

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan utama yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Menurut Susanto (2014:84), Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripura, dewasa, dan berbudaya. Untuk mencapai pendidikan ini asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, diantaranya aspek kognitif, efektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik.

Bagi peserta didik belajar merupakan sebuah proses interaksi antara berbagai potensi diri siswa, seperti (fisik, nonfisik, emosi, dan intelektual). Begitu juga interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lainnya, serta lingkungan dengan konsep dan fakta. Interaksi dari berbagai stimulus dengan berbagai respons terarah untuk melahirkan perubahan.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan paling utama dalam pendidikan di sekolah. Dalam proses ini akan terciptanya tujuan pendidikan secara umum maupun tujuan khusus seperti perubahan tingkah laku siswa menuju ke arah yang lebih baik. Sehingga siswa memiliki kemampuan dan dapat menghadapi perubahan dan tuntutan zaman. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan pokok.

Mata pelajaran Ilmu Pendidikan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada

jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan suatu mata pelajaran yang dianggap sangat sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Anggapan sebagian besar peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran IPA sulit karena benar terbukti hasil perolehan ujian MID Semester yang dilaporkan oleh sekolah SDN 01 Sungai Aur.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis laksanakan pada tanggal 13 dan 14 Oktober 2017 di kelas V SDN 01 Sungai Aur Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat, guru mengajarkan “SK. 2 Memahami cara tumbuhan hijau membuat makanan, KD 2.1 Mengidentifikasi cara tumbuhan hijau membuat makanan”. Pada saat itu pembelajaran berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa, sehingga siswa hanya menerima apa yang dijelaskan guru. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat peraga pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa bosan dan suka meribut dikelas, ketika guru meminta siswa bertanya tentang proses pembelajaran siswa hanya diam dan tidak ada yang bertanya satu pun, kemudian saat guru memberikan pertanyaan tidak ada siswa yang menanggapi, pada saat guru memberikan tugas latihan hanya beberapa yang mengerjakan selebih dari siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru. Dari hal tersebut ada tampak siswa tidak aktif dalam pembelajaran proses menanggapi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas VA yakni “ibu Eliazanna, S,Pd. pada tanggal 13 dan 14 Oktober 2017, guru mengemukakan bahwa siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran, siswa banyak yang

merasa bosan dan suka meribut didalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Dari hasil wawancara juga diperoleh informasi bahwa hasil belajar IPA siswa masih banyak yang rendah atau masih banyak di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah tersebut yaitu 75. Secara ringkas gambaran nilai ujian MID semester, pencapaian KKM di kelas bisa dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Ujian MID Semester 1 Siswa Kelas V SDN 01 Sungai Aur Kecamatan Sungai Aur.

Kelas	Nilai			Pencapaian KKM	
	Tertinggi	Terendah	Rata-Rata	Nilai \geq 75	Nilai $<$ 75
VA	98	42	58	4	23
VB	84	38	63	5	22

Sumber: Guru Kelas VA dan VB

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas V SDN 01 Sungai Aur Kecamatan Sungai Aur, maka penulis ingin melakukan suatu proses pembelajaran yang berbeda dengan menerapkan suatu midel pembelajaran yakni model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di SD negeri 01 sungai aur.

Istarani (2012:63), mengatakan bahwa, “Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make A Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Shoimin (2014:98), menyatakan bahwa, ”pelaksanaan model *Make A Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *Make A Match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sungai Aur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan materi pembelajaran dari guru.
2. Guru masih menggunakan metode satu arah yaitu dari Guru ke siswa.
3. Guru tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat peraga.
4. Sedikitnya siswa yang berani bertanya ketika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran
5. Siswa merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung.
6. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan banyaknya siswa yang belum mencapai KKM.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas maka, peneliti membatasi permasalahan penelitian pada hasil belajar Aspek Kognitif tingkat pengetahuan (C1), aspek kognitif tingkat pemahaman (C2) terhadap mata pelajaran IPA dikelas V SDN 01 Sungai Aur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V dalam pembelajaran konvensional pada aspek kognitif di SDN 01 Sungai Aur ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari hasil belajar IPA siswa yang menggunakan model *Make A Match* di kelas V dalam pembelajaran konvensional SDN 01 Sungai Aur.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi guru

Dengan penelitian ini, diharapkan guru mampu menggunakan berbagai jenis model pembelajaran dan berbagai jenis media dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Manfaat bagi peserta didik

- a. Dapat menambah pengalaman belajar siswa, bahwa dalam belajar tidak hanya dilakukan dengan mendengarkan penjelasan guru saja, tetapi dapat juga dilakukan dengan menemukan sendiri konsep-konsep dengan mengamati suatu media.
- b. Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan aktifitas, kreatifitas dan hasil belajar sehingga memiliki kebermaknaan bagi siswa.

3. Manfaat bagi sekolah

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

4. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung bagi peneliti sebagai calon guru dalam upaya menerapkan pengetahuannya tentang berbagai model pembelajaran yang diperoleh dalam perkuliahan dan bagi mahasiswa yang belum melakukan penelitian, penelitian ini dapat dipakai sebagai suatu kajian teori dalam melangkah ke jenjang mata kuliah penelitian.