

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembentukan sikap dan kepribadian manusia. Melalui pendidikan, manusia memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berguna bagi kelangsungan hidupnya. Nurkholis (2013:25) Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya. Dengan demikian pengajaran lebih berorientasi pada pembentukan spesialis atau bidangbidang tertentu, oleh karena itu perhatian dan minatnya lebih bersifat teknis. Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Dengan proses semacam ini suatu bangsa atau negara dapat mewariskan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran dan keahlian kepada generasi berikutnya, sehingga mereka betul-betul siap menyongsong masa depan kehidupan bangsa dan negara yang lebih cerah. Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan mata pelajaran lainnya.
Suryosubroto(2009:133)pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topic pembahasan. Sedangkan Depdiknas(2006:5) menyatakan bahwa pembelajaran tematik termasuk dalam satu tipe/jenis dari pada model pembelajaran terpadu, yang mana dalam

mengaitkanbeberapamatapelajarantersebut,digunakanlahsuatutemasehinggadapat memberikanpengalamanbermaknakepadasiswa.

Pembelajaran pada Kurikulum 2013, dilaksanakan dengan model tematik integratif dengan pendekatan saintifik. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Peserta didik tidak lagi belajar pada pelajaran yang terpisah seperti IPA, IPS, PKN, Bahasa Indonesia, Matematika, akan tetapi semua mata pelajaran akan melebur jadi satu dalam tema tertentu.

Terkait dengan mutu pendidikan khususnya pendidikan pada jenjang SD sampai saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan. Perubahan pada penerapan kurikulum 2013 dengan kurikulum yang sebelumnya menimbulkan banyak pro dan kontra dari berbagai pihak, sehingga problematika dalam pendidikan saat ini. Hal itu disebabkan karena kurangnya pemahaman yang mendalam tentang desain konsep pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 telah berubah jauh dengan kurikulum sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 12 November 2019 terhadap aktivitas belajar di lapangan di lapangan, cenderung monoton dan tidak menarik. Kenyataan di lapangan saat pembelajaran siswa kelas V di Desa Karang Bener, siswa tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dalam individu maupun kelompok. Di dalam kelas proses pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga menyebabkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat rendah. Siswa dalam proses pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga tidak adanya interaksi timbal balik antara guru dengan siswa. Sehingga dalam pembelajaran berkelompok pun nilai kerjasama antar siswa sangat rendah. Tidak adanya kerjasama antar siswa mengakibatkan pembelajaran dalam diskusi menjadi monoton tanpa ada arah yang jelas. Ini dikarenakan pembelajaran yang dikelola oleh guru kurang melibatkan siswa untuk aktif sebagaimana tujuan kurikulum 2013 itu sendiri yang dimana siswa harus aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dilihat dari kunjungan ke Rumah Ibu Vivi Anggraeni di Desa Karang Bener siswa kurang bersemangat untuk untuk mengikuti pembelajaran

yang disampaikan oleh guru. Selain itu siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, banyak yang mengantuk, bermain sendiri, mengobrol dengan teman sebangku, dan banyak siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan jawaban yang sempurna.

Hal ini tentu berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, karena aktivitas siswa dalam proses pembelajaran kurang mengarahkan siswa untuk lebih fokus dalam menguasai materi, akan tetapi siswa cenderung tidak ada keaktifan dalam belajar secara individu maupun kelompok. Hasil belajar dengan aktivitas siswa di dalam pembelajaran sama-sama saling mempengaruhi atau juga bisa disebut memiliki hubungan yang erat. Karena pada hakikatnya jika aktivitas atau keaktifan siswa kurang di dalam kelas ini artinya siswa tidak ada ketertarikan untuk mempelajari isi materi yang disampaikan oleh guru, sehingga akhirnya timbul masalah yaitu hasil belajar siswa terhadap materi tersebut akan kurang atau tidak maksimal. Padahal hasil belajar merupakan suatu hal yang penting untuk digunakan sebagai alat ukur berhasil atau tidaknya pembelajaran yang sudah dijalani.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas V, ditemukan jawaban dari siswa bahwa menurut mereka belajar IPS dan Bahasa Indonesia membosankan di dalam kelas sehingga mereka cenderung tidak tertarik dan tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi, hal ini dikarenakan penyajian materi tidak dikemas secara menarik dan tidak merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajarannya sehingga hal itu berdampak pada hasil belajar siswa.

Sedangkan hasil wawancara dari Wali Kelas V Bu Sri Wahyuni, S.Pd pada tanggal 12 November 2019 didapatkan bahwa hasil belajar khususnya mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia pada UTS kelas V tidak begitu tinggi dibandingkan mata pelajaran lainnya, bahkan cenderung banyak di bawah KKM. Jika dipresentasikan dari keseluruhan jumlah siswa yaitu 10 siswa, yang memperoleh nilai di atas KKM pada mata pelajaran IPS ada 2 siswa hanya 20% dari keseluruhan siswa. Dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 8 siswa. Sedangkan rata-rata nilai IPS kelas V adalah 55 padahal KKM mata pelajaran IPS yaitu 75. Pada muatan Bahasa Indonesia kelas V ada 3 siswa yang

mendapatkan nilai diatas KKM hanya 30% dari seluruh siswa, yang mendapatkan nilai dibawah KKM ada 17 siswa. Sedangkan rata-rata nilai Bahasa Indonesia kelas V adalah masih jauh dibawah KKM Bahasa Indonesia yaitu 75. Dari hasil wawancara juga didapatkan terkait dengan penggunaan model apa yang pernah digunakan untuk mengatasi masalah siswa tersebut, namun guru mengatakan tidak pernah menggunakan model atau media apapun dalam proses pembelajaran, dikarenakan media di Desa Karang Bener sangat terbatas.

Sehubung dengan masalah diatas, perlu adanya upaya bentuk pembelajaran yang tidak hanya berupa materi namun harus mengutamakan pengemasan pembelajaran yang menarik siswa untuk terlibat aktif sehingga kreatifitas setiap siswa dapat muncul dengan semaksimal mungkin. Salah satu cara yang tepat adalah dengan memberikan media permainan yang didalamnya mencakup semua materi yang diajarkan. Pembelajarannya tidak monoton, akan tetapi siswa diajak aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan beberapa permasalahan diatas, maka memerlukan solusi yang tepat terkait untuk menyelesaikan masalah-masalah di kelas. Model pembelajaran *Make a Match* sebagai salah satu pembelajaran yang dirasa cocok untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, dimana guru dalam mengajar yang hanya memberikan materi saja tanpa adanya model dan media yang digunakan untuk merangsang aktif siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. “Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif” (Rusman, 2012:223), yang menekankan pada pembelajaran dalam kelompok yang saling membantu satu sama lainnya, bekerja sama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik secara kelompok maupun individual. Keunggulan dari model ini menurut Lie (2008:55) adalah “siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan”. Guru lebih berperan sebagai fasilitator, tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa namun guru juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya sendiri, sehingga dapat membuat siswa aktif, kreatif dan cerdas.

Model pembelajaran *Make A Match* mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan yang bergambar. Perpaduan materi IPS dengan bantuan media kartu gambar di dalam penerapan model pembelajaran *Make A Match* menghasilkan dasar-dasar pengetahuan yang mendalam sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih baik dan tercapai hasil belajar yang maksimal. Model pembelajaran ini sangat dianjurkan menggunakan model pembelajaran ini bagi anak yang mempunyai tipe malu bertanya kepada guru, karena apabila belajar bersama dengan teman-teman, anak tersebut diharapkan tak malu bertanya kepada temannya sendiri bila ada materi yang belum dia mengerti sehingga dapat memotivasi semangat belajar dan berbagi informasi serta pengetahuan antar teman.

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* yaitu salah satu model pembelajaran *cooperative learning* yang mana *cooperative* sama dengan kerja kelompok dan mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan model *Make A Match* dibentuk 2 kelompok yaitu kelompok A dan Kelompok B. Setiap kelompok A mendapatkan kartu pertanyaan, dan kelompok B mendapatkan kartu jawaban. Selanjutnya siswa mencari pasangan antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang benar.

Hasil tersebut didukung oleh Penelitian yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Iis Daniati Fatimah “Penerapan Model Pembelajaran *MakeA Match* Dengan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian dengan Ibu Wr selaku guru mata pelajaran IPS kelas III, diketahui bahwa hasil ulangan siswa dengan kompetensi dasar mengenal jenis-jenis pekerjaan, hasilnya rendah. Adapun nilai para siswa yaitu 22 siswa mendapat nilai ≤ 75 (73% siswa yang belum tuntas) dan 8 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 (27% siswa yang tuntas). Paparan nilai tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) SDN Kranjangan 5 baik ketuntasan individu maupun klasikal siswa (75% siswa yang tuntas belajar IPS dengan nilai ≥ 75). Siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 yaitu 80 % (24 siswa), yang memperoleh nilai ≤ 75 adalah 6%(16 siswa) dengan nilai rata-rata kelas yaitu 83.7. Maka,

dapat disimpulkan bahwa pada Siklus II nilai hasil belajar siswa mencapai KKM mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, tidak perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Selanjutnya berikut inidisajikan gambar peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Kranjangan 5 Jember mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan mulai dari tahap prasiklus (Siklus I dan Siklus II). Peningkatan ketuntasan hasil belajar prasiklus (Siklus I dan Siklus II)

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu mengadakan penelitian dengan judul : ”Keefektifan Model *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas V”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Efektivitaskah penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V materi Ekosistem ?
2. Efektivitaskah penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu terhadap peningkatan aktivitas siswa kelas V materi Ekosistem ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi Ekosistem melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu.
2. Efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas V pada materi Ekosistem melalui penerapan model *Make A Match* berbantuan media kartu.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberi manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengembangan ilmu pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media Kartu. Memberikan ide baru berupa pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai kajian para mahasiswa

yang sedang mempelajari ilmu pendidikan khususnya mengenai kreativitas pembelajaran materi Ekosistem muatan IPS dan Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media Kartu.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian tindakan kelas ini dapat bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah, dan masyarakat.

- **Bagi guru**

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam melakukan pembelajaran yang inovatif. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menanamkan kreatifitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

- **Bagi Siswa**

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media kartu ini diharapkan siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi, sehingga dapat menarik minat siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

- **Bagi Sekolah**

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu diharapkan dapat memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Sehingga mampu mendorong sekolah untuk selalu melakukan inovasi model pembelajaran dalam rangka perbaikan mutu pendidikan.

- **Bagi Masyarakat**

Memperkaya wawasan dan pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dengan berbantuan media kartu.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah masalah hasil belajar siswa dan aktivitas siswa.
2. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas V.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di rumah.
4. Dalam penelitian ini dilaksanakan pada Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Hasil Belajar

Hasil adalah suatu capaian yang didapatkan oleh seseorang dari usaha melalui proses yang telah dilakukan, sedangkan belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu ditandai dengan berubahnya tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar berarti suatu pencapaian yang diperoleh siswa terhadap apa yang telah dilakukan selama proses pembelajaran yang berlangsung yang meliputi beberapa aspek, yaitu hasil belajar yang berkenaan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Maka hasil belajar dapat dilihat dan ditentukan melalui tolak ukur dari tidak adanya ketiga ranah atau aspek tersebut setelah siswa melalui kegiatan proses kegiatan belajar. Sehingga penelitian ini hasil belajar diukur menggunakan tes dan non tes.

2. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *Make A Match* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kelompok (*cooperative learning*). Model pembelajaran kelompok adalah susunan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam rangkaian kelompok-kelompok tertentu yang bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Salah satu strategi dari model pembelajaran kelompok adalah model pembelajaran kooperatif.

Sintaks dari model *Make A Match* yaitu meliputi : 1) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok, 2) Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-

masing kelompok, 3) Siswa mencari pasangan yang benar antara soal dan jawaban.

3. Pembelajaran IPS

Pembelajaran adalah suatu kegiatan timbal balik antara siswa dengan guru dalam bertukar informasi melalui sumber media belajar sebagai sarana dalam pembelajaran pada suatu lingkungan pendidikan, sedangkan IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang kehidupan sosial masyarakat sebagai individu dan kelompok dalam sudut pandang manusia sebagai makhluk sosial. IPS meliputi disiplin ilmu beberapa macam yaitu, ilmu sosial, ilmu geografi, ilmu sejarah, ilmu ekonomi, dan ilmu antropologi. Pembelajaran IPS diterapkan pada semua jenjang pendidikan baik pada pendidikan jenjang dasar hingga pendidikan tinggi dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bermasyarakat supaya tertanam jiwa etika sosial dalam menjunjung nilai budaya sehingga terbentuk peserta didik atau masyarakat yang mempunyai pengetahuan dan wawasan luas serta keterampilan yang baik. Maka dari itu pembelajaran IPS hendaklah dikuasai oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran IPS itu sendiri berjalan aturan. Pembahasan materi pada penelitian ini adalah materi jenjang SD kelas V tentang karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi pada kurikulum 2013.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa adalah alat komunikasi yang efektif antar manusia. Bahasa merupakan alat komunikasi dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada satu sama lain sehingga pesan dapat mudah dipahami. Dalam berbagai macam situasi, bahasa dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan gagasan pembicara kepada pendengar atau penulis kepada pembicara. Masyarakat Indonesia menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi atau nasional sehingga dapat mempersatukan kebudayaan dalam berbagai macam bahasa daerah yang ada di Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam pendidikan mempunyai tujuan sekaligus bertugas untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam

berkomunikasi secara baik dan tepat serta dimaksudkan untuk menumbuhkan jiwa untuk menghargai hasil karya sastra. Pembahasan materi pada penelitian ini adalah materi jenjang SD kelas V tentang menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi pada kurikulum 2013.

5. Media Kartu

Kartu adalah media grafis bidang datar yang memuat tulisan, gambar, dan simbol tertentu. Dalam fungsi media pembelajaran kartu dapat dibuat dengan berbagai bentuk dan model. Kartu termasuk alat peraga yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam pemahaman suatu konsep, sehingga hasil prestasi bisa lebih baik, pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif.

