

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Kurang aktifnya siswa dalam proses KBM, dipengaruhi banyak faktor, salah satunya strategi pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Siswa yang cenderung datang duduk, diam, mendengarkan kemudian diberi tugas mengerjakan evaluasi memberikan dampak kejenuhan bagi siswa sehingga pola pikir siswa tidak dapat maju dan berkembang.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan seluruh komponen utama proses belajar mengajar, yaitu guru, siswa dan interaksi antara keduanya, serta ditunjang oleh berbagai unsur-unsur pembelajaran, yang meliputi tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran, sarana prasarana yang menunjang, situasi dan kondisi belajar yang kondusif, lingkungan belajar yang mendukung kegiatan belajar mengajar (KBM), serta evaluasi yang sesuai dengan kurikulum. Prestasi belajar dapat dioptimalkan melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran yang bersifat konvensional, masih mengandalkan metode ceramah menjadi suasana KBM yang membosankan. Sehingga para siswa merasa jenuh dan tidak ada gairah untuk mengikuti pelajaran, akibatnya tujuan Pembelajaran tidak tercapai. Oleh karena itu dalam, pembelajaran IPA guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi metode yang sesuai dengan situasi sehingga siswa bisa aktif dalam mengikuti pelajaran.

Keaktifan dan kreativitas siswa sangat dibutuhkan untuk memacu minat belajar siswa dalam mengikuti KBM. Keaktifan itu bisa dilihat dari antusiasnya siswa mendengarkan pelajaran. Menjawab pertanyaan, diskusi, melakukan percobaan. Menentukan ide / gagasan yang cemerlang, semua itu bisa dicapai apabila keterlibatan guru sebagai fasilitator menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa yaitu dengan strategi *Make A Match*. Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini lahir sebagai alternatif lain untuk mengefektifkan proses pembelajaran di sekolah.

Pada dasarnya, model pembelajaran ini melibatkan materi ajar yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan bekerja saling tergantung (interdependen) untuk menyelesaikan tugas. Ketrampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha berkolaborasi harus dipandang penting dalam keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Ketrampilan ini dapat diajarkan kepada siswa dan peran siswa dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok. Dalam hal ini guru berperan sebagai pemonitor dan fasilitator. Model pembelajaran *make a*

match ini cocok diterapkan dalam segala jenis mata pelajaran dan semua jenjang pendidikan.

Berdasarkan permasalahan yang dirasakan di kelas, penulis perlu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Peningkatan Keaktifan Belajar IPA dengan Menggunakan Strategi *Make A Match* di Kelas V Tahun Pelajaran 2013/2014”**. Strategi pembelajaran *Make A Match* ini dimungkinkan mampu membuat peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kompetensi.

2. Pembatasan Masalah

Dalam proses pembelajaran siswa diharapkan dapat secara aktif mengikuti proses KBM agar pembelajaran lebih bermakna menyenangkan dan hasilnya pun lebih baik. Dalam setiap pembelajaran diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan dinamis. Pada keadaan yang nyata peneliti menghadapi 43 siswa yang terdiri dari 23 siswa laki-laki sedangkan siswa perempuan ada 20 siswa hanya 30% yang turut aktif dalam pembelajaran dikelas, selebihnya yaitu 70% kurang aktif dalam pembelajaran. Hal itu dimungkinkan karena metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang menarik perhatian siswa.

Salah satu metode pembelajaran untuk mengantisipasi kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran, PAKEM, Inquiry, Problem Solving,

dan pembelajaran Kooperatif. Dari berbagai model pembelajaran peneliti memilih model pembelajaran Kooperatif dengan strategi *Make A Match*.

Agar penelitian ini tepat pada sasaran yang diharapkan, peneliti mambatsi pokok permasalahan :

1. Pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri Pekuwon Tahun Pelajaran 2013/2014.
2. Metode yang digunakan adalah Stategi *Make A Match*.
3. Aspek yang ditingkatkan adalah keaktifan belajar siswa.

3. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut di atas, maka rumusan permasalahan yang di ajukan dalam proposal ini adalah:

“Apakah penerapan Stategi *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA di kelas V SD Negeri Pekuwon tahun pelajaran 2013/2014 ?”.

4. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum
 - a. Untuk meningkatakan penggunaan Stategi *Make A Match*.
 - b. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keaktifan belajar IPA kelas V SD Negeri Pekuwon Kecamatan Juwana Kabupaten Pati.
 - c. Untuk melatih siswa dalam belajar secara berkelompok dan melatih bekerjasama serta tanggung jawab.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA dengan menggunakan Strategi *Make A Match* di kelas V SD Negeri Pekuwon Kecamatan Juwana Kabupaten Pati.

5. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian di harapkan dapat memberikan sumbangan dan mejadikan mata pelajaran IPA sebagai mata pelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan *Strategi Make a Match*.

b. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan Pembelajaran IPA dengan menggunakan *Make A Match* dan dapat memenuhi tugas persyaratan perolehan gelar S-1 pendidikan guru PGSD.

2. Bagi siswa

- 1) Sebagai upaya menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPA serta melatih siswa untuk saling bekerja sama dengan siswa lain.

- 2) Meningkatkan minat belajar dan kreatifitas siswa dalam proses belajar.
- 3) Meningkatkan kompetensi individu dan kelompok.
- 4) Meningkatkan keberanian dalam bertanya dan mengemukakan pendapat

3. Bagi Guru

- 1) Guru menjadi kreatif karena selalu di tuntut untuk melakukan inovatif sebagai implementasi dan adaptasi teori, teknik pembelajaran dan bahan ajar yang di pakai.
- 2) Meningkatkan kemampuan guru untuk memecahkan permasalahan yang muncul dari siswa tentang ruang lingkup pelajaran IPA.
- 3) Membantu meningkatkan informasi peningkatan kemampuan siswa.
- 4) Dapat meningkatkan pemahaman guru tentang kolaborasi penelitian tindakan kelas.
- 5) Dapat meningkatkan minat guru untuk melakukan tindakan kelas.

4. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa melalui *Strategi Make a Match* pada berbagai mata pelajaran.
- 2) Sebagai salah satu sumber inspirasi guna menentukan kebijakan dalam mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dan di tingkat kelas serta meningkatkan mutu akademik pada siswanya.