

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri (Joni, 1992: 59). Selain itu, belajar juga merupakan langkah awal seorang karena dengan belajar seseorang bisa memilih mana yang baik untuk dikerjakan dan mana yang buruk untuk ditinggalkan. Oleh karena itu, belajar memerlukan perhatian yang serius dari pada pendidik, sebab di tangan pendidik belajar akan terlaksana dan dapat berhasil, akan tetapi proses belajar tidak akan berhasil sesuai dengan apa yang diharapkan apabila tidak didukung oleh beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa.

Semua orang yakin bahwa guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah. Guru sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Keyakinan ini muncul karena manusia adalah makhluk lemah, yang dalam perkembangannya senantiasa membutuhkan orang lain, sejak lahir, bahkan pada saat meninggal. Semua itu

menunjukkan bahwa setiap orang membutuhkan oranglain dalam perkembangannya, demikian halnya peserta didik; ketika orang tua mendaftarkan anaknya ke sekolah pada saat itu juga ia menaruh harapan terhadap guru, agar anaknya dapat berkembang secara optimal ( Mulyasa, 2005: 35). Dalam hal ini guru menempati kedudukan sentral sebab peranannya sangat menentukan. Guru harus mampu menerjemahkan nilai-nilai yang ada dalam kurikulum kemudian mentransformasikan nilai-nilai tersebut kepada siswa melalui proses belajar mengajar di sekolah (Sudjana, 2000:1).

Pengajaran merupakan suatu proses yang dinamis untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Kriteria untuk menetapkan apakah pengajaran itu berhasil atau tidak secara umum dapat dilihat dari dua segi, yakni kriteria ditinjau dari sudut proses pengajaran itu sendiri dan kriteria yang ditinjau dari sudut hasil atau produk belajar yang dicapai siswa (Sudjana, 2000:15).

Upaya meningkatkan mutu pendidikan membutuhkan proses belajar mengajar yang optimal, sehingga diperoleh hasil belajar, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kesadaran baik dari siswa sebagai subjek yang harus terlibat secara aktif dalam proses belajar maupun guru sebagai pendidik sangat dibutuhkan, karena belajar pada hakikatnya adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk menghasilkan perubahan tingkah laku pada dirinya sendiri, baik dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai

yang positif. Namun dalam proses belajar mengajar di lembaga pendidikan formal tidak selamanya dapat berjalan dengan baik, hal ini disebabkan faktor-faktor yang mempengaruhi di dalamnya, baik faktor dalam diri siswa maupun yang datang dari luar diri siswa yang menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa (Slameto, 2003:54).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Sebagai bukti adalah pelajaran IPA diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran IPA dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari kualitas proses pembelajaran, keaktifan, tingkat pemahaman serta hasil belajar siswa. Semakin tinggi kualitas proses pembelajaran semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Hasil observasi proses pembelajaran IPA di kelas IV SDN 01 Kalisoro menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran cenderung rendah. Terdapat 20 dari 30 siswa (66,67%) yang tidak memperhatikan guru. Selama proses pembelajaran, partisipasi siswa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru. Siswa tidak mengajukan pertanyaan kepada guru dan hanya 2 (6,67%) siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru Berdasarkan data nilai ulangan terakhir untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menunjukkan

bahwa hanya terdapat 8 (30%) siswa yang nilai ulangnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70.

Pendekatan Belajar Aktif adalah pendekatan dalam pengelolaan sistem pembelajaran melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri. Kemampuan belajar mandiri ini merupakan tujuan akhir dari belajar aktif (*Active Learning*). Untuk dapat mencapai hal tersebut kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bermakna bagi siswa atau anak didik. Pembelajaran aktif (*Active Learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*Active Learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa atau anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran (Zaini, Hasyim, Bermawiy Munthe & Sekar Ayu Aryani. 2007:1)

Pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu tipe dalam pembelajaran aktif. Pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk ikut aktif dalam belajar. Pembelajaran *Make A Match* merupakan cara belajar-mengajar yang lebih menekankan pada pemahaman materi yang diajarkan guru dengan menyelesaikan soal-soal. Dalam aplikasinya metode pembelajaran *Make A Match* tidak hanya menginginkan siswa untuk belajar ketrampilan dan isi akademik. Pembelajaran *Make A Match* juga melatih siswa untuk mencapai tujuan

tujuan hubungan sosial yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi akademik siswa. Pembelajaran ini dicirikan oleh struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kooperatif yang melahirkan sikap ketergantungan yang positif di antara sesama siswa, penerimaan terhadap perbedaan individu dan mengembangkan ketrampilan bekerjasama antar kelompok (Sugiyanto, 2007:36).

Pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang diperoleh tidak hanya produk saja tetapi juga mencakup pengetahuan seperti keterampilan dalam hal melaksanakan penyelidikan ilmiah (Asyari, 2006:15). Proses ilmiah yang dimaksud misalnya melalui pengamatan, eksperimen, dan analisis yang bersifat rasional. Sedang sikap ilmiah misalnya objektif dan jujur dalam mengumpulkan data yang diperoleh. Dengan menggunakan proses dan sikap ilmiah itu saintis memperoleh penemuan-penemuan atau produk yang berupa fakta, konsep, prinsip, dan teori

Dengan penerapan pembelajaran *Make A Match* pembelajaran IPA yang menyenangkan bisa terwujud karena siswa diajak belajar melalui bermain. Bermain tidak dapat dilakukan seorang diri, oleh karena itu dibutuhkan teman atau kelompok bermain. Solusi tersebut dituangkan

akan penulis dalam sebuah penelitian tindakan kelas yang berjudul: "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS IV SDN 01 KALISORO TAHUN PELAJARAN 2012-2013".

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul antara lain :

1. Masih terdapat banyak siswa (66,67%) tidak memperhatikan dalam pembelajaran (ditandai dengan bermain sendiri, tidak bertanya, tidak menjawab pertanyaan guru, dan lain-lain)
2. Masih rendahnya hasil belajar siswa (hanya 30% anak yang tuntas belajar)
3. Metode yang digunakan guru adalah transfer informasi atau ceramah
4. Guru belum mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji maka perlu pembatasan masalah. Dalam penelitian ini difokuskan pada hal – hal berikut :

1. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran aktif tipe *Make A Match*.
2. Penerapan pembelajaran ini ditujukan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

#### **D. Rumusan Permasalahan**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dibuat maka rumusan permasalahan penelitian adalah:

Apakah penerapan pembelajaran aktif tipe *Make A Match* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 01 Kalisoro tahun pelajaran 2012-2013?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari rumusan masalah agar suatu penelitian dapat lebih terarah dan ada batasan-batasannya tentang obyek yang diteliti. Adapun tujuan penelitian adalah :

Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 01 Kalisoro tahun pelajaran 2012-2013 melalui pembelajaran aktif *make a match*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran IPA utamanya pada melalui pembelajaran *Make a Match*. Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi kepada metode pembelajaran IPA berupa pergeseran dari pembelajaran yang mementingkan hasil ke pembelajaran yang juga mementingkan prosesnya untuk mencapai hasil.

##### 2. Manfaat Praktis

Pada manfaat praktis, penelitian ini memberikan sumbangan bagi guru IPA dan siswa. Bagi guru IPA, metode pembelajaran *Make A Match*

untuk menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA.