

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ini merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara sadar. Bagi setiap individu ini, pendidikan merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan, karena dengan adanya pendidikan seseorang akan mempunyai sesuatu keterampilan yang dapat digunakan untuk hidup di masyarakat. Istilah dari pendidikan atau pedagogik ini lebih menekankan dalam hal praktik, yaitu menyangkut proses pembelajaran.

Pendidikan adalah usaha yang terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. (Sisdiknas, 2003: 3)

Menurut Langeveld dalam Hasbullah (2011: 2) pendidikan merupakan usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak yang dituju pada pendewasaan anak itu, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup mampu melaksanakan tugasnya sendiri. Pendidikan ini menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu faktor yang mendukung dalam proses pendidikan yaitu sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal

yang didalamnya terdapat guru, siswa, tujuan, isi pembelajaran, metode/model serta sarana dan prasarana yang dapat mendukung dan menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Menurut Fathurrohman (2017: 16) pembelajaran adalah proses pembelajaran peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah merupakan sebuah bantuan yang diberikan kepada pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan materi, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah saat ini menggunakan pembelajaran Tematik.

Menurut Majid (2013: 86) pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata di sekeliling siswa dalam kemampuan pembelajaran, serta perkembangan anak.

Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam tema dengan proses pembelajaran yang bermakna dan disesuaikan dengan perkembangan siswa.

Pada pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan di sekolah yang menerapkan sistem Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini diterapkan pada semua kelas I, II, III, IV, V, dan VI. Pelaksanaan proses pendidikan yang dilakukan pada Kurikulum 2013 ini dalam bentuk tematik. Pada berlakunya Kurikulum 2013 ini diharapkan bahwa mampu menghasilkan produktif, kreatif, inovatif, dan efektif. Dengan demikian dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk memberikan inovasi baru dengan

pendekatan secara *scientific* dan merancang kegiatan pembelajaran. Selain itu guru juga dituntut untuk memiliki keterampilan, model atau materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan magang 3 pada tanggal 25 Agustus 2019 terhadap proses pembelajaran hasil belajar pada subtema hebatnya cita-citaku pada siswa kelas IV SD Negeri Entalsewu Buduran, diketahui bahwa siswa kesulitan pada mata pelajaran tematik Bahasa Indonesia, SBdP, IPA (materi puisi, seni tari, dan manfaat makhluk hidup di sekitar kita). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Entalsewu Buduran bahwa dalam kesulitan pada mata pelajaran subtema hebatnya cita-citaku yang masih rendah dapat terlihat dari hasil penugasan maupun hasil ulangan yang didapatkan. Dari keseluruhan siswa kelas IV sebanyak 42 siswa, terdapat 21 siswa yang sudah tuntas dan 21 siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir yang dimiliki siswa pada proses pembelajaran masih lemah, sehingga guru harus menerapkan metode maupun model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa aktif dalam berpendapat maupun menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan pada waktu penelitian, maka diperlukan suatu perubahan dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *match a match* agar hasil pembelajaran siswa dapat meningkat. Menurut Shoimin (2014: 98) model kooperatif tipe *match a match* merupakan model pembelajaran yang

dikembangkan. Ciri utama model *match a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.

Menurut Shoimin (2014: 98) karakteristik model pembelajaran *match a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *match a match* ini harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajaran dengan model *match a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna. Menyatakan bahwa kesimpulan model pembelajaran kooperatif tipe *match a match* ini siswa dapat mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin sedangkan siswa melakukan kesalahan maka anak tersebut diberi soal. Model kooperatif tipe *match a match* ini dapat melatih pemahaman dan aktif. Supaya siswa agar materi yang dipelajari bisa memahaminya, karena itu siswa tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran atau materi yang disampaikan, selain itu juga dapat melatih kedisiplinan siswa dalam waktu untuk belajar dan aktif.

Menurut Susanto (2016: 5) bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) sebagai hasil dari kegiatan belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (dalam Susanto 2016: 5), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan materi pembelajaran tematik, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Match A Match* Pada Subtema Hebatnya Cita-Citaku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model kooperatif tipe *match a match* pada subtema hebatnya cita-citaku terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan model kooperatif tipe *match a match* pada subtema hebatnya cita-citaku?
3. Bagaimana aktivitas siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan model kooperatif tipe *match a match* pada subtema hebatnya cita-citaku?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *match a match* pada subtema hebatnya cita-citaku terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan model kooperatif tipe *match a match* pada subtema hebatnya cita-citaku.

3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan aktivitas siswa kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan model kooperatif tipe *match a match* pada subtema hebatnya cita-citaku.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi semua komponen pendukung. Manfaat penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah khasanah pengetahuan mengenai model kooperatif *match a match*.
 - b. Mengetahui perkembangan mengenai model kooperatif *match a match* melalui hasil belajar.
2. Manfaat Praktisi
 - ★ a. Bagi Guru

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran *match a match* sebagai salah satu inovasi model pembelajaran. Dengan demikian semoga berguna untuk mengembangkan keprofesionalan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam proses belajar di dalam kelas, meningkatkan hasil belajar secara optimal pada mata pelajaran tematik siswa kelas IV Sekolah Dasar.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan motivasi atau memberikan masukan yang berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Melalui penggunaan model pembelajaran *match a match* sebagai inovasi model pembelajaran yang lebih tepat digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat untuk menjadikan sarana dan pengembangan wawasan mengenai model pembelajaran terutama tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *match a match* pada subtema hebatnya cita-citaku terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

E. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi batasan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut.

1. Populasi pada penelitian yaitu seluruh siswa SDN Entalsewu Buduran Kelas IV.

2. Sampel pada penelitian yaitu dikarenakan situasi dan kondisi pandemi COVID 19, maka sampel pada penelitian ini mengalami perubahan yang pada awalnya sampel kelompok eksperimen adalah siswa kelas IV B 21 siswa diubah menjadi 10 siswa, sementara untuk kelas kontrol diubah dari siswa kelas IV A sebanyak 21 siswa menjadi 7 siswa namun populasi dalam penelitian ini tetap, yaitu siswa SD kelas IV.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran kooperatif tipe *match a match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *match a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.

2. ★ Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan) sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *match a match*.