

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran di sekolah hendaknya dapat memberikan manfaat bagi kehidupan siswa baik untuk masa sekarang maupun masa depan. Penerapan kurikulum 2006 (KTSP) menekankan pada pendekatan proses bukan pada pencapaian materi semata. Menurut PERMENDIKNAS 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan.

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru. Dalam SK dan KD pada Konsep Energi dan Perubahannya diharapkan siswa tidak hanya mengetahui lalu memahami saja, melainkan siswa harus mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Bagaimana siswa berupaya menghemat energy dan menggunakan energy dengan bijaksana.

Tetapi, sangat disayangkan SK dan KD tersebut tidak sejalan dengan penyelenggaraannya di sekolah. Hasil survei peneliti selama melakukan praktek mengajar di salah satu SD Negeri di Kabupaten Bandung Barat menunjukkan bahwa: 1) guru kelas masih menggunakan metode konvensional dalam setiap pembelajaran IPA, berdasarkan penelitian yang dilakukan Institute of Computer Technology (Mashudi,2012: 4) mengemukakan bahwa pembelajaran konvensional memiliki beberapa kelemahan, diantaranya:

1. tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan;
 2. sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari;
 3. pendekatan tersebut cenderung tidak memerlukan pemikiran kritis;
 4. pendekatan tersebut mengasumsikan bahwa cara belajar siswa itu sama dan tidak bersifat pribadi;
 5. kurang menekankan pada pemberian keterampilan proses;
 6. daya serapnya rendah dan cepat hilang karena bersifat menghafal.
- 2) siswa hanya diminta membaca buku ajar yang disediakan sekolah dan mengisi latihan soal yang terdapat dalam buku tersebut, pembelajaran seperti ini jelas tidak sejalan dengan keterampilan proses dan pengalaman belajar yang seharusnya didapat siswa, 3) siswa tidak paham konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, 4) pengalaman belajar yang minim dan siswa yang pasif dalam pembelajaran.

Survey ini dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa dalam tugas individu dan rata-rata ulangan harian yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yakni 62. Dari 27 siswa, yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 12 siswa (44,45%), dan 15 siswa (55,55%) sisanya mendapat nilai di bawah KKM. Lebih lanjut, sekolah seharusnya tidak mengukur pencapaian prestasi siswa berdasarkan nilai akhir hasil belajar siswa, namun pada proses pembelajaran siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan pula seharusnya benar-benar dapat

mencakup kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotor siswa. Tetapi pada praktik pelaksanaannya, guru kebanyakan tidak melibatkan ketiga aspek kemampuan tersebut. Dalam kemampuan kognitif saja seharusnya ada enam jenjang penilaian kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa, dan itu dapat terukur bukan hanya dari pencapaian kompetensi dasar dan nilai semata tetapi melalui pengamatan atau observasi juga analisis yang dilakukan oleh guru.

Kenyataan yang terjadi saat ini pembelajaran IPA di banyak daerah di Indonesia masih didominasi oleh latihan-latihan untuk pencapaian kompetensi dasar dan hasil belajar yang baik. Padahal Pembelajaran yang dilaksanakan seharusnya dapat melibatkan aktivitas siswa atau peserta didik, guru berperan sebagai mediator dan fasilitator dalam pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19/2005/pasal 19, Bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu dalam pembelajaran di sekolah, hendaknya guru menggunakan pendekatan yang mengarah pada aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan memacu motivasi siswa.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* ini adalah suatu alternative agar pembelajaran IPA dapat bermakna bagi siswa. Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), (Anata Lie, 2004:16). Pembelajaran kooperatif mampu membelajarkan diri dan kehidupan siswa baik di kelas atau sekolah (Djehiri, 2004:19). Lingkungan belajar siswa juga membina dan mengembangkan potensi diri siswa sekaligus memberikan pelatihan kehidupan nyata. Salah satu tipe pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran kooperatif adalah *Make a Match*. Tipe *Make*

a Match ialah teknik pembelajaran dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana menyenangkan (Anata Lie, 2004:55). Dalam pembelajarannya tipe *Make a Match* menggunakan media kartu yang tertera suatu konsep atau topik pembelajaran. Siswa dalam pembelajarannya akan dituntut untuk berpartisipasi aktif dan mendapati pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa dapat mengingat materi dengan baik.

Sudah banyak penelitian mengenai penerapan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran menggunakan tipe *Make a Match*, namun kebanyakan tidak diterapkan dalam pembelajaran IPA di kelas rendah. Maka penulis pun tertarik untuk melakukan penelitian terkait permasalahan itu agar diketahui gambaran atau profil dan selanjutnya dapat dilakukan formulasi serta inovasi dalam mengatasi permasalahan dalam pendidikan IPA, juga untuk selanjutnya dapat merancang pengembangan pada kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian deskriptif dengan judul “Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Konsep Energi Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Konsep Energi Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*?”

C. PERTANYAAN PENELITIAN

Dari rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah profil kemampuan kognitif siswa pada materi konsep energi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?

2. Bagaimanakah penguasaan materi siswa pada materi konsep energi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi konsep energi?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. memperoleh gambaran profil kemampuan kognitif siswa sekolah dasar berupa proses berpikir, mulai dari jenjang yang terendah yaitu pengetahuan (*knowledge*) sampai jenjang yang paling tinggi yaitu membuat (*create*);
2. mengetahui pula penguasaan siswa terhadap materi konsep energi;
3. mengetahui respon siswa setelah melakukan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi konsep energi.

E. MANFAAT PENELITIAN

Suatu penelitian dapat dikatakan mempunyai bobot yang tinggi apabila hasilnya mempunyai manfaat dan kegunaan yang besar bagi kehidupan masyarakat maupun pengembangan ilmu pengetahuan. Adapun penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk kajian lebih lanjut mengenai kemampuan kognitif siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran.
 - b. Dapat dijadikan referensi dan informasi guru dalam penggunaan alternatif model pembelajaran yang lebih objektif, otentik dan akurat sehingga senantiasa memperbaiki proses belajar mengajar. Dalam hal ini penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
 - c. Sebagai motivasi guru untuk meningkatkan keterampilan mengajar.

2. Bagi siswa
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki siswa khususnya menumbuhkan keaktifan dan kemampuan kognitif siswa dalam mengingat materi.
 - b. Mendapatkan pengalaman belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
3. Bagi sekolah
 - a. Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang berarti dalam rangka meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga dapat menjadikan sekolah sebagai lembaga pendidikan yang dinamis dan inisiatif.
 - b. Memberikan informasi kepada sekolah tentang profil kemampuan kognitif siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Sehingga pihak sekolah dapat terus meingkatkan dan menerapkan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran koopertaif dengan tipe yang lainnya.
4. Bagi peneliti lain
 - a. Dapat memberikan informasi tentang kemampuan kognitif siswa sekolah dasar SDN Buahbatu Kabupaten Bandung Barat dalam mata pelajaran IPA materi sumber energi melalui pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
 - b. Sebagai bahan rujukan untuk dapat mengembangkan penelitian dengan ranah yang berbeda.
 - c. Sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang terkait dengan penelitian ini.