BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia bisa mengembangkan potensi-potensi yang dibawa sejak lahir. Kebutuhan belajar dan pembelajaran dapat terjadi dimana-mana, misalnya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Kebutuhan manusia akan belajar tidak akan pernah berhenti selama manusia ada di muka bumi ini. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang agar dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Melalui proses belajar seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang lebih baik.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti. Belajar dapat terjadi di rumah, di sekolah, di tempat kerja, dan di masyarakat, serta berlangsung dengan cara apa saja, dari apa, bagaimana, dan siapa saja. Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut salah satunya perubahan pengetahuan (kognitif). Pengetahuan kognitif menjadi tolak ukur penilaian hasil belajar.

Menurut Hariyanto (2016) Belajar adalah suatu kegiatan atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.

Suprijono (2017) hasil belajar merupakan suatu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, tingkah laku, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar bukanlah sesuatu yang

berdiri sendiri. Artinya, hasil belajar merupakan akumulasi dari berbagai faktor yang mempengaruhi siswa. Pengaruh tersebut bisa datang dari dalam siswa itu sendiri (faktor internal) dan bisa datang dari luar (faktor eksternal). Faktor dari dalam diri siswa meliputi; kecerdasan, kemampuan berpikir kritis, motivasi, kesehatan, dan cara belajar serta kemandirian belajar. Menurut Lestari (2021) adapun juga faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa ialah minat individu, motivasi belajar, dan kebiasaan membaca. Dari beberapa pendapat tersebut, hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran salah satunya dalam pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

IPA memiliki beberapa definisi yaitu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan metode-metode yang berdasarkan observasi, suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematik, yang di dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangan science tidak hanya ditunjukkan oleh kumpulan fakta saja, tetapi juga oleh timbulnya metode ilmiah dan sikap ilmiah.

Berdasarkan definisi diatas dapat diambil pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu kumpulan teori yang tersusun secara sistematis terbatas mempelajari gejala-gejala alam berupa makhluk hidup atau pun benda mati yang di peroleh melalui observasi dan eskperimen. Pembelajaran IPA di SD adalah suatu program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan keterampilan,

sikap dan nilai ilmiah pada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Tuhan Yang Maha Esa. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPA memuat materi Biologi, fisika dan kimia. Melalui mata pelajaran IPA, siswa diarahkan untuk dapat mengerti tentang gejala-gejala alam. Pembelajaran "IPA adalah interaksi antara komponenkomponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Rina Hidayati Pratiwi (2018), tentang "Metode Pembelajaran *Make A Match* Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPA" hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat permasalahan. Metode pengajaran yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa metode pengajaran yang diterapkan di sekolah masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Kurangnya keaktifan siswa di dalam kelas disebabkan oleh pemilihan dan penerapan metode pembelajaran yang tidak sesuai.

Hal tersebut dialami juga oleh siswa kelas V SDN Sukaharja III. Hasil belajar IPA siswa masih rendah atau kurang memadai. Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan di SDN Sukaharja III, dijelaskan bahwa kurangnya penguasaan materi pelajaran. Hal ini terlihat dari data hasil penilaian siswa yang mendapat nilai diatas KKM hanya 40%.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, hasil belajar IPA siswa perlu dikembangkan. Salah satu faktor penyebab permasalahan, dikarenakan model pembelajaran yang sering diterapkan karena terlalu sering menggunakan

metode ceramah. Guru berperan dominan dalam proses pembelajaran, siswa hanya menyimak, menulis dan mengerjakan latihan soal yang diberikan sehingga menjadi kurang menarik. Untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran di atas, maka perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan, mendorong keberanian, menyenangkan, dan mengurangi kegiatan sendiri peserta didik dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang menyenangkan, aktif, meningkatkan pemahaman, dan sekaligus mendorong peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran *Make a Match.*

Suprijono (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan dengan mencari pasangan melalui kartu-kartu. Dimana kartu tersebut berisi kartu pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan–pertanyaan tersebut. Menurut Tarmizi dalam Novia (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran *Make a Match* artinya siswa mencari pasangan setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban) lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Make a Match* ialah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan dari materi yang diajarkan oleh guru pada pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran *Make a Match* ini adalah suatu model pembelajaran kooperatif atau berkelompok yang dimana siswa mencari pasangan untuk menemukan suatu jawaban atau

pertanyaan dari materi pembelajaran sehingga dapat menjadikan suasana proses belajar mengajar menjadi menyenangkan karena aktivitas belajar siswa dengan menggunakan permainan kartu pasangan.

Selain teori yang telah dijelaskan, juga diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, diantaranya : Desta, dkk (2022) menyatakan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah 65 Sumber Harta setelah penerapan model pembelajaran *Make a Match* secara signifikan tuntas. Setyaningsih (2016) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa Kelas VI SD Negeri 006 Tri Mulya Jaya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelakan, model *Make a Match* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasikan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPA sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPA rendah.
2. Proses pembelajaran terpusat pada guru, dan siswa pasif.
3. Model dan metode pembelajaran yang diterapkan masih konvensional
4. Guru belum menerapkan metode pembelajaran yang inovatif.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, efektif dan efisien, maka perlu dibatasi permasalahannya. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini memfokuskan untuk mengkaji Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar SDN Sukaharja III.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas dapat di rumuskan masalah sebagai berikut "Apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar SDN Sukaharja III?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini difokuskan untuk mengkaji Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar di SDN Sukaharja III.

F. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

   Dipandang dari segi teoritis diharapkan dapat memberikan wawasan terkait model pembelajaran kooperatif learning tipe *Make a Match*. Dengan wawasan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dengan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penelitian ini

diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan sebagai referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi atau alternatif dalam meningkatkan kualitas siswa serta kajian untuk guru yang bersangkutan.

b. Bagi guru, diharapkan penelitian ini dapat memberikan alternatif pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar.

c. Bagi siswa, diharapkan berguna untuk memperbaiki proses belajar yang lebih aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

d. Bagi peneliti, diharapkan dapat memotivasi dan menambah wawasan untuk melakukan dan mengembangkan penelitian dalam memajukan dunia Pendidikan, khususnya pembelajaran IPA.