

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

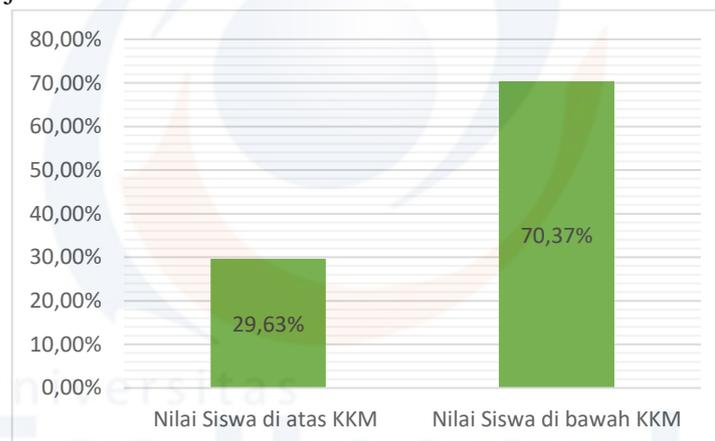
Pendidikan berperan sebagai fondasi dari sebuah negara. Pendidikan menjadikan sumber daya manusia dapat lebih berkualitas, terampil, mandiri, serta dapat bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Tentunya pendidikan tersebut disesuaikan dengan tuntutan pembangunan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik formal maupun nonformal (Windasari & Syofyan, 2018). Untuk menyelenggarakan pendidikan yang baik, dibutuhkan sebuah pedoman, yaitu kurikulum. Kurikulum merupakan salah satu komponen yang berperan penting dalam sistem pendidikan.

Kurikulum akan memberikan arah dan rambu-rambu dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum memuat tujuan dan kompetensi yang harus dicapai siswa. Untuk mencapai tujuan dan kompetensi tersebut, siswa diharapkan mampu menggali potensinya melalui proses pendidikan. Dalam proses pendidikan, peran guru sangat strategis. Selain sebagai seorang pendidik, guru juga berperan sebagai fasilitator yang dapat memfasilitasi terwujudnya pendekatan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) agar hasil belajar siswa mendapatkan hasil yang baik (Octavianingrum & Syofyan, 2019). Pembelajaran PAIKEM merupakan pembelajaran bermakna yang dikembangkan untuk membantu siswa mempelajari konsep dan dapat menerapkan konsep tersebut di luar kelas (Nurlasmi, 2021). Pembelajaran PAIKEM dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPA dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung secara aktif dan bekerja secara kooperatif.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dibutuhkan konsep yang dapat dipahami oleh siswa agar memberikan penguatan dalam jenjang waktu yang lama di dalam memori siswa. Untuk merumuskan konsep tersebut, dibutuhkan bentuk pembelajaran pengalaman langsung, pembelajaran yang menarik dengan melalui praktik, tidak dengan hafalan atau teori karena hal tersebut akan mudah dilupakan oleh siswa. Menurut Sulthon (dalam Kusumaningrum 2018) IPA dianggap sebagai dimensi, proses, produk, dan sikap ilmiah karena dimensi bersifat sistematis dan terkait satu sama lain. Pernyataan Sulthon tersebut mengandung makna bahwa IPA dipelajari dengan cara siswa menemukan dan belajar membangun pengalamannya sendiri. Hakikat IPA sebagai proses, produk, dan sikap menjadi dasar dalam proses pembelajaran IPA di SD. Hal tersebut berawal dari sikap rasa ingin tahu siswa tentang fenomena alam dan permasalahannya kemudian guru memotivasi siswa untuk melakukan pengamatan sebagai bentuk memberi pengalaman langsung oleh siswa melalui proses ilmiah yang meliputi hipotesis, eksperimen, evaluasi, dan kesimpulan. Ternyata sikap dan proses ini sebagai

upaya mengembangkan keterampilan proses peserta didik. Produknya berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum (Sulthon, 2017). Untuk itu, guru harus melakukan beberapa hal saat pembelajaran IPA, yaitu dengan melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, menggunakan alat peraga, berdiskusi, menciptakan kondisi kelas yang kondusif (Sinta & Sofyan, 2021).

Peneliti memilih lokasi penelitian di SDN Duri Kepa 13 karena terdapat permasalahan yang dihadapi oleh guru tersebut mengenai hasil belajar siswa yang kurang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Duri Kepa 13 adalah 66. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SDN Duri Kepa 13 terdapat rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA di kelas V. Kelas V D memiliki nilai persentase ketuntasan hasil belajar yang paling rendah diantara kelas V yang lainnya. Data tersebut juga diperkuat dari dokumentasi buku hasil belajar siswa yang dimiliki oleh guru, sebanyak 19 (70,37%) siswa yang nilainya belum mencapai KKM dari total 27 siswa di kelas dan sebanyak 8 (29,63%) siswa sudah mencapai KKM. Berikut grafik data nilai siswa pada pembelajaran IPA:



Gambar 1.1

Grafik Persentase Hasil Belajar IPA Kelas VD SDN Duri Kepa 13

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil belajar IPA di kelas VD rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut di sebabkan oleh beberapa faktor berikut ini: 1) Guru lebih berperan aktif dibandingkan siswa pada saat proses pembelajaran IPA. Contohnya adalah pada saat proses pembelajaran siswa tidak ada interaksi dengan guru seperti melakukan tanya jawab ataupun diskusi sehingga siswa cenderung pasif, 2) Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Contohnya adalah saat pembelajaran IPA, guru menggunakan satu media saja dengan buku tematik, 3) Guru tidak menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif untuk siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Contohnya adalah guru menjelaskan materi kemudian memberikan siswa tugas yang ada pada buku tematik. Berdasarkan

permasalahan tersebut, upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan salah satu model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi dalam pembelajaran IPA. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Make a Match*. Model pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Pembelajaran kooperatif merupakan belajar kelompok yang terstruktur dan terdiri dari dua atau lebih anggota. Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan hasil belajar, menanamkan siswa terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial (Prihatmojo & Rohmani, 2020). *Make a Match* adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara siswa mencari pasangan kartu yang berisikan pertanyaan atau jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan. Siswa yang dapat mencocokkan kartu akan mendapatkan hadiah atau poin. Salah satu kelebihan dari model pembelajaran ini adalah saat siswa mencari pasangan kartu, siswa dapat mempelajari suatu topik pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan memotivasi siswa (Wijanarko, 2017). Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* memerlukan persiapan yang matang agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan menerapkan model *Make a Match* diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Duri Kepa 13 dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* di kelas V yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi organ gerak hewan dan manusia. Alasan peneliti memilih materi organ gerak hewan dan manusia, yaitu untuk membantu siswa mengenal dan memahami organ gerak yang terdapat pada hewan dan manusia, menumbuhkan sikap positif siswa dalam belajar IPA, serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Peneliti memilih kelas VD sebagai subjek penelitian karena ditemukan suatu permasalahan, yaitu rendahnya nilai ketuntasan persentase hasil belajar IPA siswa di kelas VD dibandingkan dengan kelas lainnya. Hal ini disebabkan pengetahuan siswa yang kurang mengetahui dan kurang memahami organ gerak pada hewan dan manusia. Dari permasalahan di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *Make A Match* pada Mata Pelajaran IPA dengan Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia di Kelas V SDN Duri Kepa 13”**.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, fokus penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *Make a Match* di kelas V SDN Duri Kepa 13 pada mata pelajaran IPA dengan materi organ gerak hewan dan manusia.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut “Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran IPA dengan materi organ gerak hewan dan manusia di kelas V SDN Duri Kepa 13 ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran IPA dengan materi organ gerak hewan dan manusia di kelas V SDN Duri Kepa 13.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu:

1.5.1 Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pengembangan Ilmu IPA khususnya dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match* untuk menghadapi permasalahan yang muncul di kelas.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Guru

Dengan melaksanakan penelitian ini guru mempunyai kesempatan meningkatkan dan menyempurnakan proses pembelajaran dan menunjukkan kemampuan profesional. Sebagai bahan informasi untuk mengembangkan konsep dasar pengajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga siswa tertarik.

1.5.2.2 Bagi Peneliti

Sebagai pedoman bagi peneliti sendiri untuk menjadi sarjana pendidikan yang professional. Untuk peneliti selanjutnya dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran *Make a Match* guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

1.5.2.3 Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam menentukan kebijakan untuk mengatasi rendahnya tingkat penguasaan siswa dalam mata pelajaran IPA terhadap materi pelajaran yang dipelajari.