

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menghadapi tantangan kehidupan khususnya bagi manusia. Pendidikan tidaklah sekedar mentransfer ilmu pengetahuan melainkan bertujuan untuk menciptakan pribadi yang memiliki sikap dan kepribadian yang positif. Sikap dan kepribadian yang positif yaitu memiliki dan bangga berkompetensi, bangga berdisiplin dan bertanggung jawab, tahan mental, jujur dan dapat dipercaya, dan memiliki pola pikir yang rasional.

Menurut Slameto (2010:54), kualitas pembelajaran, yang pada akhirnya menghasilkan hasil belajar, dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (intern) maupun faktor dari luar (extern). Faktor intern antara lain faktor fisiologis dan psikologis, misalnya kecerdasan, motivasi, berprestasi, dan kemampuan kognitif. Faktor extern antara lain faktor lingkungan dan instrumental, misalnya guru, kurikulum, metode, dan media pembelajaran. Pengalaman belajar diperoleh melalui serangkaian kegiatan untuk mengeksplorasi lingkungan melalui interaksi aktif dengan teman, lingkungan dan sumber lain (Asriningsih, 2015).

Keikutsertaan Indonesia di dalam studi International Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) dan Program for International Student Assessment (PISA) sejak tahun 1999 juga menunjukkan bahwa capaian anak-anak Indonesia tidak mengembirakan dalam beberapa kali laporan yang dikeluarkan TIMSS dan PISA. Hal ini disebabkan antara lain banyaknya materi uji yang ditanyakan di TIMSS dan PISA tidak terdapat dalam kurikulum Indonesia. Hasil tes PISA tahun 2015 Indonesia menempati posisi rendah yaitu peringkat 69 dari 76 negara (IEA, 2016). Kualitas pendidikan tersebut ditentukan dengan hasil pembelajaran sains di setiap jenjangnya.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman, siswa tidak dilatih untuk menemukan pengetahuan, tidak dilatih untuk menemukan konsep. Akibatnya

siswa lebih cepat lupa dengan materi yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di kelas yang selalu didominasi oleh guru. Masalah-masalah tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hal tersebut juga dijumpai di Gugus Amarta Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang, dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA masih berpusat pada guru, metode yang digunakan terpusat pada metode ceramah dan diskusi sehingga siswa cenderung pasif. Proses ini hanya menekankan pada pencapaian tuntutan kurikulum dan penyampaian tekstual semata daripada mengembangkan kemampuan belajar dan membangun individu. Kondisi seperti ini tidak akan menumbuhkembangkan aspek kemampuan dan aktivitas siswa seperti yang diharapkan akibatnya nilai-nilai yang didapat tidak seperti yang diharapkan. Kendala yang terjadi adalah siswa merasa bosan, siswa tidak berminat mengikuti pembelajaran IPA. Hal ini terjadi karena guru kurang kreatif dalam menyelenggarakan pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi tanpa menggunakan media ataupun alat peraga, pembelajaran bersifat satu arah yaitu dari guru ke siswa, tidak ada interaksi antara guru dan siswa. Guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sumber belajar yang jauh dari kata memadai. Hasil belajar siswa sebagian belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah yaitu 70, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah.

Hasil belajar IPA siswa yang rendah merupakan permasalahan yang sangat serius dan harus segera diatasi karena hakikat IPA adalah telaah tentang lingkungan alam sekitar. Berdasarkan data nilai kelas V di Gugus Amarta Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang, hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelajaran IPA masih di bawah KKM. Ketuntasan hasil belajar Penilaian Akhir Semester Gasal kelas V pada tahun pelajaran 2021/2022 rata-rata hanya 48 %. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA kelas V SD yang dikarenakan peralihan pembelajaran daring ke luring (tatap muka) karena situasi pandemi Covid-19 mulai tahun 2020 awal.

Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan, peneliti menetapkan alternatif tindakan yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang

dapat mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA. Maka dari itu perlu diterapkan model pembelajaran penemuan yang dapat menambah ketertarikan siswa pada pelajaran IPA. Dengan memanfaatkan model pengajaran, bisa memulai langkah dengan menjauhi dua kesalahan. Pertama, anggapan bahwa satu model pengajaran adalah model yang sudah cocok dan pas serta paten untuk digunakan, sehingga model tersebut harus diterapkan demi mendapat hasil terbaik. Kedua, anggapan bahwa masing-masing pembelajar memiliki gaya yang pas dalam pembelajaran yang tidak mungkin diubah dan diperbaiki. Dua kesalahan tersebut sama-sama akan menggiring pada sebuah dilema yang sangat parah. Sebab, ketika model pengajar yang kaku disalahgunakan oleh pembelajar yang juga kaku, maka hal ini hanya akan menyebabkan tabrakan destruktif yang tidak dapat dihindarkan. Untungnya, metode pengajaran memiliki daya fleksibilitas yang cukup tinggi, dan karena itu, juga cukup adaptif (Joyce et.al. 2009: 449).

Usaha mewujudkan proses pembelajaran yang mengembangkan konsep sains, dengan memperhatikan penggunaan pada teknologi, dan dampaknya bagi lingkungan dan masyarakat, dapat diterapkan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan pembelajaran Discovery Learning adalah membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Mrazek dan Howes (2004) mengingatkan bahwa belajar lebih dari sekedar masalah atau tujuan, pemahaman yang benar menghubungkan dan memahami informasi dan mengaitkannya ke dalam gambaran realitas yang koheren yang perlu dicapai siswa. Pemahaman terhadap sains dan teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, betapun sederhananya akan membantu meringankan beban masyarakat dalam segala hal.

Dalam mengaplikasikan model Discovery Learning guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Hosnan (2014: 282) mengemukakan, model discovery learning ialah model pembelajaran yang

mengaktifkan keterlibatan siswa dengan mencoba mencari tahu secara mandiri akan pengetahuan atau informasi yang harapannya yaitu diimbangi dengan tuntutan dan arahan dari guru. Dalam model tersebut, siswa diharuskan bisa memecahkan permasalahan yang terdapat pada soal. Guru bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing dalam pemecahan masalah..

Selain model Discovery Learning untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif guru juga dituntut menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan yaitu model pembelajaran make a match, hal ini sejalan dengan pendapat Huda (2018:251) bahwa tujuan dari penerapan model pembelajaran ini: (1) pendalaman materi; (2) penggalian materi; dan (3) edutainment. Model Pembelajaran make a match dapat diartikan sebagai model pembelajaran “mencari pasangan”, hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran menerapkan model Make a Match adalah kartu-kartu. Kartu-kartu yang terdiri dari kartu pertanyaan dan kartu jawaban dari pertanyaan pertanyaan yang tersedia (Suprijono, 2014:94). Menurut Huda (2018:251) keunggulan model make a match adalah: (1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa; (2) karena ada unsur permainan, model pembelajaran ini menyenangkan; (3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari; (4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa sehingga dapat tampil presentasi, dengan demikian siswa SD Gugus Amarta Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPA karena selama proses pembelajaran menerapkan model make a match yang dikemas dengan permainan yaitu terdiri dari kartu jawaban dan kartu soal. Siswa yang mendapatkan kartu soal harus menemukan pasangannya yaitu yang mendapatkan kartu jawaban. Siswa tidak dapat bekerja sendiri karena membutuhkan teman yang lain untuk saling melengkapi pengetahuan masing-masing. Interaksi belajar yang terjadi benar-benar dominan antara siswa dengan siswa menggunakan kartu soal dan jawaban.

Dalam model Discovery Learning dan model make a match bahan ajar

tidak disajikan dalam bentuk akhir, siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan. Untuk mengkaji tentang upaya apa yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPA perlu dilakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model Discovery Learning Dan Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Pencernaan Makanan Bagi Siswa Kelas V SD Gugus Amarta, Kecamatan Kragan, Kabupaten Rembang.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas penerapan model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPA materi pencernaan makanan bagi siswa kelas V SD Gugus Amarta?
2. Bagaimana efektivitas penerapan model *make a match* terhadap hasil belajar IPA materi pencernaan makanan bagi siswa kelas V SD Gugus Amarta?
3. Bagaimana efektivitas penerapan model *discovery learning* dan model *make a match* terhadap hasil belajar IPA materi pencernaan makanan bagi siswa kelas V SD Gugus Amarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis keefektifan penerapan model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPA materi pencernaan makanan bagi siswa kelas V SD Gugus Amarta.
2. Menganalisis keefektifan penerapan model *make a match* terhadap hasil belajar IPA materi pencernaan makanan bagi siswa kelas V SD Gugus Amarta.

3. Menganalisis keefektifan penerapan model *discovery learning* dan model *make a match* terhadap hasil belajar IPA materi pencernaan makanan bagi siswa kelas V SD Gugus Amarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1.4.1. Secara teoretis

Hasil penelitian ini berguna untuk menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam mendukung teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, khususnya model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *make a match*.

1.4.2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *make a match* diharapkan bisa memberi pengetahuan peneliti untuk menerapkan model pembelajaran agar bisa mencapai keefektifan pembelajaran, dan menambah pengalaman peneliti sebagai bekal terjun ke dunia pendidikan.

b. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memotivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

c. Bagi Guru

Dengan penelitian ini, diharapkan menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *make a match* dan memberi pengetahuan baru bagi guru berkenaan dengan model pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan dalam pembelajaran lain.

d. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan lewat penerapan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti menentukan ruang lingkup penelitian sebagai berikut.

1. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan perlakuan model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *make a match*.
2. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPA materi pencernaan kelas V SD.
3. Efektivitas model pembelajaran *Discovery Learning* dan model pembelajaran *make a match* diukur dengan melihat hasil belajar IPA siswa kelas V SD pada materi pencernaan.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Sesuai dengan judul penelitian serta untuk mempermudah pembahasan maka perlu diberikan definisi terhadap variabel sebagai berikut.

1. Model *Discovery Learning* adalah didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. (Depdiknas, 2004: 7).
2. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk berpikir secara mandiri, mencari pasangan yang sesuai, kemudian diskusi dengan pasangan lainnya didalam menemukan konsep yang sama. Nengsih (2018 : 445). Siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui kartu soal dan kartu jawaban yang disediakan dan diharapkan melalui model ini motivasi belajar siswa tinggi karena model ini mengandung unsur game.
3. Hasil belajar adalah hasil yang dapat dicapai secara maksimal setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini ditinjau dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.