

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, salah satu kunci pokok kemajuan suatu bangsa dan negara adalah terletak pada bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu wadah yang digunakan oleh manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini sejalan dengan perkembangan tuntutan dunia industri. Sumber daya manusia yang dibutuhkan saat ini adalah sumber daya manusia yang memiliki kompetensi unggulan terutama dalam hal kemampuan berpikir. Jadi menurut pendapat saya pendidikan adalah ilmu pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang harus dimiliki dan dipelajari sampai mati, dimana pendidikan akan mengubah sikap dan tingkah laku setiap individu atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran atau pelatihan. Pendidikan di Indonesia juga merupakan suatu hal pokok yang tertuang dalam undang-undang.

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 bab 2 pasal (3) adalah pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Sekarang ini pemerintah berupaya keras untuk meningkatkan mutu pendidikan, yang ditandai dengan upaya meningkatkan mutu lulusan, hal ini di laksanakan untuk mencerdaskan bangsa Indonesia (UUD 1945).

Pada dasarnya pendidikan mempunyai tujuan untuk menghantarkan peserta didik pada perubahan tingkah laku baik moral maupun intelektual yang dapat dijadikan bekal hidup sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang telah dibimbing oleh guru melalui suatu proses kegiatan belajar mengajar. Namun,

pada saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung gejala kejenuhan siswa sudah mulai muncul, dapat dilihat dari sikap siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan masih banyak sekolah yang hanya memberikan teori-teori saja atau menyuruh siswa membayangkan suatu benda saja.

Begitu pula dalam pembelajaran IPA, sangat diperlukan suatu benda untuk memahami pelajaran IPA dan juga mengurangi sikap siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPA dapat dikatakan berjalan dan berhasil dengan baik, apabila guru mampu mengubah diri peserta didik untuk ikut terlibat didalam proses pembelajaran dan dapat dirasakan manfaatnya secara langsung. Untuk mempelajari IPA, siswa memerlukan kemampuan keterampilan karena Ilmu pengetahuan alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tau tentang alam sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa konsep-konsep, rumus - rumus, atau prinsip-prinsip, tetapi dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, yang bertujuan untuk memanfaatkan hukum-hukum alam sehingga bisa berdampingan dengan alam secara harmonis yang akan menuju kesejahteraan dan kelangsungan hidup teratur, seimbang, dan menjadi adil.

Berdasarkan informasi yang didapat dari guru wali kelas V SD NEGERI PERCONTOHAN KABANJAHE, hasil Ulangan Harian IPA siswa kelas V belum maksimal. Hasil ulangan harian siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan pihak sekolah untuk mata pelajaran IPA adalah 70. Untuk lebih jelasnya ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Persentase Data Ketuntasan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD NEGERI PERCONTOHAN KABANJAHE

| KKM | Nilai | Jumlah Siswa Kelas | | | | Jumlah | | Keterangan |
|-----|--------|--------------------|-----|------|-----|--------|-----|--------------|
| | | IV A | % | IV B | % | Siswa | % | |
| 70 | ≥ 70 | 15 | 46 | 13 | 44 | 28 | 45 | Tuntas |
| | < 70 | 18 | 54 | 17 | 56 | 35 | 55 | Tidak Tuntas |
| | Jumlah | 33 | 100 | 30 | 100 | 63 | 100 | |

Sumber data: Wali kelas V SD N PERCONTOHAN KABANJAHE

Dilihat dari Tabel 1.1 dapat dijelaskan bahwa kelas V A terdapat 15 siswa yaitu sebesar 46% yang memenuhi KKM yang telah ditetapkan, sedangkan 18 siswa yaitu sebesar 54% yang tidak memenuhi KKM, kelas V B dapat dijelaskan bahwa 13 siswa yaitu sebesar 44% yang memenuhi KKM yang telah ditetapkan, sedangkan 17 siswa yaitu sebesar 56% yang tidak memenuhi KKM. Berdasarkan data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas V SD NEGERI PERCONTOHAN KABANJAHE belum maksimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Kelas V SD NEGERI PERCONTOHAN KABANJAHE diketahui faktor- faktor yang menjadi rendahnya nilai belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem peredaran darah manusia disebabkan oleh guru menggunakan buku paket dengan metode ceramah sebagai sumber utama dalam belajar, guru juga belum menggunakan model maupun media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga hal tersebut menyebabkan siswa menunjukkan respon yang kurang baik seperti tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, bercerita dengan teman sebangkunya dan siswa merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran didalam kelas.

Untuk mengatasi agar kegiatan proses belajar mengajar aktif dan tidak membosankan maka guru harus dapat menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai, dan untuk mengatasi hal tersebut salah satu caranya adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat sasaran ketika menyampaikan materi pelajaran. Belajar harus sesuatu yang menyenangkan, simpel, dan efektif bagi diri siswa.

Salah satu model pembelajaran bervariasi yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran adalah model *Make A Match* berbantuan media gambar. *Make A Match* merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif Rusman (Anis 2021). Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung Komalasari (Anis 2021) menyatakan bahwa *Make A Match* merupakan

model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu kata berisi pertanyaan dan jawaban sebagai media pembelajaran. Model Pembelajaran *Make A Match* dengan Media Gambar dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran didalam (Huda, 2013). Melalui kegiatan mencari pasangan sesuai kartu pertanyaan dan jawaban ini diharapkan siswa dapat mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya melalui media gambar.

Berdasarkan definisi *Make A Match* menurut pandangan ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* berbantuan Media Gambar merupakan model yang mengajarkan siswa untuk dapat aktif dalam mencari/mencocokkan jawaban dan membantu peserta didik memahami dan mengingatkan keterampilan kognitif peserta didik dan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang lebih berarti, sehingga dengan menggunakan model *make a match* motivasi dan keaktifan belajar siswa untuk belajar akan tumbuh karena tidak mengalami kejenuhan.

Dengan melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti termotivasi untuk mengungkap tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD NEGERI PERCONTOHAN KABANJAHE.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan di antaranya sebagai berikut:

1. Pembelajaran hanya berpusat pada guru
2. Model yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA masih kurang melibatkan siswa secara aktif untuk belajar
3. Kurangnya keaktifan peserta didik Ketika proses belajar berlangsung.
4. Siswa malu bertanya kepada guru.

5. Guru cenderung menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah penelitian ini maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD NEGERI PERCONTOHAN KABANJAHE.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi fungsi organ peredaran darah pada manusia sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar di Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar pada mata pelajaran IPA fungsi organ peredaran darah pada manusia Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar pada mata pelajaran IPA fungsi organ peredaran darah pada manusia Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi fungsi organ peredaran darah pada manusia sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar di Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe

2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar pada mata pelajaran IPA fungsi organ peredaran darah pada manusia Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Gambar pada mata pelajaran IPA fungsi organ peredaran darah pada manusia Kelas V SD Negeri Percontohan Kabanjahe

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu peneliti berharap dapat membantu pihak-pihak sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan pedoman dan evaluasi untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran serta dijadikan pedoman untuk mengatasi masalah yang berhubungan dengan hasil belajar siswa.
2. Manfaat bagi Guru, sebagai pedoman baru agar dalam membelajarkan Matematika dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan dapat menarik minat belajar siswa.
3. Manfaat bagi Siswa, untuk melatih siswa agar memiliki sifat bertanggungjawab, bekerjasama, berani dalam menyampaikan pendapat dan bersifat aktif.
4. Manfaat bagi Peneliti, sebagai bahan pedoman untuk meningkatkan pemahaman tentang penelitian dan sebagai bahan referensi untuk memaksimalkan pengetahuan penelitian lain.