# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki pengaruh yang dinamis dalam kehidupan manusia dimasa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, sesuai dalam tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosiobudaya dimana dia hidup.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (1): "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara" (Samino, 2012: 19).

Menurut Hamalik (2008: 3-4) Tujuan Pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh siswa setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengarajan, dan/ atau latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Oleh karena itu setiap guru perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan, supaya berupaya melaksanakan tugas dan fungsinya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

SD Negeri 09 Petarukan Pemalang adalah sekolah yang terletak di desa Petarukan, Kecamatan (Kec.) Petarukan, Kabupaten (Kab.) Pemalang, Jawa Tengah. SD tersebut mempunyai 6 (enam) kelas dan siswa dengan jumlah yang cukup dan dengan latar belakang yang beranekaragam baik dari sisi ekonomi, maupun kemampuan siswanya. Kelas V tersebut terdiri dari 19 siswa. Partisipasi siswa pada saat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada saat siswa didalam proses

pembelajaran, tidak semua siswa dengan antusias berpartisipasi mengikuti pelajaran. Selama proses kegiatan masih ada beberapa siswa yang sibuk dengan kegiatan sendiri, misalnya bergurau dengan teman sebelah, berbicara dengan teman di luar topik materi pelajaran, bahkan pernah dijumpai siswa yang mengantuk.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih tergolong konvensional, karena hanya mengandalkan ceramah, mencatat, dan pemberian tugas. Penggunakan tanya jawab ataupun diskusi, dalam pembelajaran belum optimal. Guru kurang memberikan pembelajaran yang bervariatif dan kurang memunculkan rasa tanggung jawab kepada siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang melibatkan siswa, hal tersebut menjadikan siswa kurang aktif, sehingga partisipasi mereka dalam pembelajaran rendah.

Berdasarkan observasi pada tanggal 27 Oktober 2014 dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V, rata-rata partisipasi dalam pembelajaran dan ketuntasan hasil belajar masih tergolong kurang. Dari 19 siswa tersebut hanya 6 siswa (31,58%) yang berpartisipasi aktif pada saat pembelajaran. sedangkan 13 siswa (68,42%) lainnya kurang berpartisipasi. sebagian besar siswa masih pasif ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada proses pembelajaran, siswa hanya terbatas pada apa yang siswa peroleh dari penjelasan guru. Hal tersebut dapat ditujukkan dengan nilai rata-rata pada setiap pembelajaran masih ada beberapa siswa yang nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 6 siswa (31,58%) yang mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 21,05% (4 siswa) tuntas, dan 9 siswa (47,37%) sisanya belum tuntas.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berpengaruh besar dalam ketercapaian dalam keberhasilan pembelajaran, disinilah penggunaan strategi yang kurang tepat adalah faktor utama penyebab terjadinya permasalahan. Dengan demikian guru sebaiknya memperluas pengetahuan tentang strategi-strategi yang sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Untuk itu, diperlukan sebuah strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpartisipasi siswa. Namun tidak semua strategi pembelajaran dapat digunakan, guru harus memilih strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Salah satunya adalah penggunaan strategi *Make a Match.* Strategi *Make a Match* adalah yang mengharuskan siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Lie, 2010: 55). Dalam strategi pembelajaran *Make a Match* menggunakan pendekatan keterampilan proses. Pendekatan keterampilam proses dapat diartikan sebagai wawasan pengembangan keterampilan intelektual, sosial, dan fisik yang bersumber dari kemampuan mendasar yang pada prinsipnya telah ada pada diri siswa (Depdikbud dalam Sigalingging, 2008: 66). strategi ini diharapkan mampu meningkatkan interaksi antarsiswa sehingga siswa dapat mempersiapkan diri untuk menjadi warga negara yang baik.

Strategi pembelajaran tersebut belum banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di SD Negeri 09 Petarukan Pemalang. Strategi *Make a Match* telah lama diperkenalkan pada komunitas pendidikan di lndonesia. Namun, guru lebih suka mengajar dengan model konvensional, yaitu model pembelajaran yang berpusat pada guru *(teacher centred instruction).* Guru bertindak sebagai satu-satunya sumber belajar, menyajikan pelajaran dengan metode ceramah, latihan soal atau *drill,* dengan sedikit sekali atau bahkan tanpa media pendukung. Guru cenderung bersikap otoriter, suasana belajar terkesan kaku, serius, dan mati. Hanya gurunya yang aktif (berbicara), siswanya pasif. Jika siswa tidak dapat menangkap materi pelajaran, kesalahan cenderung ditimpakan kepada siswa. Dinding kelas dibiarkan kosong atau jika ada hanya majalah dinding hanya berupa gambar pahlawan, tidak ada ikon-ikon yang membangkitkan semangat dan rasa percaya diri siswa. Pendek kata, proses pembelajaran tidak memberdayakan kemampuan siswa dan cenderung membosankan. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi tidak efektif, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal. Dengan strategi *Make a Match*, siswa dapat berinteraksi aktif dan mampu belajar

melalui pengalaman sendiri melalui interaksi sosial. Melalui strategi *Make a Match* juga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, kreatif, dan inovatif bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas dapat dilakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Partisipasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Strategi Pembelajaran *Make a Match* pada Siswa Kelas V SD Negeri 09 Petarukan Pemalang Tahun Ajaran 2014/2015".

## B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran rendah.
2. Guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode yang konvensional.
3. Strategi pembelajaran kurang bervariasi.

## C. Pembatasan Masalah

Untuk mengefektifkan proses penelitian, peneliti memberikan batasan pengkajian sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada kelas V SDN 09 Petarukan, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang tahun ajaran 2014/2015.
2. Penelitian difokuskan pada partisipasi belajar dan hasil belajar IPA materi struktur bumi dan matahari
3. Penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran *Make a Match*.

## D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disampaikan rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini adalah :

1. Apakah strategi pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan partisipasi belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 09 Petarukan Pemalang tahun ajaran 2014/2015?

2. Apakah strategi pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 09 Petarukan Pemalang tahun ajaran 2014/ 2015?

## E. Tujuan Masalah

Tujuan penelitian sarana utama yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi tujuannya adalah:

1. Untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas V SD Negeri 09 Petarukan Pemalang tahun ajaran 2014/ 2015.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 09 Petarukan Pemalang tahun ajaran 2014/ 2015.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

   Secara umum, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA setelah menggunakan strategi pembelajaran *Make a Match* diterapkan.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi kepala sekolah,

      Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan koreksi, terutama dalam meningkatkan partisipasi belajar sehingga tercapai hasil belajar yang optimal dan meningkatkan kualitas pendidikan.
   b. Bagi guru,
      1) Memberikan masukan kepada guru dalam menentukan strategi belajar yang tepat, yang bisa menjadi alternatif lain dalam pembelajaran.
      2) Menambah pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran *Make a Match* sebagai strategi pembelajaran dan menambah variasi strategi pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi siswa,

1) Meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran *Make a Match* sehingga pembelajaran berlangsung aktif.
2) Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.