

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Sumber Daya Manusia (SDM) adalah salah satu hal yang sangat penting dikembangkan dalam menghadapi era globalisasi ini. SDM ini dapat dikembangkan dengan beberapa faktor. Salah satu diantaranya yaitu dari faktor pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Suantara, dkk (2013), Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan sekelompok orang dalam rangka memperoleh suatu pengetahuan agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran, pelatihan atau penelitian.

Pendidikan yang berkualitas akan mempengaruhi kemajuan dari berbagai bidang. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang dimiliki yang berguna bagi kehidupannya sendiri dan berguna bagi kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, pemerintah tidak pernah berhenti membangun sektor pendidikan dengan maksud agar kualitas sumber daya manusia yang dimiliki mampu bersaing secara global. Depdiknas (2003) Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab I pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan ialah rencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang nantinya akan berguna untuk kehidupan dimasyarakat dan kehidupan sendiri.

Sebagaimana telah disampaikan di atas diharapkan penyelenggaraan pendidikan dapat mewujudkan proses perkembangan kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan. Untuk mencapai hal tersebut pemerintah sudah melaksanakan perbaikan-perbaikan untuk peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenis dan jenjang. Salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan agar menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah dengan memperbaiki Kurikulum.

Ismawati (2015) menyatakan kurikulum adalah suatu program pembelajaran yang telah direncanakan, disempurnakan dan nantinya akan dilaksanakan dalam suatu proses pembelajaran yang sengaja diciptakan disekolah. Sedangkan menurut Pratiwi, dkk (2017), kurikulum merupakan suatu program yang berupa perangkat pembelajaran dan program pendidikan yang nantinya akan dipergunakan oleh lembaga penyelenggara pendidikan. Jadi kurikulum adalah seperangkat program pendidikan dan perangkat mata pelajaran yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan, yang berisi rancangan pembelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan.

Pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Pemerintah menetapkan Kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013, siswa dituntut melalui beberapa proses secara aktif mencari, mengelolah, mengkomunikasikan, dan menerapkan pengetahuan. Menurut Rahmawati dan Suprihatiningrum (2014), berpendapat bahwa Kurikulum 2013 lebih mengedepankan peran siswa dalam proses pembelajaran. Guru bertugas sebagai fasilitator, sehingga dalam aplikasinya pembelajaran yang berpusat kepada siswa dapat menumbuhkan interaksi antara guru dan siswa ataupun sebaliknya sehingga dapat

menumbuhkan keaktifan siswa didalam kelas. Pembelajaran Kurikulum 2013 mengintegrasikan semua jenis mata pelajaran ke dalam tema. Di dalam tema yang diintegrasikan terdapat mata pelajaran IPA. IPA sebagai salah satu muatan materi pembelajaran yang tercantum dan harus dipelajari oleh siswa.

Widyanto (2017) menyatakan bahwa IPA adalah suatu pengetahuan sistematis tentang alam yang memuat tentang gejala-gejala alam dan peristiwa-peristiwa alam. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman untuk mengembangkan kemampuan siswa agar mampu menjelajahi dan memahami lingkungan alam secara ilmiah. Kemampuan ini akan terwujud apabila pendidikan IPA berhasil menumbuhkan kemampuan berfikir logis, kritis, kreatif dan berinisiatif terhadap perubahan dan pembangunan. Bagi seorang guru dalam memberikan pemahaman tentang IPA, siswa diharapkan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran IPA tidak memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa, maka pembelajaran IPA akan sulit untuk diajarkan dan dipahami oleh siswa.

Pembelajaran IPA berkaitan erat dengan cara mencari tahu tentang fenomena alam secara sistematis, sehingga Pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip tetapi juga merupakan suatu proses fenomena. Harapan dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA supaya pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi siswa sehingga guru mampu meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada hasil belajar IPA siswa. Kadir (2015) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA bertujuan untuk memberikan bekal kepada peserta didik agar mampu memiliki kemampuan positif terhadap alam

semesta dengan menyadari keindahan dan fenomena yang menakjubkan dengan memupuk sikap ilmiah.

Terkait dengan hal tersebut berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 28-31 oktober 2019 pada SD Gugus II Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli yaitu, 1) pada saat pembelajaran siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. 2) kurangnya media yang memadai dikelas yang menyebabkan guru saat mengajar tidak menggunakan media pembelajaran. 3) guru sangat jarang menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

Setelah dilakukan wawancara, dilanjutkan dengan observasi proses pembelajaran di kelas IV SD Gugus II Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli pada tanggal 28-31 oktober 2019. Berdasarkan hasil observasi diperoleh hasil yaitu, 1) Masih rendahnya interaksi siswa didalam kelas. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran siswa kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab soal yang diberikan oleh guru, sehingga kesempatan untuk melakukan diskusi tidak dapat terlaksana dengan baik. 2) Pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar IPA sehingga siswa merasa bosan dan cenderung mengobrol dengan teman dalam proses pembelajaran. 3) Kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA, yang menyebabkan hasil belajar IPA siswa rendah dikarenakan guru kurang menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar, guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang tepat yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang tepat digunakan

adalah model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media permainan Ular Tangga.

Melengkapi hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka dilanjutkan dengan pencatatan dokumen terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di gugus II Kecamatan Tembuku. Berdasarkan pencatatan dokumen yang dilakukan diperoleh data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan nilai rata-rata Ujian Tengah Semester (UTS) masih tergolong rendah. nilai UAS siswa dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1.  
Hasil Nilai UTS IPA siswa kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Tembuku  
Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang Mencapai KKM		Siswa yang Tidak Mencapai KKN	
				Siswa	%	Siswa	%
1	SD N 1 Tembuku	22	72	6	27,27	16	72,72
2	SD N 2 Tembuku	22	70	9	40,90	13	59,09
3	SD N 3 Tembuku	9	63	3	33,33	6	66,66
4	SD N 4 Tembuku	10	65	4	40	6	60
5	SD N 1 Undisan	37	75	13	33,14	24	64,86
6	SD N 2 Undisan	14	70	4	28,57	10	71,42
7	SD N 3 Yangapi	23	68	9	39,13	14	60,87
<b>Jumlah</b>		<b>137</b>	<b>-</b>	<b>48</b>	<b>35,03</b>	<b>89</b>	<b>64,96</b>

(Sumber: Guru Kelas IV di Gugus II Kec.Tembuku)

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat dilihat bahwa dari 137 siswa sebanyak 48 (35,03) siswa memperoleh nilai diatas KKM dan sebanyak 89 (64,96) siswa

berada di bawah KKM atau kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah. hal ini berarti masih banyak siswa nilai siswa berada dibawah standar. Untuk menyikapi permasalahan tersebut, maka perlu ditingkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA melalui pembelajaran yang lebih berpusat kepada siswa untuk menumbuh kembangkan partisipasi dan aktivitas siswa. Salah satu cara untuk memperbaiki hasil belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran yang inovatif serta memanfaatkan media pembelajaran.

Menurut Rusman (2016), model pembelajaran *Make A Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran . Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan Suparta, dkk (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* merupakan pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran. Salah satu keuntungan menggunakan model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep dan topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Shoimin (2014), menyatakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang senang belajar sambil bermain. Pelaksanaan model *Make A Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu sesuai jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Dalam pembelajaran model *Make A Match*, suasana belajar di kelas diciptakan sebagai suasana permainan karena adanya

kompetisi diantara siswa untuk memecahkan masalah terkait dengan materi pelajaran dan adanya *reward* atau penghargaan. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik yang menyenangkan.

Pembelajaran dikelas agar dapat berjalan dengan baik, tentunya didukung oleh sarana yang memadai sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satunya media permainan Ular Tangga, dimana media ini mengajak siswa untuk aktif dalam belajar dan pembelajaran akan menyenangkan jika diselingi dengan bermain. Menurut Hika (2017), media permainan ular tangga adalah sebuah permainan sederhana yang permainannya bisa dilakukan lebih dari satu orang yang harus diselesaikan sampai kotak terakhir, permainan dengan menggunakan dadu untuk menentukan melangkah selanjutnya dan mempunyai gambar ular untuk turun dan tangga untuk naik. Permainan ular tangga ini memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena dalam proses pembelajaran diselingi dengan bermain, dimana karakter anak SD senang belajar sambil bermain.

Penggunaan model pembelajaran yang dimodifikasi dengan menggunakan media permainan ular tangga diharapkan mampu menjadikan siswa lebih memahami materi yang disampaikan guru. Meningkatkan hasil belajar siswa dan saling berinteraksi dan berkomunikasi antar siswa dan guru.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dilakukan penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli Tahun Pelajaran 2019/2020.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan di atas, beberapa permasalahan yang muncul di antaranya :

1. dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif untuk menjawab soal dan bertanya kepada guru.
2. dalam proses pembelajaran jarang menggunakan media yang menarik.
3. dalam proses pembelajaran kurang menggunakan model pembelajaran yang inovatif
4. hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tergolong rendah.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian perlu adanya pembatasan masalah terhadap masalah yang diteliti, hal ini menjaga agar masalah yang diteliti tidak terlepas dari pokok permasalahan yang ditemukan. Untuk langkah yang paling tepat adalah membatasi permasalahan agar dalam melaksanakan pembahasan masalah tidak meluas. Dalam hal ini pembatasan masalahnya adalah kurangnya menggunakan model pembelajaran inovatif dan hasil belajar IPA siswa rendah berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus II Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli tahun pelajaran 2019/2020.



#### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli tahun pelajaran 2019/2020?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD di Gugus II Kecamatan Tembuku Kabupaten Bangli tahun pelajaran 2019/2020.

#### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

- 1) Manfaat Teoretis
  - a) Hasil penelitian ini akan memberikan informasi tentang keunggulan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media permainan ular tangga.
  - b) Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).
- 2) Manfaat Praktis
  - a) Bagi siswa

Setelah mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media permainan ular tangga siswa dapat bekerja sama dengan teman-temannya dalam hal positif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b) Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan untuk guru dalam membantu siswa untuk memahami materi dengan baik dengan menggali informasi terkait materi yang akan dibahas khususnya dalam mata pelajaran IPA dan mata pelajaran lainnya pada umumnya.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berharga dalam melakukan refleksi dalam proses belajar mengajar agar lebih bermakna, sehingga hasil belajar siswa lebih maksimal.

d) Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis terkait model pembelajaran *Make A Match*.

