

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Berkaitan dengan hal ini 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.

Pelaksanaan pendidikan tersebut dapat dilihat melalui kurikulum yang digunakan. Hal ini mengakibatkan kurikulum terus mengalami perkembangan sesuai dengan kondisi dan situasi taraf perkembangan pola pikir serta tujuan yang hendak dicapai. Oleh karena itu, guru harus memiliki kecakapan dalam memodifikasi suatu inovasi pembelajaran dan keterampilan dalam mengajar. Dalam proses belajar mengajar guru memegang peranan penting untuk menciptakan pendidikan yang efektif dan memungkinkan siswa dapat belajar dengan mudah sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan belajar mengajar yang terlalu monoton akan membuat siswa menjadi bosan dan berakibat pada sulitnya siswa untuk memahami pelajaran. Seharusnya siswa diberi kesempatan untuk menciptakan pengalamannya sendiri sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Mailani (2015) “Pendidikan pada masa sekarang ini semakin tergantung pada tingkat kualitas, antisipasi dari para guru untuk menggunakan berbagai sumber yang tersedia, dalam upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa.” Untuk menumbuhkan cara berfikir siswanya menjadi lebih kritis dan kreatif. Namun kenyataannya yang ada dilapangan bahwa hasil belajar siswa masih kurang memuaskan seperti yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena guru cenderung masih menggunakan pembelajaran konvensional yang lebih didominasi oleh guru (*teacher centered learning*), siswa lebih banyak menunggu dan menerima begitu saja atas pelajaran yang diberikan tanpa adanya umpan balik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III di SDN 101771 Tembung, proses pembelajaran saat ini masih belum berjalan secara optimal, Kurangnya usaha guru memberi perhatian terhadap siswa, sehingga sebagian besar siswa tidak mampu menguasai materi pelajaran. Selain itu keterbatasan sarana dan prasarana ini membuat kendala didalam kelas, siswa yang tidak mendapat buku akan melakukan kesibukannya sendiri, terkadang siswa ini juga akan menjahili teman-temannya, yang menyebabkan keributan didalam kelas. Tentu ini juga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (70). Hanya 18 orang siswa (30%) yang mendapatkan nilai >70, sedangkan sisanya 42 orang siswa (70%) yang mendapatkan nilai <70. Hal ini menunjukkan hanya 30% dari 60 orang siswa yang mampu mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, sehingga akan tercipta pembelajaran yang lebih menekankan pada siswa secara aktif. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Dari model pembelajaran yang ada, salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas III SD yaitu model pembelajaran *Make A Match* dengan *Picture And Picture*.

Model pembelajaran *Make A Match* yang dikembangkan oleh Lorna Curran dimana siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Oleh sebab itu, *Make A Match* merupakan model yang dapat mempengaruhi kerja sama dan sosialisasi siswa. model pembelajaran *Make A Match* juga dapat diterapkan disemua tingkat kelas dan mata pelajaran. Selain itu juga menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* adalah suatu model belajar menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini mengandalakan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran sehingga menjadi alat bantu atau media gambar, yang diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus dalam kondisi yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dan *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup di Kelas III SDN 101771 Tembung T.A 2019/2020”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Hasil belajar siswa masih rendah pada Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup.
2. Kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan guru.
3. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dan *Picture And Picture*
2. Hasil belajar siswa Pada Tema 1 Subtema 2 “Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia” di Kelas III SDN 101771 Tembung.
3. Hasil belajar dibatasi 3 ranah yaitu Kognitif, Afektif, Psikomotorik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada Tema 1 Subtema 2 di Kelas III-A SDN 101771 Tembung T.A 2019/2020?

2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture* pada Tema 1 Subtema 2 di Kelas III-B SDN 101771 Tembung T.A 2019/2020?
3. Apakah ada pengaruh hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan *Picture And Picture* pada Tema 1 Subtema 2 di Kelas III SDN 101771 Tembung T.A 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuans dalam penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pada Tema 1 Subtema 2 di Kelas III-A SDN 101771 Tembung T.A 2019/2020.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture* pada Tema 1 Subtema 2 di Kelas III-B SDN 101771 Tembung T.A 2019/2020.
- c. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan *Picture And Picture* pada Tema 1 Subtema 2 di Kelas III SDN 101771 Tembung T.A 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoritis dan praktis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah:

1. Sebagai karya ilmiah, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi perkembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi dalam sistem pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai bahan referensi dan memberikan informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan proses pendidikan anak.

Manfaat praktis penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dengan menggunakan model *Make A Match* dan *Picture And Picture* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi guru, Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai bahan masukan bahwa model pembelajaran *Make A Match* dan *Picture And Picture* dapat digunakan dalam menentukan hasil belajar.
3. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan masukan untuk sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam menggunakan model *Make A Match* dan *Picture And Picture*