

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di negara kita ada banyak sekali aspek kegiatan. Salah satu aspek yang paling penting dan harus ada adalah aspek pendidikan, karena aspek pendidikan ini bertujuan untuk memajukan negara Indonesia. Pengertian pendidikan tertulis dalam UU No. 20 tahun 2003 yaitu,

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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”.

Pendidikan yang berkualitas berguna untuk membuat bangsa ini menjadi cerdas. Hal tersebut sesuai dengan pembukaan UUD 1945 terdapat salah satu tujuan negara Indonesia, yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah dengan terselenggaranya pendidikan nasional yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas sangat ditentukan pada desain pembelajarannya yang digunakan oleh guru. Apabila seorang guru pandai dalam membuat desain pembelajaran, pasti pembelajaran yang dilakukan oleh guru itu juga akan berlangsung dengan baik dan berkualitas. Desain pembelajaran adalah prosedur yang terorganisi yang meliputi langkah langkah penganalisisan, perancangan, pengembangan, pengaplikasian dan penilaian pembelajaran (Yaumi 2014: 17).

Di dalam desain pembelajaran terdapat sebuah strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru harus tepat dengan materi yang akan disampaikan oleh guru, guru juga harus melihat situasi dan kondisi siswa dalam menentukan strategi pembelajaran. Apabila guru tidak memperhatikan berbagai hal dalam memilih strategi pembelajaran, pasti pembelajaran tidak akan efektif dan efisien.

Apabila strategi pembelajaran yang digunakan berlangsung monoton, seperti strategi ceramah justru membuat siswa menjadi jenuh dalam kegiatan belajar mengajar. Kejenuhan dalam belajar yang diakibatkan dari strategi pembelajaran yang kurang menarik akan mengakibatkan hasil belajar yang kurang maksimal. Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan merasa kemampuan dan pengetahuan yang di miliki selalu sama, walaupun materi yang disampaikan sudah berbeda. Kemudian hal yang harus diwaspadai adalah siswa menjadi tidak tertarik pada pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Guru harus menemukan cara tertentu supaya kualitas pendidikan meningkat. Salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pembelajaran dengan siswa, peralatan dan bahan serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Yaumi (2014: 232) menyatakan bahwa “strategi pembelajaran mencakup cara yang direncanakan oleh pengembang pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran”. Dengan adanya variasi strategi pembelajaran maka siswa akan menjadi lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar akan baik.

Hasil belajar yang baik salah satunya didukung dengan penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai. Di dunia pendidikan ada berbagai strategi pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru saat melakukan pembelajaran di dalam kelas. Strategi yang baik adalah strategi yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Strategi pembelajaran yang dibahas di sini adalah strategi *picture and picture* dan *make a match*. Kedua strategi tersebut merupakan strategi yang dapat dikategorikan mudah digunakan dan menyenangkan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Make a match* (memasangkan) adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi barupun dapat diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan

diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan (Zaini 2008: 67). Strategi ini dilakukan dengan cara mencari pasangan yaitu dengan cara memasangkan soal dan jawaban yang sudah disediakan oleh guru. Sedangkan *picture and picture* merupakan strategi pembelajaran yang kooperatif atau menggunakan adanya kelompok-kelompok dengan menggunakan media gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis (Kurniasih 2015: 44).

Hasil pembelajaran dengan kedua metode tersebut tentunya akan berbeda. Walaupun berbeda, diharapkan dengan kedua metode tersebut juga tetap meningkatkan hasil belajar siswa dari sebelumnya. Untuk mengetahui perbedaan pencapaian hasil belajar antara strategi *picture and picture* dan *make a match* tersebut, maka perlu diadakan sebuah penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Program Khusus (MIM PK) Kartasura. Terutama kelas II dengan menerapkan strategi *picture and picture* dan *make a match*. Penelitian yang dilakukan ini berjudul: “STUDI KOMPARASI PENGGUNAAN STRATEGI *PICTURE AND PICTURE* DENGAN *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH MUHAMMADIYAH PROGRAM KHUSUS KARTASURA TAHUN 2015/2016”

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih ada guru yang belum menggunakan strategi *picture and picture* dan *make a match*.
2. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPA.
3. Siswa merasa bosan pada saat menerima penjelasan materi IPA.
4. Lemahnya respon siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

### C. Pembatasan Masalah

Supaya penelitian memiliki arah yang jelas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Hasil belajar IPA ranah Kognitif
2. Strategi *picture and picture* dan *make a match*
3. Kelas II B dan II C MI Muhammadiyah Kartasura tahun 2015/2016

### D. Perumusan Masalah

Dalam penelitian untuk menemukan sebuah kebenaran akan dihadapkan dengan sebuah permasalahan, adapun masalah masalah yang harus dipecahkan yaitu:

1. Adakah perbedaan pengaruh strategi *picture and picture* dengan *make a match* terhadap hasil belajar IPA kelas II MIM PK Kartasura tahun 2015/2016?
2. Strategi manakah yang memiliki pengaruh lebih baik antara strategi *picture and picture* dengan *make a match* dalam memperoleh hasil belajar IPA kelas II MIM PK Kartasura tahun 2015/2016?

### E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar IPA kelas II MIM PK Kartasura dengan menggunakan *picture and picture* dan *make a match*.

1. Untuk mengetahui adakah perbedaan pengaruh strategi *picture and picture* dengan *make a match* terhadap hasil belajar IPA Kelas II MIM PK Kartasura tahun 2015/2016.
2. Untuk mengetahui pengaruh yang lebih baik antara penggunaan strategi *picture and picture* dengan *make a match* dalam memperoleh hasil belajar IPA kelas II MIM PK Kartasura tahun 2015/2016

## F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini mencakup aspek teoritis dan praktis sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperkuat teori yang sudah ada mengenai penggunaan strategi *picture and picture* dan *make a match* dalam kegiatan belajar siswa.

### 2. Manfaat praktis

#### a) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai bahan masukan bahwa strategi *picture and picture* dan *make a match* diperlukan dalam kegiatan pembelajaran IPA.

#### b) Bagi peneliti selanjutnya.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan rujukan atau dasar pengembangan penelitian dimasa mendatang.