

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Pendidikan merupakan wadah dalam menimba ilmu pengetahuan dan pembentukan sikap dan perilaku yang menjadi kepribadian menjadi lebih baik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Salah satu komponen yang berperan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah sumber daya manusia.

Guru berperan menjadi sentral dalam memegang kendali dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar saling terkait satu sama lain. Proses pembelajaran mempengaruhi terjadinya interaksi pada guru dan peserta didik, peserta didik maupun peserta didik terhadap lingkungan belajar. Hal ini peran kurikulum berfungsi sebagai komponen yang menjadi acuan pelaksana untuk mengarah pada tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan rangkaian penyempurnaan terhadap kurikulum yang telah dirintis sebelumnya. Kurikulum 2013 ini menjadi sentral pusat pada peserta didik.

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 menekankan pada siswa untuk berperan aktif secara mandiri atau kelompok, serta pembentukan karakter melalui pengalaman langsung dan kemampuan penguasaan pada berpikir

kritis. Pendekatan pembelajaran pada kurikulum 2013 mengacu pada pembelajaran tematik terpadu yang mengarahkan pada konsep materi yang harus diintegrasikan pada setiap mata pelajaran agar mendapatkan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Majid, 2014:80). Pelaksanaan pembelajaran tematik ini, guru mampu memberikan mengintegrasikan mata pelajaran terkait kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, aktif, menarik dan percaya diri dengan metode, media pembelajaran, dan model pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Hal ini adanya interaksi antara guru dan siswa dapat memperoleh pemahaman yang diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku oleh siswa yang melalui dari belajar (Purwanto, 2011:46). Hasil belajar dapat dilihat dari keberhasilan siswa dalam mempelajari materi dalam bentuk skor atau nilai dari pelajaran tersebut. Faktor dari hasil belajar adalah kemampuan guru atau siswa dalam belajar untuk memperoleh hasil belajar yang menjadi baik. Hasil belajar juga dapat dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga dipengaruhi dari model pembelajaran agar tercapai belajar yang maksimal.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin, 24 Juli 2023 di SDN Krian 4 kelas III-C dan kelas III-D melalui kegiatan pra penelitian menunjukkan bahwa 1). kegiatan belajar mengajar guru pada materi pembelajaran tematik pendekatan berpusat pada guru (*Teacher Centered*) sehingga siswa mencatat dan mengerjakan tugas yang disampaikan oleh guru (2) Siswa merasa bosan saat kegiatan belajar mengajar yang disebabkan kurangnya mengobrol dengan teman, melamun, dan bermain sendiri. (3) Siswa kurang percaya diri dan berani saat

penyampaian hasil diskusi didepan kelas.

Berdasarkan hasil kegiatan wawancara dengan guru kelas III-C pada hari Senin, 24 Juli 2023 di SDN Krian 4 melalui kegiatan pra penelitian dari hasil analisis yaitu, bahwa guru pernah menerapkan permainan atau *game* bernama permainan tradisional sederhana seperti, lompat tali. Hal ini siswa menyukai pembelajaran tematik adalah permainan atau *game*. Terdapat kendala atau hambatan guru ketika proses kegiatan pembelajaran yang kurang kondusif yang disebabkan oleh kurangnya memperhatikan penyampaian atau arahan guru. Selain itu, siswa kelas III-C masih kurang percaya diri dan berani yang masih malu untuk mempresentasikan di depan kelas. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa kelas III-C pada tematik tema 3 subtema 1 mengenai materi “Benda di Sekitarku” melalui penilaian harian. Hal ini didukung dengan nilai hasil belajar siswa semester 1 yang berjumlah 30 siswa yang tidak memenuhi KKM di kelas III-C SDN Krian 4 sebanyak 16 siswa dan memenuhi KKM sebanyak 14 siswa. Kriteria Ketuntasan Kelas (KKM) III SDN Krian 4 adalah 75.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan angket siswa SDN Krian 4 yaitu menyukai pembelajaran tematik respon siswa yang menjawab ya berjumlah 30 siswa dan respon siswa yang menjawab tidak berjumlah 0 siswa. Siswa menyukai belajar bersama teman di kelas respon siswa yang menjawab ya berjumlah 20 siswa dan respon siswa yang menjawab tidak berjumlah 10 siswa. Siswa suka berbagi informasi melalui kegiatan kelompok dengan cara permainan atau *game*” respon siswa yang menjawab ya berjumlah 29 siswa dan respon siswa yang menjawab tidak berjumlah 1 siswa. Siswa merasa minat belajar melalui permainan atau *game* dapat meningkatkan pemahaman” respon siswa yang menjawab ya

berjumlah 28 siswa dan respon siswa yang menjawab tidak berjumlah 2 siswa. Siswa mudah memahami materi ketika guru menerapkan kegiatan pembelajaran melalui permainan atau *game* pada pembelajaran tematik respon siswa yang menjawab ya berjumlah 30 siswa dan respon siswa yang menjawab tidak berjumlah 0 siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan angket siswa SDN Krian 4 yaitu menyukai pembelajaran tematik respon siswa yang menjawab ya berjumlah 10 siswa dan respon siswa yang menjawab tidak berjumlah 20 siswa. Siswa menyukai belajar bersama teman di kelas respon siswa yang menjawab ya berjumlah 20 siswa dan respon siswa yang menjawab tidak berjumlah 10 siswa. Siswa suka berbagi informasi melalui kegiatan kelompok dengan cara permainan atau *game*” respon siswa yang menjawab ya berjumlah 29 siswa dan respon siswa yang menjawab tidak berjumlah 1 siswa. Siswa merasa minat belajar melalui permainan atau *game* dapat meningkatkan pemahaman” respon siswa yang menjawab ya berjumlah 28 siswa dan respon siswa yang menjawab tidak berjumlah 2 siswa. Siswa mudah memahami materi ketika guru menerapkan kegiatan pembelajaran melalui permainan atau *game* pada pembelajaran tematik respon siswa yang menjawab ya berjumlah 30 siswa dan respon siswa yang menjawab tidak berjumlah 0 siswa.

Berdasarkan uraian sebab terdapat permasalahan di atas, kegiatan proses pembelajaran (1) Guru menggunakan pendekatan *teacher learning* pada menyampaikan materi pembelajaran tematik, (2) siswa merasa jenuh atau bosan belajar dengan ditandai dengan siswa kurang memperhatikan, bergurau, dan mengobrol dengan temannya. Hal ini ciri-ciri siswa mencerminkan minat belajar adanya kejenuhan siswa di kelas seperti, timbulnya malas, dan tidak semangat

dalam belajar (Mubarak, 2018:13). (3) Hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik Tema 3 Subtema 1 yang memenuhi kriteria KKM sebanyak 10 siswa dan 20 siswa tidak memenuhi KKM dari jumlah 30 siswa. Hal ini dapat dilihat dari suatu proses belajar mengajar masih belum tercapai sehingga hasil tes belajar siswa yang belum seluruhnya memenuhi kriteria kelulusan (Sardiman, 2010:12).

Salah satu upaya untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi adalah keterkaitan antara model pembelajaran hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik agar pembelajaran tetap optimal, maksimal, dan menyenangkan. Maka perlu memperbaiki hasil belajar siswa salah satu alternatif yang akan peneliti adalah model pembelajaran. Rusman (2014:132) Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan peserta didik dengan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Herneta Fatirani dalam Rohman S, (2021:8) Model pembelajaran *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan sikap kerja sama dengan sejumlah kelompok yang terdiri dari 2-5 siswa dengan bertujuan memotivasi siswa untuk tercapai secara maksimal.

Salah satu jenis-jenis model pembelajaran kooperatif yang menarik dan kreatif agar siswa memahami dalam pengetahuan yaitu, model pembelajaran tipe *Make a Match*. Menurut Suyatno (2009:72) Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dengan cara mencari pasangan kartunya. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yaitu, Menurut Rustam (2010:36) Model pembelajaran kooperatif *Make a Match* mempunyai kelebihan yaitu, (1) Mampu menciptakan suasana kelas menjadi aktif, menyenangkan dengan

bermain dan belajar. (2) Siswa mampu bekerja sama antar siswa dengan secara dinamis. (3) Mampu meningkatkan sikap gotong royong yang merata diseluruh siswa. (4) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.

Penelitian jurnal yang telah dilakukan oleh Makmur Sirait dan Putri Adilah Noer yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif untuk menganalisis proses pembelajaran yang mengarah kemampuan siswa pada menghafal, mengingat, dan hasil belajar yang disebabkan nilai ujian semester bukan murni, tetapi penjumlahan dari nilai hasil ujian semester, ulangan harian, nilai mid semester, dan nilai remedial. Instrumen penelitian adalah tes (pilihan ganda) dan non tes (Observasi). Hasil postes kelas eksperimen 70,17 dan kelas kontrol adalah 62. Aktivitas siswa pada saat pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* mengalami peningkatan dari 72,84% (cukup baik) menjadi 82,98% baik.

Penelitian jurnal *PEDADIDAKTIKA jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* yang telah dilakukan oleh Widayanti, Rustono Ws, dan Yasbiati Ws yang berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Penggolongan Hewan*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif metode eksperimen tipe *Quasi Experimental Design* dengan desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Pretest-Posttest Design*. 1) Hasil belajar siswa pada kelas kontrol dilihat dari rata-rata pretest berada pada kategori sedang, sedangkan untuk hasil rata-rata posttest berada pada kategori tinggi. 2) Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dilihat dari rata-rata pretest berada pada kategori sedang, sedangkan untuk hasil rata-rata posttest berada pada kategori sangat tinggi. 3) Terdapat pengaruh model pembelajaran

kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan kategori nilai normal gain dengan hasil perhitungan uji hipotesis.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan dan sumber penelitian terdahulu yang relevan, maka perlu dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar kognitif tema 3 subtema 1 pada kelas III yang dijadikan sebagai solusi dalam memperbaiki proses pembelajaran siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, yakni nilai belajar siswa yang lebih baik. Judul penelitian yang diajukan adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Tema 3 Subtema 1 Pada Kelas III SDN Krian 4 Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif guru dalam proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan termotivasi kepada siswa agar suasana pembelajaran tidak monoton yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dicapai.

B Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah bertujuan pembahasan menjadi terarah. Rumusan masalah yang akan diangkat yaitu adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar kognitif tema 5 subtema 1 pada siswa kelas III SDN Krian 4?

C Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ingin dicapai

dalam penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap hasil belajar kognitif tema 5 subtema 1 pada siswa kelas III SDN Krian 4.

D Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat bagi peneliti adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan penelitian mengenai penerapan tema 5 “Cuaca” subtema 1 “Keadaan Cuaca” pembelajaran 5 dan pembelajaran 6. Selain itu, penerapan model pembelajaran ini, guna dapat untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tersebut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pengaplikasian model pembelajaran suasana yang menyenangkan, aktif, partisipatif, percaya diri dan berani. Selain itu, model pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan pembelajaran agar lebih efektif.
- b. Bagi siswa dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa untuk mendorong siswa semangat belajar. Meningkatkan kemampuan belajar pada konsep pembelajaran.
- c. Bagi peneliti dapat menambah wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan pengaplikasian Model Pembelajaran” subtema 1 “Keadaan Cuaca” Pada Kelas III SDN Krian 4.

E Batasan Penelitian

Adapun yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini, agar masalah pada peneliti tetap terarah dan tidak menyimpang. Maka perlu pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah *Make a Match* yang menggunakan media kartu yang terdiri dari berisi pertanyaan dan jawaban.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah tematik tema Tema 3 “5 “Cuaca” Subtema 1 “Keadaan Cuaca” pembelajaran 5 dan pembelajaran 6.
3. Tema 5 “Cuaca” Subtema 1 “ “Keadaan Cuaca” berfokus pembelajaran 5 dan pembelajaran 6 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika.
4. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian mencakup hasil pembelajaran pada ranah kognitif (pengetahuan).

F Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penjelasan istilah penting terkait dengan judul penelitian (Pratiwi, 2021:7). Definisi istilah berdasarkan dari kajian teori yang ada. Hal ini untuk memperjelas tujuan teori dari penelitian kuantitatif agar lebih fokus. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Herneta Fatirani dalam Rohman S, (2021:8) Model pembelajaran *cooperative learning* adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan sikap kerja sama dengan sejumlah kelompok yang terdiri dari 2-5 siswa dengan bertujuan memotivasi siswa untuk tercapai secara maksimal. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan kegiatan pembelajaran yang membentuk kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri anggota dari 4-6 siswa yang bersifat

heterogen (Rusman, 2014:202). Model pembelajaran kooperatif adalah suatu kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa yang terdiri dari 2-5 untuk bekerja sama secara berkelompok yang bersifat heterogen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai.

1. Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*

Lestari dan Yudhanegara (2015:75) model pembelajaran tipe *Make a Match* adalah model pembelajaran yang berkonsep permainan pada pemahaman siswa untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan materi tersebut.. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang dimaksud dalam penelitian adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dimana guru menyiapkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dengan cara mencari pasangan pada konsep belajar sambil permainan atau game untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan pemahaman siswa tersebut.

2. Hasil Belajar Siswa

Menurut Purwanto (2011:46) Hasil belajar adalah perubahan perilaku oleh siswa yang melalui dari belajar. Tingkat perubahan hasil belajar siswa dari 3 aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Purwanto, 2010:46). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku oleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran melalui kemampuan 3 aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi pada hasil intelektual belajar siswa. Menurut Taksonomi Bloom revisi Anderson (Anderson, 2015) terdapat enam aspek ranah kognitif atau KKO edisi yang terdiri dari

mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan

4. Materi yang terdapat di Kelas III Tema Tema 5 “Cuaca” subtema 1 “Keadaan Cuaca” PB 5 dan 6 yang meliputi dari tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika.