

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan yaitu dalam upaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Suatu pendidikan dapat dianggap berhasil yaitu dapat mencerdaskan generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral dan berkepribadian. Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1:

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.

Berdasarkan UU bahwa dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif perlu dirancang suatu model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, merangsang, dan menantang bagi siswa sehingga dapat mengembangkan diri secara optimal. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam suatu proses belajar mengajar dan digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, model pembelajaran merupakan peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar sehingga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan suatu gambaran tahap-tahap proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Menurut Arends dalam Suprijono (2014: 46), “model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan

pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”. Dalam proses pembelajaran dikelas diperlukan suatu model pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Dari beberapa banyak model pembelajaran yang digunakan oleh guru salah satunya yaitu model pembelajaran *make a match*. Menurut Wijanarko (2017: 53) “model pembelajaran *make a match* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya”. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dan pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Menurut Isjoni dalam Shoimin (2017:98), “salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan teknik ini bisa digunakan pada semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia”. Pada model pembelajaran *make a match* memiliki karakteristik seperti siswa lebih aktif di kelas, sebagaimana yang dikemukakan oleh Shoimin (2017: 98):

Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. 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.

Peserta didik yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Setelah proses pembelajaran siswa diharapkan mengalami perubahan sebagai prestasi belajar yang dicapai oleh siswa agar terlihat sejauh mana perkembangan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Menurut Winkel dalam Susanti (2019: 33), “prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya”. Sedangkan menurut Triana (2014: 36), “prestasi belajar pada dasarnya adalah suatu perubahan yang terjadi dalam individu sebagai hasil dari kegiatan belajar ”. Berdasarkan pendapat Winkel dalam Susanti dan Triana dapat disimpulkan, bahwa prestasi belajar merupakan suatu keberhasilan yang telah dicapai dari hasil kegiatan belajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi, hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.

Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda demikian juga dengan potensinya karakteristik tersebut disebabkan oleh faktor lingkungannya itu sendiri, sehingga guru harus memahami karakteristik siswa agar mampu mengembangkan potensi siswa melalui proses pembelajaran. Menurut Alim dalam Burhaeni (2017: 52) “ Karakteristik anak usia SD berkaitan aktivitas fisik yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung”. Pendidik harus paham dengan perkembangan anak karena anak usia SD berbeda dengan orang dewasa sehingga dalam proses belajar model pembelajaran harus disesuaikan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Puspajaya ternyata hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 3 mata pelajaran IPA materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari kelas IV SDN Puspajaya memiliki nilai rata-rata yang rendah dalam proses pembelajaran, hasil nilai rata-rata siswa yaitu 60 nilai tersebut tidak mencapai nilai standar KKM yaitu 69 dari 20 siswa terdapat 3 siswa (18%) yang sudah tuntas dan 14 siswa (82%) yang belum tuntas, jadi nilai rata-rata pada mata pelajaran IPA materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari masih rendah. Nilai rata-rata tersebut didapat pada tahun pelajaran 2018/2019, selain dari itu juga tempat duduk siswa masih klasik tidak ada variasi, tidak dilakukan diskusi kelompok siswa cenderung pasif dan guru menjadi pusat dalam proses pembelajaran selama ini pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menggunakan model pembelajaran konvensional hanya dengan ceramah dan berpusat pada buku paket saja, siswa dalam pembelajaran IPA di kelas terasa membosankan dan kurang menantang sehingga siswa kurang aktif di kelas.

Berdasarkan dengan masalah kesulitan dalam proses pembelajaran tersebut agar prestasi belajar peserta didik tidak rendah maka perlu diterapkan suatu model pembelajaran yang dapat membangkitkan dan melibatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dengan diterapkan model pembelajaran *make a match*. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti memilih judul “Pengaruh Model

Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Puspajaya Materi Manfaat Gaya dalam Kehidupan sehari-hari”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar mata pelajaran IPA berada di bawah KKM, dengan nilai rata-rata hasil siswa 60 pada KKM 69, 14 siswa (82%) yang belum tuntas.
2. Proses pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Dalam proses pembelajaran jarang dilakukan diskusi kelompok, karena pada saat belajar berkelompok di kelas kebanyakan siswa malah ngobrol dengan teman kelompoknya sehingga mengganggu proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, permasalahan yang harus diatasi dalam penelitian ini yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*. Pembatasan masalah pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada:

1. Prestasi belajar yang diteliti adalah kemampuan siswa dalam aspek kognitif.
2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SD Puspajaya yang berjumlah 20 siswa dengan cara dibagi dalam 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan teknik sampling jenuh, cara pengambilan anggota secara di *random* tanpa memperhatikan strata yang ada di kelas.

3. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*.
4. Penelitian dilakukan pada Tema 7 Subtema 3 muatan IPA materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Puspajaya Materi Manfaat Gaya dalam Kehidupan Sehari-hari”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SDN Puspajaya materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dengan diadakannya penelitian ini dapat memberikan manfaat bertambahnya ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik di kelas.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat lebih memahami materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan dapat membuat siswa aktif serta lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Guru

Bagi guru dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa dalam kegiatan belajar tidak merasa membosankan dan kurang menantang sehingga siswa kurang aktif dikelas.

4. Bagi Stakeholder

Melalui penelitian ini institusi pendidikan dapat menemukan solusi dalam model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa terhadap prestasi belajar siswa.

