

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **Judul Penelitian**

Rancangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi suatu negara, khususnya pendidikan sekolah dasar. Pendidikan sekolah dasar merupakan titik awal bagi generasi penerus bangsa, dikarenakan maju atau tidaknya suatu bangsa itu akan dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang terdapat pada Negara tersebut.

Kualitas pendidikan suatu bangsa yang bermutu tentunya akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas pula.

Pendidik merupakan sumber keteladanan bagi peserta didik. Oleh karena itu, sosok guru merupakan orang yang dapat memotivasi dan menginspirasi muridnya, sehingga mampu berbuat sesuatu yang baik dengan kemampuannya sendiri. Dengan demikian, peran seorang guru sangatlah penting dalam upaya mendukung kemajuan suatu bangsa.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil peserta didik yang berupa nilai maupun melalui keaktifan peserta didik selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Keaktifan belajar yang dimiliki oleh peserta didik adalah usaha pendorong dalam dirinya supaya memiliki keinginan yang kuat untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran dengan sangat baik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Keaktifan tersebut ditandai dengan respon peserta didik seperti bertanya kepada guru ketika terdapat kesulitan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, bekerja sama dengan baik ketika mendapatkan tugas kelompok, berani dalam mengungkapkan pendapatnya, dan memperhatikan guru selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran yang inovatif dan kreatif, merupakan upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, menjadikan peserta didik lebih baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, diperlukan inovasi model pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran tersebut. Hal ini sejalan dengan Eti Rahmawati (2014, hlm. 7) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah salah satu strategi untuk menarik minat, kreativitas, serta keaktifan peserta didik dalam mempelajari materi yang didalamnya terdapat pengaturan sistematis yang digunakan oleh guru sebagai bentuk arahan dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran agar aktivitas pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi lapangan PPLSP di salah satu sekolah Indonesia luar negeri khususnya tingkat sekolah dasar, peneliti menemukan permasalahan bahwa ketika pembelajaran bahasa Indonesia pada materi tokoh-tokoh cerita fiksi di kelas 4, terlihat hanya beberapa peserta didik saja yang terlihat aktif dan menanggapi pertanyaan dari guru sedangkan peserta didik lainnya terlihat pasif dalam pembelajaran tersebut. Beberapa peserta didik kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya. Sebagai bahan pendukung dalam temuan di lapangan, peneliti juga melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru bidang studi bahasa Indonesia dan siswa kelas 4. Hasil wawancara tersebut, guru bidang studi bahasa Indonesia membenarkan temuan peneliti yang menyatakan bahwa peserta didik kelas 4 sangat pasif ketika pembelajaran. Kemudian untuk media pembelajaran, bahan ajar, LKPD, serta soal evaluasi dalam pembelajaran sehari-hari guru tersebut menggunakan buku siswa dan media lainnya seperti video. Dari hasil wawancara, untuk RPP sendiri guru tersebut membuat sebelum pembelajaran berlangsung tetapi tidak dibuat secara lengkap. Selain itu, peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada siswa kelas 4 yang menyatakan bahwa pembelajaran tidak bervariasi hal itu yang menyebabkan peserta didik merasa bosan dan pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan

kondisi seperti ini yang menoton, maka berdampak pada kurangnya keaktifan belajar peserta didik.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Okti & Ferosalia (2017, hlm. 11) menyatakan bahwa siswa masih banyak yang kurang bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan konsentrasi siswa belum semuanya terfokus oleh guru. Saat pembelajaran, siswa sering merasa bosan, ketika dimintai tolong untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru, siswa masih tidak percayadiri dan terkadang masih bingung. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini di dominasi dengan metode ceramah dan hanya memberikan tugas-tugas yang ada di buku paket kemudian pada akhir pembelajaran dikumpulkan kepada guru. Kemudian dari hasil penelitiannya, menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik yang dibuktikan oleh hasil keaktifan peserta didik, dilihat secara klasikal dari mulai Pra Siklus yaitu terdapat 15% peserta didik yang aktif, Siklus I mengalami peningkatan 73% peserta didik yang aktif, kemudian Siklus II kembali meningkat menjadi 81% peserta didik yang aktif. Pencapaian keaktifan peserta didik ini memperlihatkan keadaan yang telah memenuhi 70% siswa yang aktif berdasarkan indikator kinerja yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Model pembelajaran *Make A Match* merupakan salah satu solusi alternatif yang dapat menunjang pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, khususnya pada siswa sekolah dasar. Untuk itu, dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Make A Match* perlu dirumuskan sebuah rancangan perangkat pembelajaran yang baik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu kemampuan dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. Rancangan perangkat pembelajaran ini terdiri dari rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zendrato (dalam Mawardi, 2018, hlm. 26) menyatakan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung, terdapat 39% guru tidak menuliskan rancangan pelaksanaan pembelajarannya. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap kesiapan guru dalam proses belajar mengajar, selain itu juga dalam keefektifan untuk mencapai tujuan

pembelajaran. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 22, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu kali pertemuan atau lebih.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu kiranya peneliti merumuskan suatu rancangan perangkat pembelajaran berbasis model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan belajar khususnya pada siswa sekolah dasar. Menurut Supriyadi (2013, hlm. 80) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu, peneliti melakukan rancangan perangkat pembelajaran pada siswa kelas IV sekolah dasar, karena menurut peneliti model ini cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu senang bermain dan bergerak. Selain itu, akan lebih baik jika pembelajaran di sekolah dasar mengandung unsur permainan, yang memungkinkan peserta didik untuk berpindah atau bergerak dan bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengambil judul “ **Rancangan perangkat pembelajaran bahasa indonesia berbasis model make a match untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar**”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan beberapa pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Rumusan masalah ini dibagi menjadi dua bagian. Yakni rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Adapun rumusan masalah umum pada penelitian ini, yaitu :

“Bagaimanakah Rancangan perangkat pembelajaran bahasa indonesia berbasis model make a match untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?”

Dari rumusan masalah diatas, kemudian dikembangkan menjadi rumusan masalah khusus diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia berbasis model *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimanakah rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai bahan ajar pembelajaran bahasa indonesia berbasis model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimanakah rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai LKPD pembelajaran bahasa indonesia berbasis model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimanakah rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai Media pembelajaran bahasa indonesia berbasis model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?
5. Bagaimanakah rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai evaluasi pembelajaran bahasa indonesia berbasis model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini mempunyai tujuan. Secara umum, tujuan pada penelitian ini yaitu mendeskripsikan rancangan pembelajaran berbasis model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Adapun tujuan khusus pada penelitian ini yaitu mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai rencana pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia berbasis model *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar
2. Untuk mengetahui rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai bahan ajar pembelajaran bahasa indonesia berbasis model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar
3. Untuk mengetahui rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai LKPD pembelajaran bahasa indonesia berbasis model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar

4. Untuk mengetahui rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai Media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model *make a match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar

5. Untuk mengetahui rancangan dan hasil tanggapan validasi ahli mengenai evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV sekolah dasar

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dengan dasar tujuan diatas, penelitian ini diharapkan hasilnya memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Sehingga manfaatnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Dari segi teoritik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan acuan bagi beberapa pihak yang terkait dalam dunia pendidikan, serta memperkaya pengetahuan mengenai keaktifan belajar siswa, rancangan perangkat pembelajaran menggunakan model *make a match*, serta rancangan evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi guru

Dapat mengetahui cara merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* sehingga dapat bermanfaat dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Sehingga dapat menjadi penambah solusi alternatif bagi guru untuk menangani permasalahan dalam pembelajaran khususnya permasalahan keaktifan belajar siswa.

###### b. Bagi pembaca

Sebagai bahan referensi apabila hendak melakukan penelitian yang serupa.

###### c. Bagi peneliti

Sebagai calon pendidik, selain sebagai bahan rujukan, juga digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan yang bermanfaat.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah alur pembahasan, penulisan, dan pemahaman laporan penelitian ini maka diperlukan sistematika penulisan sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I berisi latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II KAJIAN TEORI**

Bab II berisi kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir penelitian, dan definisi operasional.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III berisi tentang pendekatan penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data.

#### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab IV berisi tentang temuan dan pembahasan penelitian

#### **BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Bab V berisi tentang simpulan yang didapatkan dari penelitian ini dan rekomendasi yang perlu dilakukan pihak-pihak tertentu