

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan merupakan kegiatan yang umum dilakukan dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya manusia yang hebat dan terampil di bidangnya. Pendidikan sebenarnya merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan suatu rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu tumbuh sebagai pribadi yang utuh. Selain itu dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar merupakan proses yang bisa diterapkan.

Pendidikan sebagai investasi penting bagi suatu bangsa karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Seperti yang telah disebutkan dalam Undang-Undang No 2 tahun 1989 tentang Tujuan Pendidikan Nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantab dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Selain itu, Undang-Undang Dasar 1945 tentang pendidikan dan kebudayaan pasal 31 ayat (1)

setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan, (2) setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Artinya setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan.

Perkembangan dan perubahan pendidikan yang semakin maju menuntun kita untuk mempersiapkan tenaga pendidik dengan matang. Tenaga pendidik dituntut untuk mengembangkan kemampuan dan kreatifitasnya dengan pengetahuan, ketarampilan, dan keahlian yang dimilikinya agar tidak tertinggal oleh kemajuan pendidikan yang semakin pesat. Seorang pendidik tetap menjadi pondasi untuk mencapai masyarakat yang berpendidikan dan berpengetahuan yang luas dalam kondisi apapun. Seorang pendidik dalam dunia pendidikan harus memahami dan mengerti tentang belajar dan mengajar secara teori dan praktis dalam pembelajaran yang dilakukan dalam kelas, sehingga tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan.

Kemajuan pendidikan saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yaitu melalui pendidikan. Hal ini menuntut adanya pemahaman kepada peserta didik. Pemahaman yang dimaksud bukanlah pemahaman dalam arti sempit yaitu menghafal materi pelajaran, namun pemahaman dalam arti luas yaitu lebih cenderung menekankan pada kegiatan proses pembelajaran yang meliputi menemukan konsep, mencari dan lain sebagainya serta peserta didik dituntut untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun sayangnya, praktek

pembelajaran yang demikian masih belum diterapkan secara keseluruhan, sehingga tujuan dan hasil pendidikan belum sesuai dari apa yang diharapkan.

Proses pembelajaran yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran guru dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut. Proses belajar siswa itu sendiri tergantung pada cara guru menyampaikan pelajaran pada anak didiknya. Oleh karena itu kemampuan serta kesiapan guru dalam proses pembelajaran memegang peranan penting bagi keberhasilan proses pembelajaran pada siswa. Hal ini menunjukkan adanya keterkaitan antara hasil belajar siswa dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan secara profesional. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua aktor yang saling timbal balik, yaitu guru dan siswa. Guru menyusun dan menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, yang didesain secara sengaja, menantang, sistematis, dan berkesinambungan. Guru sebagai pendidik melakukan rekayasa pembelajaran. Rekayasa pembelajaran tersebut dilakukan berdasarkan kurikulum yang berlaku (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 3).

Siswa sebagai pembelajar yang menikmati kondisi pembelajaran dalam kelas. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Media yang digunakan seorang guru juga sangat berpengaruh

dalam proses pembelajaran, media yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan materi pelajaran. Agar tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai dengan baik.

Suatu kegiatan penting dalam pendidikan adalah pembelajaran, yaitu suatu proses dimana siswa ditempa dalam sebuah proses yang panjang. Mengajar adalah inti dari pembelajaran di sekolah. Mengajar dilakukan guru agar siswa bisa paham terhadap mata pelajaran. Gredler (1990: 01) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga tercapai suatu objek yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotorik) seorang peserta didik. Seorang pendidik harus mempunyai kreatifitas dalam mengajar, agar siswa terlibat aktif dalam belajar sehingga dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif 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 dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar secara individual. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari.

Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP). Pada kurikulum tersebut lebih ditekankan pada pendidikan karakter, terutama pada 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 yang 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 melalui berbagai cara. Salah satunya adalah dengan pemilihan metode yang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang

menyenangkan. Metode tersebut dapat mencakup penugasan, pembiasaan, pelatihan, pengarahan, keteladanan, dan pembelajaran.

Ada beberapa metode atau model pembelajaran yang dapat dijadikan acuan seorang guru, salah satunya adalah metode kooperatif. Metode kooperatif merupakan sebuah metode pembelajaran yang menekankan pada kelompok. Kelompok tersebut terdapat beberapa siswa yang bertugas untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Seorang guru dapat mengasah tanggung jawab dan kerjasama siswa dalam pembelajaran ketika menggunakan metode *Cooperative Learning*. Siswa dituntut aktif dan dapat menyelesaikan permasalahan dengan kelompoknya. Tanggung jawab serta kerjasama siswa sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Huda (2013: 29) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan adanya pengelompokan siswa kedalam beberapa kelompok untuk bekerja sama memecahkan masalah.

Parker (1994) dalam Huda (2013: 29) mendefinisikan kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Siswa dibagi menjadi beberapa

kelompok kecil yang bertujuan agar siswa bisa berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Mereka bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, karena mereka mempunyai tujuan yang sama dalam proses pembelajaran.

Metode *cooperative learning* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran. Metode *cooperative learning* menekankan pada pembentukan kelompok belajar, sehingga dapat melatih siswa untuk bekerja sama dan saling membantu dalam hal penyelesaian masalah dalam kelompok. Selain itu juga diperlukan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok terhadap tugas mereka masing-masing. Jika hal tersebut dilakukan dalam pembelajaran, maka akan menimbulkan kebiasaan yang positif sehingga akan membentuk karakter siswa.

Make a Match merupakan salah satu dari pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. *Make a Match* adalah suatu metode belajar yang menggunakan sebuah kartu dan kemudian mencari jodoh kartu tersebut. Model pembelajaran *make a match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan pada penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi dan kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu media kartu (Wahab, 2007: 59).

Salah satu keunggulan teknik *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. *Make a match* merupakan pembelajaran yang menekankan pada kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi

pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik.

Hal-hal yang dapat menghambat belajar siswa sering kali dijumpai dalam proses pembelajaran. Pada umumnya siswa lebih menyukai pembelajaran yang bersifat menyenangkan. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah atau tugas saja. Bahan-bahan belajar yang 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 proses pembelajaran. Salah satunya dengan pemilihan metode yang kreatif dan menyenangkan.

Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ajis (2012: 53) yang berjudul implementasi model *cooperative learning* teknik *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas VIII A SMP 1 Wedi Klaten, menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa, terutama pada motivasi belajar siswa. Penggunaan metode tersebut siswa merasa senang mengikuti proses pembelajaran keaktifan siswa juga meningkat dari sebelumnya. Dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

SDN Kraton 3 Bangkalan adalah salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 di kecamatan Bangkalan. Pada SDN kraton 3 Bangkalan, metode *Cooperative Learning* sudah pernah diterapkan dalam pembelajaran, karena setiap kelasnya sudah dibentuk kelompok. Ada beberapa kendala yang menghambat proses pembelajarannya. Adapun kendala tersebut adalah jumlah siswa yang terlalu banyak dalam setiap kelasnya, sehingga kurang ideal dan pembelajaran tidak bisa terfokus dengan baik. Kurangnya sumber buku sebagai penunjang pembelajaran, siswa hanya menggunakan buku dari pihak sekolah tanpa ada buku penunjang yang lain. Pengetahuan guru terhadap metode *Cooperative Learning* yang masih kurang.

Proses pembelajaran, kondisi dan situasi setiap kelas berbeda. Hal tersebut terlihat dari cara guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan pengondisian kelas. Metode yang digunakan guru berbeda dari tiap-tiap kelas. Karakteristik setiap siswa dari setiap kelas juga sangat berbeda. Dari beberapa masalah yang muncul dari setiap kelas dapat diatasi dengan kreatifitas guru dalam memilih metode yang tepat. Penggunaan metode yang tepat dapat menunjang proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pada umumnya guru sudah menerapkan dan memilih metode yang tepat dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan. Akan tetapi pemahaman guru kurang mendalam tentang berbagai metode. 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 metode 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 metode dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka diajukan penelitian yang berjudul
 “Implementasi Metode *Cooperative Learning* Tipe *Make a Match* Pada Kurikulum 2013 (Studi Kasus SDN Kraton 3 Bangkalan Tahun Pelajaran 2014/2015)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada kurikulum 2013 di SDN Kraton 3 Bangkalan Tahun Pelajaran 2014/2015?
2. Bagaimana kesulitan pada implementasi *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada kurikulum 2013 di SDN Kraton 3 Bangkalan Tahun Pelajaran 2014/2015?
3. Bagaimana solusi mengatasi kesulitan pada implementasi *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada kurikulum 2013 di SDN Kraton 3 Bangkalan Tahun Pelajaran 2014/2015?

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan metode *Cooperative Learning* tipe *make a match*, karena pada penelitian ini hanya ingin mengetahui bagaimana implementasi metode *Cooperative Learning*

menggunakan tipe *make a match* pada penerapan kurikulum 2013. Hasil penelitian ini hanya berlaku di kelas I, II-A, II-B, IV, V-A, dan V-B di SDN Kraton 3 Bangkalan sehingga tidak berlaku untuk Sekolah Dasar lain yang lain mengingat situasi, kondisi, dan kasus yang berbeda.

1.4 Tujuan Kajian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi metode *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada kurikulum 2013 di SDN Kraton 3 Bangkalan tahun pelajaran 2014/2015.
2. Untuk mengetahui bagaimana kesulitan pada implementasi *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada kurikulum 2013 di SDN Kraton 3 Bangkalan tahun pelajaran 2014/2015.
3. Untuk mengetahui bagaimana solusi mengatasi kesulitan pada implementasi *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada kurikulum 2013 di SDN Kraton 3 Bangkalan tahun pelajaran 2014/2015.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, jika penelitian dengan teknik metode *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* mampu meningkatkan kualitas siswa dalam pembelajaran, hal ini dimaksudkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi acuan teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan metode *Cooperative Learning*. Selebihnya menambah

manfaat bagi dunia pendidikan. Sedangkan secara praktis hasil penelitian ini dapat digunakan untuk hal berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Menjadikan siswa senang, lebih aktif dan lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran karena guru menggunakan media pembelajaran yang menarik.
- b. Membantu siswa dalam menerima dan menyerap materi pelajaran yang diajarkan.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

- a. Merupakan bentuk variasi dalam mengajar.
- b. Membantu guru memperbaiki kualitas pembelajarannya.
- c. Sebagai motivasi guru untuk meningkatkan ketrampilan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.
- d. Sebagai motivasi guru untuk meningkatkan ketrampilan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai.
- e. Sebagai motivasi guru agar lebih kreatif dalam pembelajarannya.
- f. Sebagai masukan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan dikelasnya.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas pengajaran
- b. Sebagai upaya dalam perbaikan pembelajaran

- c. Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar di beberapa sekolah dasar yang menerapkan kurikulum 2013

1.6 Asumsi Penelitian

Pada penelitian ini dapat diasumsikan bahwa guru pernah mengimplementasikan metode *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran.