

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa

“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”.

Standar proses adalah kriteria pelaksanaan pembelajaran dalam mencapai standar kompetensi lulusan, Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005.

“Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Standar Proses dikembangkan mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi yang telah ditetapkan sesuai dengan ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan”

Proses pembelajaran diselenggarakan secara aktif dan menyenangkan dengan perencanaan, pelaksanaan dan penilaian untuk mencapai kompetensi. Hal ini sejalan dengan standar kompetensi lulusan.

“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. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan”.

Namun berdasarkan observasi yang dilakukan pada salah satu Sekolah Dasar di Bandung, ditemukan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran yang ada masih menerapkan pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa kelas II dengan lebih sering menggunakan metode tradisional seperti tanya-jawab, ceramah dan penugasan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga dengan pembelajaran seperti ini siswa hanya akan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, mengerjakan tugas yang diberikan guru. Selain itu beberapa siswa kurang bekerjasama dengan temannya ketika diminta untuk berdiskusi atau bertanya dengan teman sebangkunya, ada juga beberapa siswa terlihat pasif ketika didalam kelas seperti tidak berani dalam mengemukakan pendapat ketika guru bertanya.

Setelah melakukan observasi di kelas, peneliti juga berdiskusi dengan guru kelas II tentang hasil belajar siswa. Ternyata hasil belajar 12 siswa dari 33 siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kurang atau belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 70. Sedangkan presentase siswa yang belum mencapai KKM adalah 34% yaitu 12 orang dari 33 orang. Jika hal ini terus di biarkan maka siswa yang nilainya dibawah KKM akan tetap pada tingkatan yang sama dan tidak akan berkembang dengan teman-teman yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas ada tiga masalah yang muncul berkaitan dengan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yaitu diantaranya 1) Siswa kurang dan terbatas dalam beraktivitas, karena pada pembelajaran menggunakan metode tanya-jawab dan penugasan saja. Sehingga aktivitas siswa terbatas. 2) Hasil belajar 21 dari 33 siswa tidak atau kurang dari KKM.

**Cikita Zakarias, 2017**

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SD*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jika direfleksi kurangnya aktivitas dan kerjasama siswa karena pada saat pembelajaran yang dilaksanakan kurang menyenangkan, pembelajaran lebih sering menggunakan metode tanya-jawab, siswa kurang berani dalam menjawab atau berbicara pada saat ditanya dan tidak memunculkan sikap kerjasama dengan temannya. Apabila dilihat dari sumber utamanya hal ini bersumber dari pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga berdampak pada terbasnya aktivitas yang dilakukan siswa, tidak memunculkan sikap kerjasama, aktif dan komunikatif pada siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik melakukan PTK dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan utama dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Rumusan masalah tersebut peneliti jabarkan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD di Bandung?
- 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD di Bandung?
- 3) Bagaimana peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD di Bandung setelah menerapkan model kooperatif tipe *make a match*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Berdasarkan rumusan di atas, tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

- 1) Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD X di Bandung.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD X di Bandung.
- 3) Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD X di Bandung setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan secara teoritis tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga dapat dijadikan sebagai dasar upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran khususnya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas II SD, serta sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1.4.2.1 Bagi siswa**

Adapun manfaat penelitian ini bagi siswa sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif siswa dimana pembelajaran lebih bermakna untuk siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak pasif.
- 3) Meningkatkan kerjasama, agar siswa dapat saling berinteraksi dan berbagi.

#### **1.4.2.2 Bagi Guru**

Adapun manfaat penelitian ini bagi guru sebagai berikut.

- 1) Hasil penelitian ini digunakan sebagai alternative dalam memilih model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kolaboratif serta mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar.
- 2) Memberi wawasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa didalam kelas.

#### **1.4.2.3 Bagi Sekolah**

Adapun manfaat penelitian ini bagi guru sebagai berikut.

- 1) Menambah variasi pembelajaran yang dilakukan di sekolah
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah khususnya pada kelas II SD.