

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Hamalik (2001:263) Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar dapat berperan aktif dan positif dalam hidupnya sekarang dan yang akan datang. Pendidikan nasional Indonesia adalah pendidikan yang berakar pada kebudayaan Indonesia dan berdasar kepada pencapaian tujuan pembangunan nasional Indonesia. Sistem pendidikan nasional Indonesia (Sisdiknas) merupakan satu keseluruhan yang terpadu dari semua satuan dan kegiatan pendidikan yang saling berkaitan untuk mengusahakan tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Fungsi pendidikan itu sendiri kita dapat memperoleh pengetahuan yang sangat bermanfaat, dari tidak tahu menjadi tahu. Tujuan pendidikan membuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Karena itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan. Sebagai suatu komponen pendidikan, tujuan pendidikan menduduki posisi penting di antara komponen-komponen lainnya. Menurut Hamalik (2001:37- 40) Proses pendidikan merupakan kegiatan memobilisasi segenap komponen pendidikan oleh pendidik terarah kepada pencapaian tujuan pendidikan. Bagaimana proses pendidikan itu dilaksanakan sangat menentukan kualitas hasil pencapaian tujuan pendidikan.

Menurut Gagne (dalam Suprijono, (2012:3) Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Namun realitas yang dipahami oleh sebagian masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah, Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan.

Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat menerima atau mengumpulkannya. Pembelajaran di SD hendaknya memperhatikan empat prinsip

- 1) Prinsip latar belakang adalah keadaan dimana siswa telah mengetahui hal lain secara langsung atau tidak langsung dengan bahan yang akan dipelajari.
- 2) Prinsip belajar sambil bekerja sangat penting karena pengalaman yang diperoleh melalui bekerja tidak mudah dilupakan.
- 3) Prinsip belajar dan bermain, penting karena bermain merupakan keaktifan siswa yang dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan. Suasana seperti ini akan mendorong siswa untuk belajar lebih giat.
- 4) Prinsip belajar keterpaduan, mengharapkan agar guru dalam menyampaikan materi hendaknya mengaitkan antara materi yang satu dengan materi yang lain, baik dalam satu bidang studi maupun dengan bidang studi lainnya. Pemaduan konsep dapat membuat materi pelajaran lebih bermakna (Depdikbud, 1994).

Proses belajar mengajar dalam mata pelajaran tematik lebih dominan menalar. Terkadang siswa sangat bosan menerima mata pelajaran tematik yang diberikan oleh guru. Siswa cenderung jenuh dan bosan karena mata pelajaran

tersebut siswa dituntut mempunyai daya nalar tinggi dan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

Guru menggunakan metode konvensional dimana metode tersebut dapat merangsang penalaran siswa, menekankan tingkah laku siswa menjadi lebih baik sesuai dengan keinginan guru. Keaktifan siswa didalam kelas sudah cukup bagus siswa merespons penjelasan dan umpan balik dari guru. Siswa lebih bisa menerima dan memahami materi yang diberikan guru apabila dalam proses belajar mengajar terdapat media pembelajaran atau alat peraga. Karena, siswa lebih mudah memahami apabila media tersebut bersifat konkrit. Jadi, siswa diminta untuk menalar materi yang diajarkan lalu mempresentasikan dan membuat kesimpulan bersama guru. Selain media guru juga menggunakan buku teks. Buku teks tematik merupakan sumber utama dalam pembelajaran di sekolah.

Metode konvensional yang diberikan guru dinilai sudah cukup efektif. Namun, siswa sulit dalam mengerjakan soal dengan waktu yang singkat sehingga nilai hasil belajar siswa rendah. Siswa dilatih kemandirian dalam memecahkan masalah dan memahami peran orang dewasa dalam menghadapi masalah yang akan dikaji merupakan masalah autentik dalam kehidupan sehari-hari.

Metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap hasil proses pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran tersebut diperlukan inovasi yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas, Sehingga nilai hasil belajar siswa lebih meningkat dari sebelumnya. Inovasi yang diberikan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-

bentuk yang dipimpin lebih oleh guru atau diarahkan guru Suprijono (2011:54). Sedangkan, tipe *make a match* pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban Suprijono (2011:94).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Indra Pradana Yudistira 2011 dengan judul “ penerapan tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran IPS kelas IV SDN Kraton 2 Bangkalan, bahwa aktivitas guru mencapai 70,62%. Aktivitas siswa mencapai 68,62% dan hasil belajar siswa mencapai 66,66%. Siswa dilatih kemandirian dalam memecahkan masalah dan memahami peran orang dewasa dalam menghadapi masalah yang akan dikaji merupakan masalah autentik dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Arif 2011 dengan judul “Efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Islam Al-Syukro Ciputat”. Penelitian ini bertujuan efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan persepsi siswa tentang penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada bab hakekat manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi melalui model pembelajaran kooperatif metode *Make a Match*. Hasil yang diperoleh dari metode tersebut siswa lebih cepat memahami materi.

Hasil observasi dilakukan pada tanggal 10 November 2014 di SDN Kamal 2 Bangkalan pada kelas V A yang berjumlah 27 siswa, untuk perempuan berjumlah 10 siswi sedangkan laki-laki berjumlah 17 siswi. Kelas V B yang

berjumlah 27 siswa, untuk perempuan berjumlah 17 siswi sedangkan laki-laki berjumlah 10 siswa. Pembelajaran di sekolah tersebut masih konvensional, sehingga berpengaruh terhadap daya penalaran siswa untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Siswa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan soal tersebut, sehingga seringkali tugas sekolah dijadikan pekerjaan rumah karena siswa tidak bisa menyelesaikan dengan tepat waktu. Hal ini ditunjukkan bahwa saat siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran karena siswa hanya belajar di sekolah sedangkan pada saat di rumah mereka tidak lagi mengulang pembelajaran pada hari berikutnya (Pembelajaran yang sudah diajarkan bahkan pembelajaran yang akan diajarkan).

Kondisi di atas, disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor keluarga. Perhatian yang masih sangat kurang dari orang tua, dan saudara. dalam pembelajaran membuat para siswa kurang memperhatikan pentingnya belajar. Karena, orang tua sibuk mencari uang (ekonomi), mereka lebih mementingkan pekerjaan, sehingga urusan pendidikan anak diserahkan sepenuhnya pada pihak sekolah. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas. Keaktifan di kelas bisa dihitung dengan presentase 50% dimana, hanya siswa tertentu yang aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan dari uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh strategi kooperatif metode *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Kamal 2.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat menemukan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimanakah pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencocokkan/mencari kartu) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada SDN Kamal 2 Bangkalan?

1.3 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi beberapa pihak :

1. Bagi guru SD Kelas V memberikan keterampilan dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan teknik tipe *make a match*
2. Bagi sekolah untuk mengupayakan perbaikan pembelajaran yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk mengadakan penelitian yang sejenis dalam bahasan yang berbeda.

1.4 Hipotesis

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan, dapat menemukan hipotesis masalah sebagai berikut :

Hipotesis kerja (H_a) :

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik kelas V di SDN Kamal 2

Hipotesis Nihil (H_0) :

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Kamal 2.