

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan yang disengaja atas input siswa untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang ditetapkan. Salah satu masalah dalam sistem pendidikan nasional adalah masih rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pada saat ini, yang kita lihat bahwa sebagian besar pola pembelajaran masih bersifat transmisi, pengajaran mentransfer konsep-konsep secara langsung pada peserta didik. Dalam pandangan ini, siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran. Selama ini, masih ada guru yang terpaku pada satu atau dua model mengajar yang digunakan terus menerus tanpa pernah memodifikasikannya atau menggantinya dengan model lain walaupun tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berbeda. Akibatnya, pencapaian tujuan pembelajaran oleh para peserta didik tidak optimal. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru hendaknya memilih dan mengguna

yang melibatkan peserta didik aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik maupun sosial.

Pada umumnya kondisi belajar mengajar yang diciptakan dan disediakan guru untuk keperluan pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih rendah. Siswa diposisikan hanya sebagai pendengara ceramah guru dalam proses belajar mengajar, sehingga proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Hal ini tidak terlepas dari faktor efektivitas dalam pembelajaran itu sendiri.

Selain itu guru yang efektif adalah orang-orang yang dapat menjalin hubungan simpatik dengan para siswa, menciptakan lingkungan kelas yang mengasuh, penuh perhatian, memiliki suatu rasa cinta belajar menguasai sepenuhnya bidang studi mereka dan dapat memotivasi siswa untuk bekerja tidak sekedar mencapai suatu prestasi namun juga menjadi anggota masyarakat yang pengasih.

Proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa. Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar

yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan undang-undang RI No. 20. Pasal 40 ayat (2) tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional berbunyi :

- 1) Menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.
- 2) Mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- 3) Memberi teladan dan menjaga nama baik lembaga, profesi dan kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan padanya.

Oleh karena itu diperlukan usaha peningkatan hasil belajar dengan tindakan kelas, yaitu dengan menumbuhkan variasi model-model pembelajaran yang menarik atau menyenangkan melibatkan aktivitas dan tanggung jawab siswa. Kurangnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas rendah juga disebabkan karena model pembelajaran yang terlalu monoton yang membuat peserta didik jenuh dan merasa bosan serta tidak adanya aktivitas siswa yang menyenangkan di dalam kelas.

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) sekarang ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari nilai hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan (Trianto, 2016:5). Sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Tanpa model pembelajaran, suatu pesan pembelajaran tidak akan dapat berproses dengan efektif dalam kegiatan belajar mengajar ke arah yang dicapai. Strategi pembelajaran yang tidak tepat akan menjadi penghalang kelancaran jalannya proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi, terdapat 20 siswa dari 55 siswa atau 35% siswa kelas I SD Negeri 101801 Kedai Durian belum memuaskan karena belum mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Siswa masih banyak yang belum mengerti dan belum berminat dalam belajar di kelas. Hal ini terbukti dengan tidak adanya bekal siswa terhadap materi tematik yang akan dipelajari.

Salah satu penentu dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Dengan demikian akan tercipta pembelajaran yang lebih menekankan pada pemberdayaan peserta didik secara aktif. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Dari model pembelajaran yang ada, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas I SD

misalnya model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match*. Model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang menggunakan permainan kartu, guna untuk menyusun atau menjodohkan dari satu kartu ke kartu yang lain.

Model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match* bisa digunakan sebagai model alternatif yang dirasa lebih bisa memahami karakteristik belajar peserta didik yang berbeda. Diantaranya ada peserta didik yang lebih senang membaca, diskusi, atau praktek langsung. Agar dapat membantu peserta didik belajar secara maksimal, kesenangan dalam belajar itu perlu diperhatikan, salah satunya dengan menggunakan variasi model pembelajaran yang beragam dengan melibatkan indra belajar yang banyak. Siswa akan lebih cepat memahami pelajaran apabila siswa dilibatkan secara aktif baik mental maupun fisik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan eksperimen penelitian tindakan kelas mengenai “efektivitas model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik tema Kegiatanku di kelas I SDN 101801 Kedai Durian Kec. Deli Tua T.A 2017/2018”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Masih rendahnya efektivitas pembelajaran peserta didik terhadap konsep-konsep pembelajaran tematik.

2. Masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran tematik sehingga diperlukan model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik berpikir dan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match*.
3. Masih rendahnya hasil belajar tematik peserta didik mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman pembelajaran tematik peserta didik
4. Pada penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match* yang sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga belajar tematik peserta didik juga akan efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka ruang lingkup masalah peneliti ini dibatasi efektivitas model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik tema Kegiatanku di kelas I SDN 101801 Kedai Durian Kec. Deli Tua T.A 2017/2018. Dibatasi pada :

1. Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran tematik
2. Model pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian yaitu model pembelajaran *Make A Match* dan *Index Card Match*.
3. Aktivitas siswa yang akan diteliti dibatasi pada aktivitas mengerjakan soal secara mandiri.
4. Hasil belajar tematik siswa dibatasi pada tema Kegiatanku.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka fokus penelitian efektivitas model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik tema Kegiatanku di kelas I SDN 101801 Kedai Durian Kec. Deli Tua T.A 2017/2018, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah efektivitas model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dari *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik tema Kegiatanku di kelas I SD ?
2. Apakah efektivitas model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar tematik tema Kegiatanku di kelas I SD ?
3. Apakah efektivitas model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik tema Kegiatanku di kelas I SD ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban dari perumusan masalah agar suatu penelitian dapat lebih terarah dan ada batasan-batasannya tentang yang diteliti. Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match* yang dilakukan oleh guru. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa :

1. Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik tema Kegiatanku di Kelas I SD.
2. Untuk mengetahui adanya efektivitas model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar tematik tema Kegiatanku di kelas I SD.

3. Untuk mengetahui adanya efektivitas model pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik tema Kegiatanku di kelas I SD.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah memberikan sumbangan ilmu pengetahuan tentang hasil belajar siswa kelas I SD dalam pembelajaran tematik tema Kegiatanku dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar tematik tema Kegiatanku di kelas I SD.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai bahan masukan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match* dapat digunakan dalam menentukan hasil belajar tematik.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka pembuktian model pembelajaran tematik.

d. Bagi peneliti

Dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dan melaksanakan penelitian dalam pendidikan sehingga dapat menambah pengetahuan, khususnya untuk mengetahui sejauh mana efektivitas

model pembelajaran *Make A Match* dengan *Index Card Match* terhadap hasil belajar tematik tema Kegiatanku di kelas I SD.

e. Bagi peneliti yang lain

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai perbandingan atau sebagai referensi untuk penelitian yang relevan.



THE
Character Building
UNIVERSITY