagaimana penerapan model *Make A Match* dengan berbantuan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam subtema Aku dan Cita-Citaku pada siswa Kelas IV SDN Talun 02?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model *Make A Match* dengan berbantuan media *Puzzle* dalam meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran subtema Aku dan Cita-Citaku pada siswa Kelas IV SDN Talun 02.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam subtema Aku dan Cita-Citaku melalui penerapan model *Make A Match* dengan berbantuan media *Puzzle* pada siswa Kelas IV SDN Talun 02.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Mendapatkan teori tentang cara meningkatkan pembelajaran siswa kelas IV SDN Talun 02 pada tema 6. Cita-Citaku subtema Aku dan Cita-Citaku melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media *Puzzle*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk meningkatkan pembelajaran siswa dalam proses pembelajaran pada subtema Aku dan Cita-Citaku.

1.4.2.2 Bagi Guru

Sebagai suatu masukan untuk lebih meningkatkan pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang efektif, inovatif, kreatif, serta menyenangkan dan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Sebagai suatu sarana untuk merencanakan dan mengambil kebijakan melalui model, metode, serta strategi yang tepat dalam menunjang suasana belajar yang menyenangkan serta ditunjang dengan adanya sarana dan dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran pada subtema Aku dan Cita-Citaku.

1.5 Definisi Operasional

Dalam rangka memperoleh persamaan persepsi dan menghindari penafsiran yang berbeda dari beberapa istilah dalam penelitian ini, maka diperjelas istilah-istilah yang digunakan, yaitu:

1.5.1 Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar oleh guru bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Penilaian menggunakan acuan kriteria, yaitu berarti penilaian didasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang ditetapkan. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek sikap aspek pengetahuan (KI-3), dan aspek keterampilan (KI-4) sebagai hasil dari kegiatan belajar. Aspek keterampilan (KI-4) diukur dengan pengamatan belajar siswa. Peneliti juga mengukur seberapa besar aspek pengetahuan (KI-3) yang dipahami oleh siswa, dengan cara melakukan tes evaluasi.

1.5.2 Keterampilan Guru

Keterampilan mengajar guru adalah keterampilan yang harus dikuasai guru untuk membantu menjalankan tugasnya dan mengoptimalkan peranannya di kelas. Ada 9 keterampilan dasar mengajar yang harus dikuasai oleh guru antara lain: (1)

Keterampilan bertanya dasar, (2) Keterampilan bertanya lanjut, (3) Keterampilan memberi penguatan (*Reinforcement*), (4) Keterampilan menggunakan variasi, (5) Keterampilan menjelaskan, (6) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran, (7) Keterampilan mengelola kelas, (8) Keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil, dan (9) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

1.5.3 Model Kooperatif *Make A Match*

Model Kooperatif *Make A Match* yaitu model pembelajaran yang dapat melatih anak untuk berani mengemukakan pendapat dan berpikir kritis, karena dalam langkah-langkah model *Make A Match* ini siswa dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok I menjadi kelompok yang mendapatkan kartu pertanyaan, dan kelompok II menjadi kelompok yang mendapatkan kartu jawaban, kemudian masing-masing anggota kelompok yang mendapatkan pertanyaan mencari jawaban pada kelompok yang mendapatkan jawaban dengan waktu yang telah ditentukan. Jika waktu sudah habis, siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul sendiri. Setelah itu, guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan menanggapi. Kemudian guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban yang dipresentasikan.

1.5.4 Media *Puzzle*

Media *puzzle* yaitu media belajar yang berisi tebakan tentang pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab.

1.5.5 Subtema *Aku dan Cita-Citaku*

Fokus penelitian yang ada dalam penelitian ini adalah meningkatkan pembelajaran pada subtema *Aku dan Cita-Citaku* muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas IV SDN Talun 02. Pada siklus I pertemuan 1 mata pelajaran yang diintegrasikan adalah Bahasa Indonesia dan IPA. Siklus I pertemuan 2 mata pelajaran yang diintegrasikan adalah Bahasa Indonesia dan IPA. Siklus II pertemuan 1 mata pelajaran yang diintegrasikan adalah IPS dan SBdP. Siklus II pertemuan 2 mata pelajaran yang diintegrasikan adalah PPKn dan Bahasa Indonesia.