

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Semua manusia pasti mengalami yang namanya pendidikan. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sehingga dapat menciptakan Sumber Daya Manusia yang berkualitas baik, dalam segi budi pekerti, meningkatkan harkat dan martabat manusia yang merupakan tanggung jawab bersama antara orangtua, masyarakat, dan pemerintah. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, (dalam Damanhuri. dkk, 2016: 158) Pendidikan memiliki arti “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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Pendidikan sebagai salah satu bidang kehidupan manusia, yang memiliki peran penting dalam menciptakan generasi manusia yang cerdas, bijaksana, dan berkarakter.

Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar serta interaksi komunikasi antara guru dan siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang didapat dari guru. Salah satu tugas guru dalam pembelajaran yaitu menjadikan peserta didik belajar melalui penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan. Undang-Undang Sisdiknas No.20

Tahun 2003 Pasal 1 (1) menyebutkan bahwa “Proses pembelajaran yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa”. Dalam hal ini, tidak hanya guru saja yang aktif tetapi siswa pun dituntut untuk aktif pula serta guru harus pandai dalam memilih metode dalam mendesain model pembelajaran yang tepat sesuai dengan keadaan kelas. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, pembelajaran pun akan menjadi aktif dan menarik salah satunya bisa diterapkan pada mata pelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar. IPA memiliki konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangatlah penting dalam kehidupan sehari-hari, karena Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang harus dikuasai siswa agar dapat mengenal, menjaga, dan memanfaatkan alam dengan positif. Pelajaran IPA di Sekolah Dasar harus dilakukan dengan kegiatan yang menarik. Pembelajaran dengan menerapkan kegiatan-kegiatan yang menarik akan membangun perhatian siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep IPA. Pemahaman konsep memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar dan merupakan dasar dalam mencapai hasil belajar.

IPA termasuk mata pelajaran yang relatif sarat dan materi. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 21 Tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah (dalam Cristea, 2016: 136)

menyatakan bahwa secara keseluruhan materi pada mata pelajaran IPA di SD mencakup 1) tubuh dan panca indra, 2) tumbuhan dan hewan, 3) sifat dan wujud benda-benda sekitar, 4) alam semesta dan kenampakan.

Penyebab penerapan pembelajaran IPA di SD masih kurang optimal yaitu karena guru lebih banyak menyampaikan pengetahuannya secara teoritis dengan metode ceramah saja dan kurangnya kesiapan perencanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas, sehingga siswa menjadi bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar pasti adanya bahan atau materi yang akan dipelajari di kelas, setelah itu akan adanya hasil belajar berupa ilmu pengetahuan atau keterampilan yang telah didapat dari proses pembelajaran tersebut. Belajar identik dengan kegiatan-kegiatan akademis seperti belajar menulis, membaca, menghafal dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan belajar yang monoton terkadang membuat siswa menjadi bosan dan pembelajaran dikelas menjadi tidak kondusif yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Karena disisi lain anak-anak lebih senang dengan kegiatan-kegiatan yang menghibur dan menyenangkan.

Menciptakan pembelajaran yang menarik di kelas ada berbagai macam cara, salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan menciptakan suasana belajar yang aktif, bekerjasama, berinteraksi sesama teman, serta berpikir cepat sesuai waktu yang telah disepakati,

makadari itu diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar terutama pada pemahaman konsep IPA.

Pada pelajaran IPA dalam proses penyampaiannya tidak hanya melalui teori saja, tetapi bisa dipadukan dengan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi di kelas. Jika kegiatan pembelajaran selalu dengan teori saja atau metode ceramah saja tanpa ada inovasi dari proses pembelajaran, maka siswa akan merasa jenuh dan malas untuk mendengarkan guru dalam menyampaikan pengetahuan di kelas sehingga pengetahuan tidak akan tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan, karakter siswa di kelas aktif kemudian dalam proses belajar mengajar pun lebih menekankan pada mendengarkan dan mencatat apa yang ditulis dan dibicarakan guru saja. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi pasif, siswa merasa bosan, siswa menjadi asyik sendiri, pembelajaran tidak menyenangkan dan kemudian apa yang dijelaskan guru tidak tersampaikan dengan baik serta akan berdampak pula pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang diharapkan dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan karakter siswa yang aktif akan membuat siswa merasa sedang bermain sambil belajar. Suasana di kelas akan menyenangkan dan kondisi kelas yang aktif pun akan tersalurkan dengan baik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Pembelajaran yang seperti itu akan membekas dalam ingatan siswa sehingga

pelajaran yang masuk pun akan selalu teringat dalam jangka waktu yang panjang. Dari hal-hal di atas penulis tertarik untuk meneliti melalui penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Kelas V SDN Kondangjaya I”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya,

1. Proses pembelajaran di kelas menekankan pada mendengarkan dan mencatat apa yang ditulis dan dibicarakan guru saja.
2. Karakter siswa di kelas aktif.
3. Guru sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dalam belajar, dan pembelajaran pun menjadi tidak menyenangkan.
4. Kurangnya interaksi dalam belajar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk mempermudah penulis dalam penelitian, maka penelitian ini difokuskan pada “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap pemahaman konsep IPA kelas V SDN Kondangjaya I”, hal ini dikarenakan keterbatasan penulis dalam segi waktu, tenaga, dan biaya.

#### D. Rumusan Masalah

Dalam sub penelitian ini peneliti mengambil rumusan masalah yaitu, “Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA kelas V SDN Kondangjaya I ?”.

#### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terhadap pemahaman konsep IPA kelas V SDN Kondangjaya I.

#### F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menunjukkan bahwa peran pendidik yang kreatif sangat penting dalam memilih model yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar dalam pemahaman konsep IPA untuk menunjang pembelajaran dikelas menjadi aktif dan kondusif serta tercapainya tujuan pembelajaran.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi pihak sekolah

Bermanfaat sebagai masukan dalam perbaikan proses pembelajaran di kelas dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

b. Bagi Guru

Bermanfaat sebagai masukan untuk para guru dalam memilih model yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas, salah satunya seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Bagi Siswa

Bermanfaat dalam mengatasi rasa kejenuhan pada proses pembelajaran di kelas dan pencapaian prestasi belajar yang optimal.

d. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam pengembangan penelitian yang serupa.

