

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan saat ini, peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam penguasaan materi maupun metode pembelajaran selalu diupayakan. Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dalam penyusunan berbagai macam skenario kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 27), Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut, siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan.

Terkait dengan hal tersebut, persoalan pembelajaran merupakan bagian dari dinamika kehidupan guru dan siswa di sekolah. Masalah itu tidak akan pernah habis untuk dikupas dan tidak pernah tuntas dibahas. Maka dari itu, guru hendaknya dengan seprofesional mungkin, begitu juga dengan siswa, setiap tahun berganti murid, masalah yang dihadapi guru akan berbeda pula.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai bagian dari kurikulum pendidikan memiliki permasalahan tersendiri yang ikut andil menjadi sebuah problematika pendidikan tanah air. Mata pelajaran IPA bagi kalangan pelajar khususnya siswa SD, merupakan paradigma yang menakutkan bahkan disisi lain menimbulkan ketakutan yang berlebihan (*phobia*). Masih banyak permasalahan pembelajaran IPA yang diangkat ke media tanpa adanya inovasi pembelajaran di kelas.

Mengacu pada fenomena tersebut diharapkan pemberian materi harus diperhatikan oleh guru, hal ini untuk menghindari kesalahan/kekurangan penerimaan konsep pada siswa dengan benar dengan memperhatikan faktor psikologi siswa. Selain itu pembelajaran bermakna, dimana penyampaian materi dengan contoh yang terdekat dengan anak sehingga akan lebih mudah memahami dan dirasakan lebih bernilai, maksudnya lebih berguna bukan hanya sekedar teori dan menyenangkan. Hal inilah yang melatarbelakangi diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang lebih memberikan keleluasaan kepada setiap guru untuk mengelola proses pembelajaran dikelas. Guru diberikan kesempatan untuk menentukan sendiri media pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran, menentukan bentuk dan jenis penilaian hasil belajar, dan sebagainya. Dalam pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, guru ditekankan untuk menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif, salah satu diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif. Hal ini penting, sebab dalam pembelajaran kooperatif situasi dalam kelas dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, akan terbentuk suatu komunitas yang

memungkinkan mereka untuk memahami proses belajar dan memahami satu sama lain. Diharapkan, guru dapat menciptakan situasi belajar sedemikian rupa sehingga siswa dapat bekerjasama dalam kelompok serta mengembangkan wawasannya tentang pembelajaran kooperatif. Melalui pembelajaran kooperatif, diharapkan guru dapat mengelola kelas dengan lebih efektif.

Pada dasarnya tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah meningkatkan pemahaman yang lebih baik terhadap alam sekitar dan berbagai proses yang berlangsung didalamnya, sehingga kita dapat mengontrol perubahan ini demi keuntungan bagi kehidupan manusia dan lingkungan. Manfaat yang diharapkan diperoleh siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam adalah untuk mengubah bahan alam menjadi produk yang lebih berguna untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Berdasarkan hasil pengamatan kelas pada saat pembelajaran IPA, banyak masalah yang muncul yang dialami oleh guru, diantaranya : guru tidak siap mengajar, dalam arti terkadang guru belum memahami konsep materi yang diajarkan, kesulitan memahami pelajaran, guru sering kesulitan dalam memunculkan minat belajar anak, kurang optimal dalam penerapan metode pembelajaran yang ada, kesulitan memilih dan menentukan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan, kesulitan menanamkan konsep yang benar pada siswa dan sering bersifat verbalistik. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara tersebut terungkap bahwa pembelajaran IPA masih menekankan pada konsep-konsep yang terdapat didalam buku (*conceptual learning*) dan kurang memanfaatkan lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada di sekitar sekolah (*contextual learning and teaching*).

Selama ini siswa dianggap berhasil dalam belajar bilamana telah menguasai isi buku yang disampaikan guru, tanpa memikirkan seberapa jauh siswa dapat memahami isi buku apalagi mengingat Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tidak hanya menuntut siswa memperoleh sains (IPA) tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir dan sejumlah keterampilan proses.

Terkait dengan itu, Dewey (Yasa, 2008: 60) mengemukakan bahwa siswa akan belajar dengan baik jika apa yang dipelajari terkait dengan apa yang telah diketahui dan dengan kegiatan yang atau peristiwa yang akan terjadi di sekelilingnya. Pembelajaran ini menekankan pada daya pikir yang tinggi, transfer ilmu pengetahuan, mengumpulkan dan menganalisis data, memecahkan masalah-masalah tertentu baik secara individu maupun kelompok.

Selanjutnya hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di lapangan pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi sumber daya alam di kelas IV SDN 3 Tabongo Kabupaten Gorontalo masih rendah. Dari 25 siswa kelas IV SDN 3 Tabongo Kabupaten Gorontalo, terdapat 20 orang atau 80% belum mencapai standar ketuntasan maksimal pada materi sumber daya alam.

Berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa tentang sumber daya alam di kelas IV SDN 3 Tabongo Kabupaten Gorontalo, menurut penulis dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Hasil temuan peneliti di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan mempunyai kecenderungan guru yang aktif sedangkan siswa cenderung pasif sehingga berakibat

pemikiran anak-anak kurang berkembang serta motivasi siswa dalam belajar menjadi kurang, sehingga peningkatan hasil belajar sulit dicapai.

Untuk itu setiap guru harus menyadari bahwa hasil belajar siswa tidak semata-mata berasal dari pengetahuan yang ditransfer langsung dari pikiran guru ke dalam pikiran siswa. Hal ini disebabkan siswa yang datang ke sekolah sudah membawa pengetahuan awal yang siap dikembangkan dengan bimbingan guru, sesuai dengan kaidah pembelajaran yakni proses interaksi antara guru dengan siswa. Dalam proses pembelajaran, guru memberikan bimbingan, menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa belajar, dan memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dikatakan tercapai ditandai oleh tingkat penguasaan kemampuan dan pembentukan kepribadian.

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang bersifat inovatif dan variatif, sehingga dapat melayani perbedaan individu siswa, mengaktifkan siswa dan guru mendorong berkembangnya kemampuan baru, menimbulkan jalinan kegiatan belajar di sekolah, rumah dan lingkungan masyarakat. Pada akhirnya siswa memiliki motivasi tinggi untuk belajar. Salah satu cara yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa tentang sumber daya alam di kelas IV SDN 3 Tabongo Kabupaten Gorontalo. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran ini sangat mudah

dilaksanakan oleh siswa, sebab siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran (Ismail, 2009: 40). Salah satu keunggulan model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan temuan-temuan dari hasil observasi maka peneliti tertarik mengangkat masalah tersebut melalui tindakan, dengan formulasi judul: “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Sumber Daya Alam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* di Kelas IV SDN 3 Tabongo Kabupaten Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Siswa belum mampu mencapai kriteria ketuntasan maksimal pada materi sumber daya alam, hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa.
- b. Bahwa sebagian besar siswa kurang memiliki motivasi belajar yang disebabkan metode penyajian materi di kelas kurang menarik perhatian siswa.
- c. Bahwa gaya guru dalam mengajar bersifat monoton, kurang simpatik, tidak menarik perhatian siswa. Hal ini disebabkan guru tidak menguasai metode-metode pembelajaran yang inovatif.

- d. Paradigma yang seharusnya diterapkan guru bahwa siswa yang harus aktif belajar, justru dalam kenyataannya siswa bersikap pasif dan hanya guru yang aktif, sehingga suasana pembelajaran menjadi lengang.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan ditindaki dalam penelitian ini adalah : “apakah hasil belajar siswa tentang sumber daya alam di kelas IV SDN 3 Tabongo Kabupaten Gorontalo dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa tentang sumber daya alam di kelas IV SDN 3 Tabongo Kabupaten Gorontalo, maka akan digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, yang dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu soal dan kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- c. Siswa diberi waktu untuk memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- e. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.

- g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- h. Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- i. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang sumber daya alam di kelas IV SDN 3 Tabongo Kabupaten Gorontalo melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 3 Tabongo Kabupaten Gorontalo sekaligus dapat menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa, meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran IPA.

Selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan para guru khususnya berkaitan dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi sekolah untuk merancang berbagai model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.