

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh dari usaha (bukan karena kematangan), menetapkan dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Pendidikan merupakan sebuah program. Program melibatkan sejumlah komponen yang bekerja sama dalam sebuah proses untuk mencapai tujuan yang diprogramkan. Sebagai sebuah program, pendidikan merupakan aktivitas sadar dan sengaja yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Keberhasilan pendidikan dapat dipengaruhi oleh banyak komponen. Adapun komponen-komponen yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan adalah: (1) komponen guru (2) komponen peserta didik, (3) komponen pengelolaan dan (4) komponen pembiayaan. Keempat komponen tersebut saling keterkaitan dan sangat menentukan maju mundurnya suatu pendidikan. Komponen guru merupakan komponen utama keberhasilan pendidikan.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling mendasar yang dapat dilaksanakan sebaik-baiknya karena menjadi landasan bagi pendidikan di tingkat selanjutnya. Pendidikan di tingkat sekolah dasar mampu membekali siswanya dengan nilai dan sikap kemampuan dasar agar mereka bisa berkembang menjadi pribadi mandiri. Sekolah sebagai tempat mencari ilmu harus mampu

melaksanakan proses belajarnya dengan baik dan dapat mendorong perkembangan kreativitas siswa dengan berupaya mendorong atau menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam proses pembelajaran, berhasil tidaknya pencapaian tujuan banyak dipengaruhi oleh bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa dan faktor-faktornya seperti guru. Guru adalah faktor yang sangat mempengaruhi bagaimana hasil dari pembelajaran yang dilakukan. Menjadi guru juga menjadi seorang pendidik, dimana pendidik itu adalah orang dengan segala kemampuan yang dimilikinya untuk mengubah psikis dan pola pikir anak didiknya dari tidak menjadi tahu serta mendewasakan anaknya. Seorang guru juga tidak cukup mengajar hanya dengan ceramah saja. Tetapi seorang guru juga harus mampu menguasai model-model pembelajaran. Seperti model pembelajaran *make a match* dan *jigsaw*, pada model ini masih banyak guru yang tidak tahu bagaimana penggunaan model ini, dan masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yang mana kebanyakan guru mengajar bahasa Indonesia hanya dengan ceramah. Otomatis peserta didiknya pun tidak bersemangat dan mudah bosan. Sehingga hasil belajar yang diinginkan pun tidak tercapai. Oleh sebab itu, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Lalu apa sebenarnya yang dimaksud dengan belajar?

Belajar merupakan kegiatan pokok dalam pendidikan. Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran, intinya adalah upaya untuk membuat siswa belajar. Alangkah sia-sia upaya yang dilakukan oleh guru jika dengannya siswa tidak mau belajar, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hasil pembelajaran merupakan suatu proses

untuk mendapatkan informasi tentang hasil pembelajaran. Dengan demikian fokus evaluasi pembelajaran adalah pada hasil, baik hasil yang berupa proses maupun prodek. Hasil belajar perlu dievaluasi. Menurut Purwanto (2009) : 47), evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar. Pendidik menggunakan berbagai alat evaluasi sesuai karakteristik kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Definisi tersebut, menunjukkan bahwa hasil dari belajar adalah ditandai dengan adanya “perubahan”, yaitu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktifitas tertentu. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan tidak termasuk kategori belajar. Misalnya, kaki seseorang patah karena terkena benda yang berat yang jatuh dari atas loteng, ini tidak bisa disebut perubahan hasil dari belajar.

Jadi, perubahan bagaimana yang dapat disebutkan belajar? Perubahan yang dimaksud disini adalah perubahan yang terjadi secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan hasil belajar juga bersifat aktif. Maksudnya, bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha dari individu itu sendiri. Perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya tujuan yang ingin dicapai. Jadi, perbuatan belajar yang dilakukan senantiasa terarah pada tingkah laku yang sudah ditetapkan sebelumnya. Perubahan yang terjadi sebagai hasil dari proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Misalnya, seseorang belajar mengendarai mobil, maka akan tampak perubahan bahwa ia akan

bisa mengendarai mobil, tidak hanya bisa mengendarai mobil, maka ia pun akan memahami cara menyetir yang baik dan dapat memahami alat-alat mobil. Kemampuan orang untuk belajar merupakan ciri penting yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Manusia dalam belajar membutuhkan proses dan unsur kesengajaan, sedangkan makhluk lainnya seperti kerbau, sapi, ayam, dan beraneka burung melakukan segala sesuatu berdasarkan insting, bukan berdasarkan hasil belajar.

Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai sesuatu yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar. Dengan kalimat yang sangat sederhana, secara garis besar ada tiga tujuan belajar, sebagai berikut: (1) pengumpulan pengetahuan, (2) penanaman konsep, (3) pembentukan sikap dan perbuatan.

Pembelajaran yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, pendidik juga harus mampu mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Dengan penggunaan metode atau model pembelajaran guru akan lebih aktif dalam melakukan pembelajaran tersebut, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Misalnya dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dan *jigsaw*. Model pembelajaran *make a match* itu siswanya diajak untuk mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan. Sedangkan model *Jigsaw* adalah model yang didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan

juga pembelajaran orang lain. Dengan menggunakan model tersebut guru dapat membedakan model yang mana yang lebih berperan dalam hasil belajar siswa.

Metode atau model pembelajaran merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajarn, metode atau model pembelajaran diperlukan oleh pendidik dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Untuk mengetahui apakah penggunaan metode atau model yang digunakan berhasil atau tidak dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan evaluasi yang berguna untuk mengukur dan menilai seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai atau hingga mana kemajuan belajar siswa, dan bagaimana tingkat keberhasilannya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan metode atau model dalam belajar siswa akan lebih bersemangat dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.

Domain kognitif adalah *knowlegge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Doamin efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valving* (nilai), *organizationn* (organisasi), *characterization* (karakterisasi), domain psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajeral dan intelektual.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis merasa tertarik untuk meneliti masalah tersebut khususnya berkenaan dengan perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Make a match* dan *Jigsaw*.

Dengan demikian penulis berminat melakukan penelitian yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan *Jigsaw* pada Mata Pelajaran Bahasa. Indonesia kelas V Di SD Negeri 107400 Bandar Khalipah Tahun Pelajaran 2017-2018”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Penggunaan model pembelajaran *Make a match* masih jarang digunakan.
3. Penggunaan model pembelajaran *jigsaw* masih jarang digunakan.
4. Dalam proses pembelajaran pengetahuan guru mengenai model pembelajaran belum maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah “ *Perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan *jigsaw* pada mata pelajaran Bahasa. Indonesia”.*

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Bahasa.Indonesia kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.P 2017/2018?

2. Bagaimanakah hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* pada mata pelajaran Bahasa. Indonesia kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.P 2017/2018?
3. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan *jigsaw* pada mata pelajaran Bahasa. Indonesia kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.P 2017/2018?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran Bahasa.Indonesia kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.P 2017/2018
2. Untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw* pada mata pelajaran Bahasa. Indonesia kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.P 2017/2018
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan *Jigsaw* pada mata pelajaran Bahasa. Indonesia kelas V SDN 107400 Bandar Khalipah T.P 2017/2018

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun secara teori dan praktikal manfaat penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dapat menjadi referensi atau rujukan untuk tugas mahasiswa yang berkaitan dengan perbedaan hasil belajar menggunakan *make a match* dan *jigsaw*.

2. Sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan wawasan baru untuk peneliti.
3. Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi yang berguna untuk peneliti selanjutnya, calon guru, guru, siswa, dan sekolah tentang perbedaan hasil belajar menggunakan model *make a match* dan *jigsaw*.



THE
Character Building
UNIVERSITY