

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran IPA yang ada sering tidak variatif, dimulai guru menerangkan materi, memberi contoh, memberi latihan soal, dan diakhiri memberikan PR (pekerjaan rumah), sehingga mengakibatkan kebosanan kepada siswa. Proses pembelajaran yang monoton tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPA menurun. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan tersebut, didominasi guru sangat kuat. Menurut Patta Bundu (2006: 11) sains secara garis besar atau pada hakikat IPA memiliki tiga komponen, yaitu proses ilmiah, produk ilmiah, dan sikap ilmiah. Proses ilmiah adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilaksanakan dalam rangka menemukan produk ilmiah. Proses ilmiah meliputi mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, merancang dan melaksanakan eksperimen. Produk ilmiah meliputi prinsip, konsep, hukum, dan teori. Produk ilmiah berupa pengetahuan-pengetahuan alam yang telah ditemukan dan diuji secara ilmiah. Sikap ilmiah merupakan keyakinan akan nilai yang harus dipertahankan ketika mencari atau mengembangkan pengetahuan baru. Sikap ilmiah meliputi ingin tahu, hati-hati, obyektif, dan jujur.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu tentang alam atau cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga tujuan pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, tetapi untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk mencapai pengetahuan itu. Hasil belajar IPA bukan hanya sebagai produk, tetapi juga pengembangan proses. Mata pelajaran IPA di SD bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pada mata

pelajaran IPA, siswa diarahkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Dalam kurikulum IPA disediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses pengetahuan alam dan menekankan agar peserta didik menjadi pelajar yang aktif. Belajar merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya transfer ilmu dari guru ke siswa. Oleh karena itu tugas guru di kelas tidak hanya sekedar menyampaikan informasi demi pencapaian tujuan pembelajaran tetapi juga menciptakan pengalaman belajar siswa.

Guru merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk mewujudkan tujuan pengembangan pendidikan. Seperti yang tercantum pada UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Berhasilnya tujuan pengembangan pendidikan ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Dengan guru menerapkan suatu metode pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga siswa akan lebih semangat dalam belajar. Apabila siswa semangat untuk belajar, sangat memungkinkan hasil belajar ataupun prestasi belajar siswa akan meningkat.

Pada kenyataannya proses pembelajaran konvensional, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran di dalam kelas di dominasi oleh kegiatan belajar yang hanya mengarahkan siswa untuk menghafal informasi saja, siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi. Siswa tidak dituntut untuk memahami dan menghubungkan informasi yang diingatnya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Abba (2002:2) mengatakan bahwa kebanyakan guru menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dan banyak didominasi guru, sehingga mengakibatkan keaktifan siswa rendah. Akibatnya, banyak siswa tidak dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Berdasarkan observasi di kelas III SD Negeri Tlogo, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode ceramah dan kurang memaksimalkan potensi siswa dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran yang konvensional, siswa akan cenderung malas dan pasif dalam proses pembelajaran,

siswa hanya diam saja mendengarkan penjelasan dari guru, tanpa ikut aktif dalam pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang bermain dan berbincang-bincang dengan teman sebangkunya tanpa memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini dikarenakan siswa jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan guru, karena guru masih kurang menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Hal itulah yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Dalam tes evaluasi mata pelajaran IPA yang diberikan guru, siswa yang mendapatkan nilai melebihi nilai KKM (70) ada 15 siswa dari 33 siswa, sedangkan siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70 atau belum tuntas sejumlah 18 siswa.

Pembelajaran IPA di kelas III SD Negeri Tlogo dominasi guru sangat kuat, kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Guru juga menyampaikan materi kurang menarik perhatian siswa yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dengan materi yang diajarkan, dimana guru memulai pelajaran dengan menerangkan materi, memberi contoh, memberi latihan soal, dan diakhiri memberikan PR (pekerjaan rumah). Dengan proses pembelajaran yang seperti itu, mengakibatkan kebosanan bagi siswa karena guru monoton dan kurang bervariasi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar IPA menjadi rendah. Oleh karena itu, agar hasil belajar IPA dapat meningkat, maka seorang guru dituntut menguasai dan menerapkan beberapa model pembelajaran yang ada sehingga pembelajarannya dapat bervariasi.

Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Apabila siswa diberikan model pembelajaran yang menarik maka siswa akan termotivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat dinilai mampu meningkatkan hasil belajar IPA karena model pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam bentuk permainan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar. Menurut Slavin (Ibrahim, 2000:16) tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar pada semua tingkat kelas dan semua bidang studi menunjukkan hasil belajar akademik yang signifikan lebih tinggi.

Dari latar belakang tersebut penulis menentukan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Siswa Kelas III SD Negeri Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah terhadap kekurangan-kekurangan dalam pelajaran IPA. Antara lain:

- a) Siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran, guru masih menerapkan metode pembelajaran yang konvensional.
- b) Guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
- c) Minimnya alat peraga yang digunakan guru sehingga pemahaman siswa kurang maksimal.
- d) Semangat belajar siswa rendah.
- e) Hasil belajar masih rendah kurang dari KKM (70)

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang berkaitan dengan judul yang sangat luas. Maka dari itu perlu adanya pembatasan masalah, sehingga tidak menimbulkan persepsi yang berbeda dan objek yang diteliti akan lebih jelas. Maka dari itu peneliti membatasi sebagai berikut :

1. Model pembelajaran IPA yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.
2. Peneliti hanya meneliti kelas III SD Negeri Tlogo yang berjumlah 33 siswa.
3. Indikator pembelajaran hanya pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dari permasalahan penelitian tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan keaktifan belajar sehingga mewujudkan hasil belajar siswa yang maksimal pada pembelajaran IPA. Dengan menerapkan salah satu model yang ada yaitu model

pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* (mencari pasangan) diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Bentuk diskusi

dengan mencari pasangan adalah bentuk pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas sambil bermain dengan teman, pada suasana yang menyenangkan tetapi mengena dan sampai pada sasaran, karena siswa berkompetisi untuk lebih cepat menemukan pasangannya, dari kartu atau jawaban yang dibawa masing-masing siswa. Peserta didik yang mendapat kartu soal mencari peserta didik yang mendapat kartu jawaban yang cocok, demikian pula sebaliknya.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

- a) Apakah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan motivasi belajar IPAsiswa kelas III SD Negeri Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015”?
- b) Bagaimanakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Negeri Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015”

1.6 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPA melalui pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa kelas III SD Negeri Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015”.
2. Meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA melalui pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siswa kelas III SD Negeri Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015”.
3. Mendeskripsikan pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan motivasi belajar pembelajaran IPA pada siswa kelas III SD Negeri Tlogo Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester II Tahun Pelajaran 2014/2015”.

4. Mendeskripsikan pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPA pada siswa kelas III SD Negeri TlogoKecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Semester II Tahun Pelajar

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1) Manfaat Teoritis

- a) Menambah kajian teori tentang keaktifan belajar dan hasil belajar khususnya dalam pembelajaran IPA.
- b) Menambah kajian teori tentang implementasi pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam pembelajaran IPA.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA. Dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menemukan sendiri konsep-konsep dari pembelajaran yang diajarkan sehingga ilmu yang didapat menjadi lebih bermakna dan bermanfaat dalam kehidupan anak dikemudian hari.

b) Bagi Guru

Menambah wawasan untuk memperbaiki pembelajaran IPA melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Mendapat pengalaman baru dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas III terutama mata pelajaran IPA dengan menerapkan model yang bervariasi misalnya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

c) Bagi Sekolah

Masukan bagi sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat yang pada akhirnya mencapai hasil secara maksimal. Sebagai dasar untuk melakukan supervisi kepada guru khususnya dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dapat memberikan sumbangan yang baik untuk sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai informasi untuk memotivasi

tenaga kependidikan agar menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

