

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (Depdiknas, 2006:1) menyatakan, “ 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. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (KTSP, 2006: 484).

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. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada

Tuti Haryati, 2013

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana (KTSP, 2006 : 1).

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan dengan memberikan pengalaman langsung dengan tujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memberikan perubahan tingkah laku peserta didik kearah yang lebih baik. Kegiatan ini sebaiknya dilakukan tanpa tekanan dan hendaknya menyenangkan bagi siswa. Kegiatan yang menyenangkan akan memberikan suasana segar dalam kelas, interaksi siswa akan kelihatan nyata, ide dan keberanian siswa akan tumbuh berkembang dan proses pembelajaran akan berlangsung secara optimal.

Guru merupakan figur perubahan dalam pembelajaran, strategi, model dan penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas sangat tergantung dengan selera guru. Belajar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengubah perilaku anak dengan menggunakan metode atau sarana lingkungan sekitar (Arsyad, A. 1997 : 153). Kegiatan ini semata-mata mengubah perilaku anak secara terencana dan melalui proses yang berkesinambungan.

Pemanfaatan metode dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar transfer pesan lebih mudah untuk diterima siswa. Metode merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim pesan (guru) ke penerima

pesan (siswa) sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan bermakna. (Arsyad, 1997 : 193).

Proses pembelajaran yang menggunakan metode umumnya berlangsung secara terarah dan menyenangkan, sebaliknya pembelajaran yang berlangsung tanpa menggunakan metode akan terasa membosankan dan kurang bermakna. Rendahnya kualitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dikarenakan kurang tepatnya strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas atau pembelajaran yang monoton, salah satu diantaranya adalah kurangnya memanfaatkan metode pembelajaran (Arsyad, 1997 : 193). Berdasarkan pendapat di atas, dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar yang merupakan mata pelajaran yang menekankan pada arah efektif, diperlukan penerapan metode yang banyak melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran

Model pembelajaran kooperatif *make a match* dikemas dengan mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda (berprestasi tinggi, sedang, dan rendah) untuk membangkitkan keingintahuan dan kerja sama di antara siswa serta mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan.

Berkaitan dengan masalah pembelajaran IPA, siswa kelas III SDN Jati Ragas II pada umumnya kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran, daya serap belum mencapai KKM. Berdasarkan data yang peneliti dapatkan hasil rata-rata tes awal pembelajaran IPA di kelas III hanya mencapai 54,90, dan siswa yang mencapai KKM adalah 65. Hasil pengamatan di lapangan,

ternyata banyak ditemukan kesenjangan dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran IPA yang dilaksanakan di kelas III SDN Jati Ragas II masih banyak berorientasi pada guru (*teacher centered*) dengan mengandalkan bahan belajar dari buku IPA yang tersedia tanpa ditunjang dengan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang berminat terhadap pembelajaran IPA yang pada akhirnya perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang dicapai siswa, khususnya pada pokok bahasan mengelompokkan hewan berdasarkan ciri-cirinya. Nilai yang diperoleh pada akhir pembelajaran menunjukkan baru sekitar 50% yang telah mencapai KKM.

Untuk memperbaiki permasalahan pembelajaran IPA di kelas III SDN Jati Ragas Patokbeusi perlu disusun suatu model pembelajaran yang lebih komprehensif dan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Atas dasar itulah peneliti mencoba mengembangkan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*. Model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* didasarkan atas falsafah *homo homini socius*, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial (Lie, 2003: 27). Guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam kelas, guru menerapkan pembelajaran kooperatif teknik *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada peserta didik. Penerapannya dimulai dari peserta didik disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Dengan model pembelajaran ini siswa dapat

memahami suatu konsep atau informasi tertentu dengan mencari pasangan yang sesuai dalam suasana yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan kajian latar belakang di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian tindakan dalam tentang upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar IPA, dengan judul penelitian: “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa pada Materi Mengelompokkan Hewan Berdasarkan Ciri-cirinya” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SDN Jati Ragas II Kecamatan Patokbeusi Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2012/2013)

## **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

Masalah dalam pembelajaran IPA di SDN Jati Ragas II dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa ditandai dengan nilai hasil ulangan formatif IPA yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.
2. Rendahnya kemampuan guru dalam memahami dan menggunakan model-model pembelajaran yang terpusat pada guru.
3. Guru kesulitan dalam merancang dan melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk melaksanakan proses pembelajaran IPA.
4. Kurangnya sarana dan prasarana terutama media pembelajaran IPA.
5. Lemahnya motivasi siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dari beberapa masalah di atas, penelitian ini difokuskan ke dalam rumusan sebagai berikut:



1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III SDN Jati Ragas II dalam pembelajaran IPA sebelum menggunakan Metode *Cooperative Learning Tipe Make a Match*?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas III SDN Jati Ragas II dalam pembelajaran IPA pada materi mengelompokkan hewan berdasarkan ciri-cirinya dengan menggunakan Metode *Cooperative Learning Tipe Make a Match*?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Jati Ragas II dalam pembelajaran IPA pada materi mengelompokkan hewan berdasarkan ciri-cirinya setelah penerapan metode *Cooperative Learning Tipe Make a Match* dalam pembelajaran IPA?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas III SDN Jati Ragas II dalam pembelajaran IPA sebelum menggunakan Metode *Cooperative Learning Tipe Make a Match*.
2. Aktivitas belajar siswa kelas III SDN Jati Ragas II dalam pembelajaran IPA pada materi mengelompokkan hewan berdasarkan ciri-cirinya setelah menggunakan Metode *Cooperative Learning Tipe Make a Match*.
3. Peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Jati Ragas II dalam pembelajaran IPA pada materi mengelompokkan hewan berdasarkan ciri-

cirinya setelah penerapan metode *Cooperative Learning Tipe Make a Match* dalam pembelajaran IPA.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis manfaat yang dapat diambil penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dalam penerapan metode pembelajaran khususnya tentang penerapan metode *Cooperative Learning Tipe Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Kelas III. Sedangkan Secara Khusus manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran IPA yang disajikan dalam proses pembelajaran.
2. Membantu guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA.

Sedangkan manfaat secara umum yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu cara dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar.
2. Sebagai cara guru dalam memperbaiki proses pembelajaran di sekolah dasar
3. Sebagai salah cara bagi guru dalam meningkatkan wawasan dalam penggunaan metode pembelajaran.

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi mengacu pada pedoman penulisan karya ilmiah UPI Bandung 2012. Adapun sistematika Bab I Pendahuluan yang berisi: (a) latar belakang masalah, (b) identifikasi masalah dan perumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, dan (f) struktur organisasi skripsi.

Bab II berisikan kajian pustaka tentang teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran IPA dan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Bab III membahas metodologi penelitian terdiri dari: a) lokasi dan subjek penelitian; b) desain penelitian; c) metode penelitian; d) definisi operasional; e) instrumen penelitian; f) teknik pengumpulan data; g) analisis data

Bab IV memuat pembahasan hasil penelitian dari siklus-siklus yang telah dilaksanakan.

Bab V berisikan kesimpulan dan saran.