BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Pendidikan dasar berbentuk Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau yang sederajat, hal ini terdapat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2009 tentang pendidikan dasar. Sekolah Dasar atau yang sederajat merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak-anak yang pada umumnya berusia 6-12 tahun. Pendidikan di SD dimaksudkan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri sesuai dengan tingkat perkembangannya. (Fauzan, 2012: 1).

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam di SD merupakan salah satu kajian yang menarik untuk dikemukakan karena adanya persamaan karakteristik, khususnya antara hakikat anak dan hakikat IPA. Hakikat anak usia SD sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Tahap berpikir anak usia SD masih belum formal dan relative masih konkrit, sedangkan hakikat IPA adalah ilmu induktif, penuh dengan contoh konkrit dan mempelajari tentang sesuatu disekitar siswa. Dengan adanya persamaan karakteristik tersebut diperlukan kemampuan khusus guru SD untuk mengkorelasikan antara siswa dan kehidupan alam disekitar siswa dalam empat kemasan pembelajaran . Pembelajaran yang

baik terjadi melalui suatu proses. Proses pembelajaran yang baik hanya bisa diciptakan melalui perencanaan yang baik dan tepat. Perencanaan pembelajaranlah yang menjadi unsur utama dalam pembelajaran dan salah satu alat yang paling penting bagi guru. Upaya untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran, merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan kependidikan. Dalam perbaikan proses pembelajaran ini, guru harus mampu menetapkan metode pembelajaran yang tepat bagi siswanya. Metode pembelajaran yang dilakukan dewasa ini pada umumnya menggunakan pendekatan kontekstual.

Kurikulum dan pengajaran yang didasarkan pada strategi pembelajaran kontekstual harus disusun untuk mendorong lima bentuk pembelajaran penting, yaitu mengaitkan, mengalami, menerapkan, kerjasama, dan mentransfer. (Raditiyo, 2012:1).

Berdasarkan pengamatan, pembelajaran IPA di SD yang masih cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan atau latihan-latihan dari guru. Materi pelajaran disampaikan langsung kepada siswa dan siswa hanya mendengarkan serta mencatat penjelasan dari guru. Praktikum IPA juga jarang sekali dilakukan. Guru hanya menginformasikan fakta dan konsep melalui metode ceramah dan meminimalkan keterlibatan siswa. Siswa diberi pertanyaan yang lebih cenderung berupa hafalan. Pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir yang lebih tinggi seperti melakukan suatu percobaan kemudian menyimpulkan sendiri hasil percobaan jarang dilakukan oleh guru.

Hal ini pun terjadi pada siswa SD Negeri Serang 12. Dari hasil wawancara dengan wali kelas dan pengamatan langsung di kelas IV SD Negeri 12 Serang, ternyata benar metode ceramah itu kurang efektif diterapkan pada siswa SD. Ini terbukti dari rendahnya hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPA pada konsep gaya.

Maka penulis melakukan identifikasi, dengan perolehan sebagai berikut:

a. Sebagian besar (75%) siswa:
   - Belum dapat mendiskripsikan konsep gaya di lingkungan sekitar dengan benar.
   - Aktifitas belajar siswa kelas IV semester 2 rendah dikarenakan banyak siswa ramai, malas mengerjakan latihan, gaduh di kelas.
   - Kurang memperhatikan guru saat menerangkan konsep gaya.

b. Hasil evaluasi sebagian besar (75%) siswa nilainya di bawah KKM sekolah yaitu 75.

Agar pembelajaran IPA menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM), dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satu cara yang cukup efektif adalah melalui metode *make a match.* Metode *make a match* adalah suatu metode berkelompok, dimana dalam metode ini yang perlu disiapkan adalah kartu-kartu yang berisi tentang materi yang akan diajarkan. Oleh Karena itu, perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk membuktikan bahwa melalui metode *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam konsep gaya di kelas IV SD Negeri Serang 12.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah metode *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam konsep gaya di kelas IV SD Negeri Serang 12?
2. Apakah metode *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam konsep gaya dikelas IV SD Negeri Serang 12?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

a) Tujuan umum

Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA pada siswa dikelas IV SD Negeri Serang 12.

b) Tujuan khusus

1. Ingin membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas belajarnya dengan menggunakan *make a match* dalam konsep gaya di kelas IV SD Negeri Serang 12.
2. Ingin membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya dengan menggunakan *make a match* dalam konsep gaya di kelas IV SD Negeri Serang 12.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dilaksanakannya kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kontribusi sebagai berikut:

a. Untuk Peneliti

1) Dapat memberikan pembelajaran dalam melaksanakan pengajaran di sekolah.

2) Dapat meningkatkan kemampuan mengajar melalui metode *make a match.*

3) Dapat memberikan pengalaman yang menarik dalam mengajar anak sekolah dasar.

b. Untuk Siswa

1) Dapat meningkatkan kemampuan dan keaktifan siswa dalam konsep gaya melalui metode *make a match*.

2) Dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik khususnya pada konsep gaya.

3) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Untuk Guru

1) Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu guru memperbaiki dan mengatasi keterbatasan kemampuan guru dalam proses pembelajaran.

2) Dapat memperluas dan menambah wawasan guru mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA. Aturan dan model tersebut dapat dijadikan perbandingan dan

pertimbangan bagi guru-guru lainnya yang akan memperbaiki pembelajaran pada kelas dan mata pelajaran yang berbeda.

3) Dapat memudahkan guru dalam pembelajaran khususnya konsep gaya.

d. Untuk Sekolah

1) Secara kelembagaan bermanfaat untuk mengembangkan fungsi lembaga pendidikan dalam mewujudkan pengelolaan kurikulum berbasis sekolah. Antara lain merintis pelaksanaan pembelajaran yang benar-benar merujuk kepada kondisi dan kompetensi realistik sekolah yang bersangkutan.

2) Diharapkan Model Pembelajaran metode *make a match* dapat memberikan konstribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

3) Membantu meningkatkan kompetensi lulusan sehingga dapat mewujudkan tercapainya tujuan Pendidikan Nasional.

E. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Kata hasil belajar sering disebut prestasi balajar. Kata prestasi belajar berasal dari Belanda yaitu “prestatie” kemudian dalam bahasa Indonesia disebut prestasi yang artinya hasil uasaha. Kata prestasi juga berarti kemampuan, ketrampilan, sikap seseorang dalam menyelesaikkan sesuatu (Arifin, 1999 : 78).

2. *Make a Match*

Make a match atau mencari pasangan adalah model pembelajaran kooperatif dengan cara mencari pasangan soal/jawaban yang tepat, siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu akan mendapat poin. (Suprijono, 2009: 94).

3. Gaya

Gaya adalah semua bentuk tarikan dan dorongan. (Haryanto, 2006: 135)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN