

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai bagian pendidikan di sekolah dasar (SD) merupakan dasar awal dalam upaya secara formal untuk memberikan bekal kemampuan tentang IPA kepada siswa. Ruang lingkup bahan kajian pembelajaran IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek makhluk hidup dan proses kehidupan, benda/materi, sifat-sifat, dan kegunaannya, energi, perubahannya, bumi, dan alam semesta.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Hal ini sejalan dengan tuntutan dari pembelajaran IPA di sekolah dasar, yaitu : (1) Mengembangkan pengembangan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (2) Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan (Depdiknas, 2005:6).

Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi kebutuhan sistem dalam melatih penalaran siswa. Mata pelajaran IPA diberikan kepada semua siswa yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan dan perkembangan kognitif siswa. Dengan cara seperti ini, siswa akan siap mengikuti kegiatan belajar mengajar dan bisa memahami mata pelajaran yang diberikan oleh guru.

Mata pelajaran IPA secara umum menekankan pada hasil belajar yang bersifat praktis. Hal ini dikarenakan materi dari mata pelajaran IPA berorientasi pada benda-benda alam yang berada di lingkungan sekitar siswa. Tingkatan kandungan materi juga bervariasi. Namun dalam kenyataannya pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang kurang bermutu, karena dalam pembelajaran IPA, guru-guru SD kurang memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi aktif, baik secara fisik maupun mental. Siswa kurang diberi kesempatan untuk berlatih menemukan suatu pengetahuan dan

memecahkan masalah. Tuntutan penguasaan pelajaran oleh guru terhadap muridnya sering kali bersifat kognitif.

Tugas sebagai guru IPA adalah mengajak siswa untuk mengelompokkan pengetahuan yang sedang dipelajari itu kedalam fakta, data konsep simbol dan hubungan dengan konsep yang lain. IPA terdiri atas produk dan proses. Guru perlu mengenalkan kedua aspek ini walaupun hingga kini masih banyak guru yang lebih senang menekankan pada produk IPA saja. Perlu diingat bahwa perkembangan IPA sangat pesat. Guru yang mengembangkan IPA sebagai proses, maka akan memasuki bidang yang disebut prosedur ilmiah. Guru perlu mengenalkan cara-cara mengumpulkan data, cara menyajikan data, cara mengolah data dan menarik kesimpulan (Mulyasa, 2010: 53)

Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas 4 sd dipicu oleh banyak faktor. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh faktor guru, materi, emosi dan juga sarana prasarana yang digunakan dalam pembelajaran. Dari sekian faktor yang secara teori diasumsikan menjadi penyebab rendahnya hasil belajar IPA, faktor yang dominan menyebabkan hasil belajar rendah adalah faktor penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi oleh guru.

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru (Ekawarna, 2009: 41). Di sekolah hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang diperoleh melalui usaha dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar (Saminanto, 2010: 100). Hasil belajar IPA merupakan hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPA. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada hasil yang lebih baik. Makin banyak siswa yang terlibat aktif dalam belajar maka hasil belajar akan makin meningkat.

Dengan demikian, pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat mutlak dilakukan oleh guru. Para guru di SDN 2 Suwawa perlu menerapkan model pembelajaran yang menarik, agar hasil belajar siswa meningkat. Salah satunya dengan model pembelajaran *make a match* dengan media berbantu kartu.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan pembelajaran kelompok, yaitu mencari pasangan sesuai dengan kartu soal atau jawaban yang dipegang. Pembelajaran ini merupakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, mengutamakan kerja sama dan kecepatan di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui permainan kartu sebelum batas waktu yang ditentukan. Hal terpenting yang harus dipersiapkan sebelum pembelajaran adalah kartu pertanyaan, kartu jawaban, aturan permainan, dan catatan penskoran (Mulyatiningsih, 2012: 88). Tujuan model pembelajaran tipe *make a match* ada tiga diantaranya pendalaman materi, menggali materi dan sebagai selingan (Huda, 2013: 251). Dalam penelitian ini tujuan model *make a match* adalah untuk positif terhadap pemahaman siswa.

Berdasarkan, hasil pengamatan peneliti di SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* kurang diterapkan dalam pembelajaran IPA di kelas tinggi khususnya di kelas 4. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa kelas 4 rendah dan belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan. Nilai terendah 52, nilai tertinggi 81, dan nilai rata-rata 66,53. Data menunjukkan dari 23 siswa. 13 siswa mendapat nilai di bawah KKM (<70), 10 siswa mendapat nilai di bawah KKM (>70). Hasil belajar siswa rendah disebabkan dalam pembelajaran siswa merasa bosan, masih merasa malu ketika guru meminta untuk tampil di depan kelas karena tidak ada rasa percaya diri. Selain itu guru jarang menggunakan model yang bervariasi dan jarang menggunakan alat peraga sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami oleh siswa, dan menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango”

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi Masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. guru-guru SD kurang memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi aktif, baik secara fisik maupun mental.
- b. faktor penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi oleh guru.
- c. Hasil belajar siswa rendah belum mencapai KKM yang telah ditetapkan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah untuk itu membatasi permasalahan yang akan dikaji diatas, maka dibuat suatu rumusan masalah sebagai berikut : “Apakah terdapat pengaruh model kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 2 Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPA.

2. Bagi Guru

Dapat meningkatkan keefektifan kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

3. Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk menentukan kebijakan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga tercipta sumber daya manusia yang berkualitas.

4. Bagi Peneliti

Dapat mengembang pengetahuan dan wawasan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dan disiplin dalam proses belajar

mengajar dikelas, dan sebagai dasar dalam menjalankan tugas sebagai pendidik/guru