

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia karena melalui pendidikan manusia dapat memperoleh informasi yang nantinya akan digunakan dan diterapkan dalam kehidupannya. Pendidikan tidak dibatasi oleh tempat dan waktu, pendidikan dapat diperoleh dimana saja dan kapan saja. Masa pendidikan sangatlah panjang. Banyak orang yang beranggapan bahwa pendidikan hanya diperoleh di sekolah saja, namun pada kenyataannya pendidikan dapat diperoleh dari pengalaman-pengalaman yang dijalani di dalam kehidupannya. Dalam Undang-undang Dasar tahun 1945 tentang pendidikan dan kebudayaan pasal 31 ayat (1) disebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Oleh karena itu, setiap individu berhak mengenyam pendidikan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Perkembangan dan perubahan pendidikan yang semakin maju menuntut kita untuk menyiapkan pendidik dengan matang. Tenaga pendidik dituntut untuk mengembangkan kemampuan dan kreatifitasnya dengan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian yang dimilikinya agar tidak tertinggal oleh kemajuan pendidikan yang berkembang semakin pesat. Seorang pendidik tetap menjadi pondasi untuk mencapai masyarakat yang berpendidikan dan pengetahuan dalam kondisi apapun. Seorang pendidik dalam dunia pendidikan harus memahami dan mengerti tentang belajar dan mengajar secara teori dan praktik yang dilakukan di dalam kelas

dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Salah satu pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan adalah sekolah dasar (SD). Sekolah Dasar merupakan penempatan awal bagi siswa untuk mengembangkan potensinya. Pemerintah telah merancang program pendidikan yang bersifat medidik untuk generasi pemuda. Majunya pendidikan suatu bangsa ditentukan oleh mutu pendidikan itu sendiri. Pendidikan diyakini dapat menanamkan dan memperoleh pengetahuan dan pengalaman sehingga dapat diciptakan generasi penerus yang produktif.

Pendidikan formal di Indonesia khususnya pada jenjang sekolah dasar diperlukan adanya pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila didalam suatu pembelajaran terjadi suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahasa yang baik, karena bahasa yang baik merupakan modal awal untuk melakukan interaksi..

Bagaimanapun idealnya suatu kurikulum suatu kurikulum tanpa diikuti oleh kemampuan guru dalam mengimplementasikannya dalam kegiatan proses pendidikan, maka kurikulum itu tidak akan memiliki makna. Seorang guru harus mengetahui cara-cara agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Sanjaya, 2008:6).

Berdasarkan Permendikbud No. 65 Tahun 2012 tentang standar proses pendidikan dasar dan pendidikan menengah menjelaskan bahwa perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, dan perangkat penilaian pembelajaran. Salah satu hal yang berkaitan dengan keefektifan siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran. Selama ini seringkali pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan kurangnya penggunaan media sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Lebih lanjut Arikunto (1993) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap” (Arikunto (1993) dalam (Mujtahidin, 2014:5).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan, yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara. Setiap keterampilan itu memiliki hubungan yang erat sekali dengan keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh

keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur, mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, merupakan catur-tunggal (Tarigan, 2008:1).

Setiap keterampilan itu erat pula hubungannya dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak pelatihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir.

Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang materi yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dalam pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar secara individual. Pengetahuan yang didapat dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan yang terjadi.

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pada kurikulum tersebut lebih ditekankan pada pendidikan karakter, terutama tingkat dasar yang menjadi pondasi bagi tingkat selanjutnya. Melalui pengembangan kurikulum 2013 yang berbasis karakter, masyarakat berharap

bangsa Indonesia menjadi bangsa yang bermartabat dan memiliki nilai tambah dan nilai jual yang tinggi agar bisa bersaing dengan bangsa-bangsa lain.

Kurikulum 2013 yang berbasis pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap bidang studi yang terdapat dalam kurikulum tersebut. Pada umumnya pendidikan karakter menekankan pada keteladanan, penciptaan lingkungan, pembiasaan melalui berbagai tugas dan proses pembelajaran yang kondusif. Apa yang dilihat, didengar, dan dikerjakan oleh peserta didik akan membentuk karakter dan kepribadian mereka sendiri. Selain itu, lingkungan tempat belajar juga dapat mempengaruhi pembentukan karakter peserta didik. Lingkungan yang kondusif dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya yaitu dengan pemilihan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Metode tersebut dapat mencakup penugasan, pelatihan, pengarahan, keteladanan dan pembelajaran.

Beberapa model pembelajaran yang didapat dijadikan acuan seorang guru, salah satunya adalah model kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada kelompok. Kelompok tersebut terdapat beberapa siswa yang bertugas untuk menyelesaikan masalah. Seorang guru dapat mengasah tanggungjawab dan kerjasama siswa dalam pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif. Siswa dituntut aktif dan dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran dengan kelompoknya. Tanggung jawab serta kerjasama siswa sangat berpengaruh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang hendak di capai.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok, yaitu setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok (Sanjaya, 2006:242).

Make a match merupakan metode belajar mengajar mencari pasangan dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Jumlah siswa dalam satu kelompok tidak boleh terlalu besar, yang terdiri dari 2 orang atau lebih. Hal ini dimaksud agar proses kerjasama antar siswa berjalan efektif, sehingga memungkinkan semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran untuk membahas dan memecahkan masalah. Dalam kelompok kecil itu siswa belajar dan bekerjasama sampai pada pengalaman belajar yang maksimal, baik yang bersifat pengalaman individual maupun kolektif sebagai pencerminan adanya prinsip-prinsip keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Hal-hal yang dapat menghambat belajar siswa sering kali dijumpai dalam proses pembelajaran. Pada umumnya siswa lebih menyukai pembelajaran yang hanya

mengandalkan ceramah atau tugas saja. Bahan-bahan belajar yang digunakan hanya menggunakan buku dan penjelasan dari guru. Hal ini yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran. Kurangnya kreatifitas seorang guru akan mempengaruhi tingkat keaktifan dan pemahaman siswa. Perlu adanya suatu perubahan yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Salah satunya dengan pemilihan metode yang kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di UPTD SDN Buluh 2 Socah dengan guru kelas IV (empat) ditemukan beberapa kondisi yaitu guru kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran serta kurangnya media pembelajaran, sehingga mengakibatkan kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa hanya menggunakan buku dari pihak sekolah tanpa ada penunjang buku lainnya. Pengetahuan guru tentang model pembelajaran kooperatif juga masih kurang.

Pada umumnya guru sudah menerapkan dan memilih model yang tepat dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan. Akan tetapi pemahaman guru kurang mendalam tentang berbagai model. Selain itu, kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dari beberapa guru mungkin jarang menggunakan media pembelajaran. Guru hanya mengandalkan buku panduan dalam penyampaian materi. Padahal dalam kegiatan belajar mengajar seharusnya diperlukan sebuah model pembelajaran dan media yang kreatif sehingga dapat membuat aktivitas siswa lebih meningkat dan hasil belajar yang diinginkan akan tercapai. Melihat kondisi yang seperti itu, diperlukan suatu solusi untuk mengatasi kurang memenuhinya kriteria yang telah ditentukan yaitu dengan penggunaan model dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul **Implementasi Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Siswa Kelas IV UPTD SDN Buluh 2 Socah Tahun Pelajaran 2018/2019)**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

- 1) Bagaimana Implementasi Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Siswa Kelas IV UPTD SDN Buluh 2 Socah Tahun Pelajaran 2018/2019)?
- 2) Bagaimana kesulitan pada Implementasi Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Siswa Kelas IV UPTD SDN Buluh 2 Socah Tahun Pelajaran 2018/2019)?
- 3) Bagaimana solusi mengatasi kesulitan pada Implementasi Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Siswa Kelas IV UPTD SDN Buluh 2 Socah Tahun Pelajaran 2018/2019)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yaitu:

- 1) Mengetahui Implementasi Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Siswa Kelas IV UPTD SDN Buluh 2 Socah Tahun Pelajaran 2018/2019)

- 2) Mengetahui kesulitan pada Implementasi Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Siswa Kelas IV UPTD SDN Buluh 2 Socah Tahun Pelajaran 2018/2019)
- 3) Mengetahui solusi mengatasi kesulitan pada Implementasi Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus Siswa Kelas IV UPTD SDN Buluh 2 Socah Tahun Pelajaran 2018/2019)

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif dan pemanfaatan media *make a match* kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya dan sebagai landasan teori untuk kegiatan inovasi dalam meneliti kemampuan pada siswa. Selain itu penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang berbahasa khususnya pada keterampilan menulis pada siswa di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru dalam menguasai variasi model pembelajaran visual. Sehingga pembelajaran lebih menyenangkan pada proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat

tercapai selain itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin maju.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Penggunaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa, sebagai motivasi, meningkatkan siswa untuk berfikir kreatif dan aktif dalam pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan pengaruh yang baik bagi sekolah dalam memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa di UPTD SDN Buluh 2 Socah. Selain itu, dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan fasilitas (media pembelajaran dan alat peraga). Dapat memberikan pembinaan ataupun arahan dalam mengembangkan bakat, minat dan kreativitas siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini akan memberikan pengalaman positif bagi peneliti. Peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait penerapan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dilakukan sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan.

1.5 Asumsi Penelitian

Pada penelitian ini dapat diasumsikan bahwa guru pernah menggunakan model pembelajaran yang dikelompokkan hanya saja guru belum mengetahui

secara penuh tentang model *Cooperatif Learning* tipe *Make a Match* pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran.