

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan salah satu bagian dari pendidikan. Pendidikan merupakan sarana pewarisan keterampilan hidup sehingga keterampilan yang telah ada pada satu generasi dapat dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi sesudahnya dengan dinamika tantangan hidup yang dihadapi oleh anak (Purwanto, 2014). Hal ini berarti pendidikan merupakan proses yang penting bagi manusia. Pendidikan juga menjadi sarana dalam mengembangkan potensi seseorang yang dilakukan melalui proses pembelajaran.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran sebagian besar merupakan aktivitas membaca, menulis, dan berhitung. Di Sekolah Dasar kegiatan tersebut merupakan aktivitas yang selalu dilakukan. Selain beberapa hal tersebut guru diharuskan merancang pembelajaran yang menarik untuk siswa, dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik anak. Guru juga diharapkan untuk menyiapkan aspek-aspek penunjang dalam pembelajaran.

Pemberlakuan kurikulum 2013 untuk SD/MI memberikan konsekuensi pada cara mensinergikan pendekatan model, dan standar proses pembelajaran, serta cara menyusun dan melakukan penilaian (Mawardi, 2014). Dalam kurikulum 2013 salah satu aspek penunjang pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran jenisnya ada banyak yang bisa diterapkan di kelas, mulai dari kelas rendah maupun kelas tinggi tergantung dari materi yang akan diajarkan. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menentukan berhasil tidaknya pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Jika model yang diterapkan tepat, maka pembelajaran di kelas akan aktif dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Dalam kenyataannya proses pembelajaran belum dilaksanakan dengan maksimal, pemahaman siswa masih kurang, pemahaman materi kurang begitu dipahami karena kurangnya wawasan siswa, pembelajaran di kelas berlangsung kurang efektif, yang membuat proses pembelajaran menjadi

membosankan. Guru belum mampu mengajak siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, timbal balik antara guru dan siswa masih belum terjalin efektif. Akibatnya hasil belajar siswa pun menjadi rendah..

Kecenderungan guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional berupa metode ceramah, tentu akan membuat siswa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung (Yudi Wijanarko, 2017)..

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, diperlukan suatu pengelolaan kelas yang tepat sehingga dapat mendorong siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini dapat dilakukan salah satunya dengan cara menerapkan model pembelajaran yang tepat. Melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat maka pembelajaran akan terlaksana dengan maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran model kooperatif mampu mengubah pembelajaran yang kurang menarik minat dan motivasi siswa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik antusias siswa (Yulianti, 2020). Make a Match dan Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan alternative model pembelajaran yg dirasa mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan Idawati dimana disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD pada perubahan benda disekitar kita dapat meningkatkan hasil belajar dan kerjasama siswa dimana sebelum penelitian ketuntasan belajar klasikal 40%, kemudian dalam siklus I meningkat menjadi 71%, kemudian disiklus II menjadi 87%. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif STAD dapat meningkatkan kerjasama siswa hingga 74% (Ida Wati, 2016).

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang aktif, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan ketrampilan berdiskusi dan bekerjasama dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Juliana Margareta Sumilat, Vindi S. Matutu, 2021)

Model kooperatif tipe Make A Match dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, ditunjukkan dari banyaknya peserta didik

yang mencapai nilai diatas KKM, Serta dapat merangsang peserta didik menjadi lebih aktif juga mampu meningkatkan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan (Eliza Nola Dwi Putri, Taufina, 2020)

Berdasarkan hasil penjabaran studi literatur ini, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan manfaat yang positif untuk siswa. Hal ini dapat dilihat bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* mampu mengubah pembelajaran yang kurang menarik minat dan motivasi siswa menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik antusias siswa karena adanya unsur permainan dalam pembelajaran. Penerapan model kooperatif tipe *make a match* mampu menambah minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, merangsang siswa untuk aktif dan partisipatif baik secara fisik maupun psikis dan memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat materi pelajaran. Respon positif tersebut pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa atau berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul ” Efektivitas Model *Make A Match* Dan Model *Student Team Achievement Division (STAD)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar di Kecamatan Sukolilo”

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan pokok di dalam penelitian ini adalah membandingkan efektifitas penggunaan model pembelajaran antara *Make a Match* dan *Student Team Achievement Division (STAD)*. Maka dari permasalahan pokok tersebut diurai ke dalam rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana efektifitas model pembelajaran *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar di Kecamatan Sukolilo?
2. Bagaimana efektifitas model pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar di Kecamatan Sukolilo?

3. Bagaimana perbedaan penerapan *Make a Match* dan *Student Team Achievement Division (STAD)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar di Kecamatan Sukolilo?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara sederhana, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan hasil belajar siswa terhadap Hasil Belajar Siswa sekolah dasar. Tujuan tersebut kemudian akan diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan model *Make a Match* terhadap Hasil Belajar Siswa
2. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan model *Student Team Achievement Division (STAD)* terhadap Hasil Belajar Siswa
3. Untuk membandingkan efektifitas penerapan model *Make a Match* dan *Student Team Achievement Division (STAD)* terhadap Hasil Belajar Siswa

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan bermanfaat, paling tidak, dalam dua kebutuhan:

1. Secara praktis, penelitian ini sangat penting untuk mendapatkan gambaran tentang penerapan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar di Kecamatan Sukolilo.
2. Secara teoritis, penelitian ini sangat penting untuk menggali dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar di Kecamatan Sukolilo baik menggunakan pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* ataupun *Make a Match*

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini akan membahas tentang perbandingan efektivitas model *Student Team Achievement Division (STAD)* dan model *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar di Kecamatan Sukolilo , Kabupaten Pati. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu

kurangnya penggunaan model pembelajaran pada siswa SD sehingga hasil belajar rendah. Penelitian ini dilaksanakan tahun pelajaran 2021/2022.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar: 2004). Penelitian mengenai efektivitas pembelajaran *Student Team Achievement Division (STAD)* dan *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar di Kecamatan Sukolilo.

Variabel menggunakan definisi operasional sebagai berikut:

a. Definisi operasional *Make a Match* (X_1)

Model *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran dimana siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Model *Make A Match* merupakan salah satu strategi penting dalam ruang kelas.

Langkah-langkah yang diterapkan dalam model *Make A Match* antara lain sebagai berikut.

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan satu kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu habis, maka akan diberi poin.
7. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dengan sebelumnya. Demikian seterusnya..

b. Definisi operasional *Student Team Achievement Division (STAD)* (X_2)

Student Team Achievement Division (STAD) merupakan

merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Tidak hanya secara akademik, siswa juga dikelompokkan secara beragam berdasarkan gender, ras, dan etnis. Strategi ini pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin (1995) dan rekan-rekannya di John Hopkins University.

Huda (2014: 202) menyatakan langkah-langkah model pembelajaran STAD adalah sebagai berikut:

Tahap 1 : Pengajaran

Pada tahap pengajaran, guru menyajikan materi pelajaran, biasanya dengan format ceramah-diskusi. Pada tahap ini, siswa seharusnya diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting.

Tahap 2 : Tim Studi

Pada tahap ini, para anggota kelompok bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan lembar kerja dan lembar jawaban yang telah disediakan oleh guru.

Tahap 3 : Tes

Pada tahap ujian, setiap siswa secara individual menyelesaikan kuis. Guru men-score kuis tersebut dan mencatat hasilnya saat itu serta hasil kuis pada pertemuan sebelumnya. Hasil dari tes individu akan diakumulasikan untuk skor tim mereka.

Tahap 4 : Rekognisi

Setiap tim menerima penghargaan atau reward bergantung pada nilai skor rata-rata tim. Misalnya, tim-tim yang memperoleh poin peningkatan dari 15 hingga 19 poin akan menerima sertifikat sebagai TIM BAIK, tim yang memperoleh rata-rata poin peningkatan dari 20 hingga 24 akan memperoleh sertifikat TIM HEBAT, sementara tim yang memperoleh poin dari 25 hingga 30 akan menerima sertifikat sebagai TIM SUPER.

c. Definisi operasional Hasil Belajar Siswa (Y)

Hasil belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari keseluruhan kegiatan siswa dari serangkaian bentuk proses belajar. Hasil belajar terdiri dari 3 aspek yaitu kognitif (Pengetahuan), afektif (Sikap), dan psikomotor (Keterampilan).

Menurut Hamalik (2009: 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing). Sejalan dengan hal itu, Warsita (2008: 85) menyatakan pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para peserta didik.

Slameto (2010: 2) mengatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Majid (2013: 5) menyatakan bahwa pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan/merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dari paparan beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran adalah proses yang ditempuh seseorang melalui kegiatan belajar di sekolah yang berisi pengalaman-pengalaman belajar yang dilalui peserta didik. Proses pembelajaran bisa berupa pengalaman di luar kelas maupun pengalaman dari dalam kelas.

Ada 2 faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik. Menurut Syah (2010: 129) secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

1. Faktor internal (faktor yang dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi

jasmani dan rohani siswa.

2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

Dari paparan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat berasal dari dalam diri siswa juga dapat berasal dari luar diri siswa. Tetapi, faktor pendekatan belajar juga dapat mempengaruhinya yang meliputi metode, model, maupun strategi juga dapat mempengaruhinya.

Hasil belajar yang diperoleh siswa meliputi 3 aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sejalan dengan hal tersebut, klasifikasi hasil belajar dari Bloom dalam (Sudjana, 2011) secara garis besar membagi menjadi 3 ranah yaitu:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Suprijono (2012: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon

secara spesifik terhadap rangsangan spesifik, kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasikan dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dari pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari keseluruhan kegiatan siswa dari serangkaian bentuk proses belajar. Hasil belajar terdiri dari 3 aspek yaitu kognitif (Pengetahuan), afektif (Sikap), dan psikomotor (Keterampilan).