

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah Penelitian**

Masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam merancang suatu proses pembelajaran guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa tidak merasa bosan. Pembelajaran inovatif ialah pembelajaran yang dirancang oleh guru yang bersifat baru dan memiliki tujuan untuk memfasilitasi siswa mengembangkan pengetahuannya sendiri. Menurut Uno (2015), pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dirancang oleh guru dengan menggunakan strategi atau metode baru sehingga memiliki perbedaan dengan pembelajaran pada umumnya. Guru sebagai pendidik harus bisa mengembangkan pembelajaran yang inovatif agar dalam proses pembelajaran siswa bisa mengikuti sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Untuk mencapai hal tersebut pemerintah sudah melakukan berbagai upaya agar dapat meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dengan memperbaiki kurikulum, mengingat adanya perubahan pada kurikulum peserta didik kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Dimana pada setiap perubahan kurikulum tentu akan ada perubahan teknik dalam mengajar maupun cara belajar dikelas, sehingga memungkinkan peserta didik untuk melakukan penyesuaian dengan perubahan kurikulum tersebut. Seperti halnya yang sudah dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan kurikulum ialah seperangkat rencana yang digunakan

sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum yang diterapkan sekarang ini adalah kurikulum 2013. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) pemerintah mengharapkan untuk menerapkan kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013 siswa diharapkan dalam mengikuti proses pembelajaran tidak hanya mampu menguasai pengetahuan saja tetapi, mampu menguasai sikap dan keterampilan. Hal tersebut dinyatakan oleh Permendikbud No. 20 Tahun 2016 bahwa setiap lulusan satuan pendidikan dasar dan menengah memiliki tiga kompetensi yang harus mampu dikuasai oleh peserta didik yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran yang diterapkan di SD adalah tematik terpadu yang diintegrasikan melalui tema dan menggunakan pendekatan saintifik. Implementasi kurikulum 2013 khususnya disekolah dasar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 tertulis bahwa mata pelajaran yang wajib dibelajarkan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar yaitu mata pelajaran IPA. IPA ialah suatu proses pembelajaran yang memiliki peran penting dikarenakan dalam pembelajaran IPA terdapat hubungan yang sangat erat dengan alam dan lingkungan sekitar kita. Purnamawati, dkk (2014) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah mata pelajaran pokok yang dinyatakan dalam kurikulum pendidikan, dan IPA juga mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam sekitar dan bersifat nyata.

Pada pembelajaran IPA di SD diharapkan dapat menjadi wahan bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Dalam mengikuti

pembelajaran terutama yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari lingkungan akan memudahkan siswa dalam menangkap materi pembelajaran. Jika seringkali itu dilakukan maka pembelajaran akan sangat efektif, serta siswa akan terlatih untuk melakukan sesuatu apabila didasari oleh pengalaman. Selain siswa guru dalam mengajarkan harus kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran supaya menarik dan menyenangkan sehingga dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Namun kenyataannya dilapangan dalam proses pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi dokumenter yang dilakukan pada tanggal 28-30 Oktober 2019 dengan guru dan siswa kelas IV SD Negeri Gugus II Kecamatan Bangli, tentang kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran IPA. Adapun hasil wawancara dengan guru-guru kelas IV yaitu,

- 1) Dalam proses pembelajaran siswa kurang bersemangat, hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran.
- 2) Siswa sulit dalam memahami materi yang akan diajarkan karena apa yang dijelaskan oleh guru terlalu banyak sehingga siswa sulit berkonsentrasi saat mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Disiplin siswa masih sangat kurang saat mengerjakan tugas yang diinstruksikan oleh guru sehingga siswa yang benar-benar belajar merasa terganggu.

Selain itu pada saat observasi yang dilakukan di kelas saat pembelajaran IPA, terdapat permasalahan yaitu,

- 1) Masih rendahnya interaksi siswa didalam kelas. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab soal yang diberikan oleh guru, sehingga saat melakukan diskusi tidak ada interaksi antara siswa.
- 2) Dalam proses belajar mengajar dikelas masih berpusat pada guru (*teacher centered*) hal ini disebabkan oleh guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan cenderung mengobrol dengan temannya saat guru menjelaskan.
- 3) Kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA, yang menyebabkan hasil belajar IPA yang harus dicapai oleh siswa masih tergolong rendah, hal tersebut disebabkan oleh kurangnya guru memanfaatkan media dalam proses pembelajaran.

Untuk melengkapi hasil wawancara dan observasi, maka dilakukan kegiatan studi dokumentasi tentang hasil nilai UTS siswa. Adapun hasil ulangan tengah semester yang didapatkan pada saat melaksanakan wawancara dan observasi dengan guru kelas IV SD Negeri Gugus II Kecamatan Bangli seperti yang tertera pada Tabel 1.1

Tabel 1.1  
 Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) IPA Siswa Yang Mencapai KKM dan Siswa Yang Belum Mencapai KKM Kelas IV SD Negeri Gugus II Kecamatan Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang belum mencapai KKM	
			Siswa	%	Siswa	%
SD N 2 Kawan	28	70	5 orang	17,85%	23 orang	82,14%
SD N 3 Kawan	41	72	4 orang	9,76%	37 orang	90,24%
SD N 5 Kawan	37	60	11 orang	29,72%	26 orang	70,27%
SD N 1 Bebalang	30	70	5 orang	16,67%	25 orang	83,33%
SD N 2 Bebalang	22	64	4 orang	18,18%	18 orang	81,81%
SD N 3 Bebalang	22	68	3 orang	13,63%	19 orang	86,36%
<b>Jumlah</b>	<b>180</b>		<b>32</b>	<b>17,78</b>	<b>148</b>	<b>82,22</b>

(Sumber: Hasil Observasi di SD Negeri Gugus II Kecamatan Bangli)

Berdasarkan tabel 1.1 dari jumlah 180 orang siswa, ternyata masih terdapat 148 orang siswa atau sama dengan 82,22% yang belum mencapai KKM. Ini merupakan suatu masalah yang harus diatasi, dengan melaksanakan pembelajaran yang lebih baik, diataranya dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat yaitu model *Make a Match*.

Model *Make a Match* ialah salah satu model pembelajaran yang mencari pasangan, dalam model ini siswa diminta untuk mencari pasangan dari kartu yang telah dipengangnya. Dengan model pembelajaran *Make a Match* dalam proses pembelajarannya akan lebih berpusat pada siswa sehingga siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Menurut Shoimin (2014) model *Make a Match* ialah model pembelajaran yang dikemukakan oleh *Loma Curran*. Ciri utama model *Make a Match* adalah siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang dipengangnya yang merupakan kartu jawaban atau kartu

soal tentang materi tertentu dalam pembelajaran. Keunggulan dari model pembelajaran *Make a Match* yaitu, siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran *Make a Match* akan lebih efektif dan efisien jika menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar yang utama. Dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar, siswa akan mempelajari keadaan nyata yang terjadi disekitar dan siswa akan secara langsung dihadapkan pada keadaan sebenarnya. Hamalik (2017) menyatakan bahwa, lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada di alam sekitar yang akan mempengaruhi pikiran untuk menemukan ide-ide yang baru agar mencapai hasil yang diinginkan. Sehingga dari pengamatan siswa mendapatkan pengetahuan baru dilingkungan mereka. Dengan proses pembelajaran berbasis lingkungan dapat membangkitkan keingintahuan siswa serta membangkitkan motivasi siswa agar dapat menimbulkan adanya rangsangan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbasis Lingkungan terhadap hasil belajar IPA, maka dilakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus II Kecamatan Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020.”

## **1.2. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas maka terdapat identifikasi masalah yaitu.

1. Dalam proses pembelajaran siswa kurang bersemangat hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran.
2. Siswa sulit dalam memahami materi yang akan diajarkan karena apa yang dijelaskan oleh guru terlalu banyak sehingga siswa sulit berkonsentrasi saat mengikuti proses pembelajaran.
3. Disiplin siswa masih sangat kurang saat mengerjakan tugas yang diinstruksikan oleh guru sehingga siswa yang benar-benar belajar merasa terganggu.
4. Masih rendahnya interaksi siswa didalam kelas, hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab soal yang diberikan oleh guru, sehingga saat melakukan diskusi tidak ada interaksi antara siswa.
5. Dalam proses pembelajaran dikelas masih berpusat pada guru (*teacher centered*) hal ini disebabkan oleh guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan cenderung mengobrol dengan temannya saat guru menjelaskan.
6. Kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA, yang menyebabkan hasil belajar IPA siswa masih rendah, hal tersebut dikarenakan guru kurang memanfaatkan media.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, karena saat pelaksanaan penelitian terbatasnya kemampuan dan waktu maka penelitian ini

memiliki keterbatasan penelitian di SD Negeri Gugus II Kecamatan Bangli yang hanya memfokuskan pada hasil belajar IPA yaitu pada ranah kognitif.

#### **1.4. Rumusan Masalah Penelitian**

Melalui pemaparan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbasis Lingkungan terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus II Kecamatan Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Sesuai permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbasis Lingkungan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Gugus II Kecamatan Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020.

#### **1.6. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan pembelajaran IPA, baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut.

##### **1.6.1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis hasil penelitian ini agar dapat bermanfaat bagi guru-guru dan pembaca lainnya mengenai model pembelajaran yang ingin digunakan salah satunya pada mata pelajaran IPA, serta dapat dijadikan pedoman untuk pemecahan masalah belajar di Sekolah Dasar.



### 1.6.2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi siswa

Dengan di lakukannya penelitian ini siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang baru dan menarik, sehingga akan meningkatkan hasil belajar IPA.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman dalam menggunakan model pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang.

#### c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini nantinya dapat meningkatkan mutu pendidikan. Sehingga Kepala Sekolah dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki sistem pembelajaran di sekolah.

#### d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan salah satu referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang lebih luas.

