

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

Pendidikan sangat penting, karena pendidikan bisa mengantarkan siswa terhadap pembentukan karakter, baik buruknya karakter tergantung pada pendidikan yang telah diperolehnya. Menurut Sir Godfrey Thompson dalam Sudharto dkk, (2013:5) bahwa pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap didalam kebiasaan tingkah lakunya, pikirannya, dan sikapnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu proses belajar mengajar yang didalamnya ada peserta didik atau individu untuk mengembangkan potensi dan perubahan pada tingkah laku tersebut untuk diterapkan didalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengembangkannya potensi-potensi dan perubahan perilaku siswa harus rajin-rajin dalam belajar untuk mencapai keberhasilan yang nantinya akan diterapkan di dalam kehidupan.

Suyono dan Hariyanto (2011: 9) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian. Pembelajaran

dapat diartikan sebagai proses kerja sama antar guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang baik dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki, termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Wina Sanjaya, 2010:26). Di dalam belajar mengajar tentunya ada seorang pendidik atau guru yang merencanakan, mengarahkan, mengevaluasi, dan menyampaikan materi dengan jelas agar didalam proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Namun demikian, bukan berarti tugas guru menjadi semakin ringan. Guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja, guru harus membuat pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan untuk siswanya. Karena gurulah yang menjadi pengatur sekaligus mengarahkan bagaimana proses berjalannya pembelajaran mengajar tersebut. Untuk menjadikan suatu pembelajaran yang menyenangkan perlu adanya motivasi-motivasi untuk siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Salah satunya yaitu pembelajaran tematik yang telah diajarkan guru.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan sebuah tema, dari tema tersebut didalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yang saling terkait satu sama lain yang bertujuan pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran tematik diharapkan untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Muatan pelajaran tematik sangat penting untuk dipelajari, karena bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk diterapkan didalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan

sikap positif, dan rasa ingin tahu dan kesadaran dengan hubungan yang saling berpengaruh terhadap pelajaran tematik. Peserta didik banyak yang beranggapan pelajaran tematik itu membosankan, pelajaran yang sulit karena materinya yang kurang kompleks. Materi yang banyak membuat peserta didik terbebani didalam pelajaran tersebut.

Pembelajaran tematik disekolah bertujuan untuk memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itu pembelajaran tematik harus dibuat menyenangkan, mudah dipahami dan menarik. Didalam pembelajaran tidak monoton, karena jika guru mengajarkan pembelajaran secara monoton akan menjadikan siswa bermalas-malasan dan hilang semangat. Jika kondisi tersebut dibiarkan, maka akan menjadikan otak siswa menjadi tumpul dan rendah sehingga turunnya motivasi belajar siswa. dan hasil belajar siswa.

Untuk menambah semangat belajar siswa diperlukan motivasi belajar dalam pendidikan. Upaya menumbuhkan motivasi merupakan teknik yang dapat mengembangkan kemauan peserta didik. Huit (2001) mengungkapkan bahwa motivasi merupakan dimana kondisi seseorang (terkadang diartikan sebagai keinginan, kebutuhan ataupun hasrat) yang mengarah pada perilaku seseorang untuk terus bertindak aktif dalam rangka tercapainya suatu tujuan. Motivasi merupakan serangkaian keinginan kegiatan atau usaha yang bertujuan untuk menciptakan suasana tertentu, sehingga kemauan dan keinginan peserta didik kuat dalam melakukan suatu usaha dalam mencapai tujuan. Karena dengan termotivasinya peserta didik untuk belajar akan menumbuh kembangkan, kemampuan peserta didik. Jika seorang guru kurang memperhatikan siswa untuk

aktif dalam pembelajaran yaitu akan menimbulkan siswa untuk bermalas-malasan sehingga menurunnya motivasi belajar yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa nantinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 03 Karangasem bahwa terdapat permasalahan siswa didalam proses pembelajaran seperti siswa datang hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru sehingga siswa belum termotivasi untuk menguasai materi pelajaran dan data belajarnya kurang optimal. Ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 68 dengan nilai tertinggi 74 dan terendah 54. Melihat dari hasil belajar siswa yang dinyatakan tuntas berjumlah 10 siswa atau 36.73% dan yang tidak tuntas berjumlah 18 siswa atau 63.27%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajarnya masih rendah. Nawawi dalam K. Brahim (2007:39) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tersebut.

Untuk meningkatkan hasil belajar perlu disajikan pembelajaran yang berinovasi. Wahyudin (2008: 9) menyatakan bahwa pentingnya inovasi dalam pendidikan, guru merupakan salah satu agen pembawa perubahan. Melalui gurulah suatu inovasi dapat disebarluaskan dan dilaksanakan. Guru dituntut untuk menemukan dan menerapkan suatu inovasi khususnya dalam bidang pendidikan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga poses dan hasil belajar siswa menjadi optimal.

Agar meningkatnya motivasi dan hasil belajar, guru juga harus memperhatikan model pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu di perhatikannya model pembelajaran yang tepat untuk digunakan agar motivasi dan hasil belajar meningkat, Penerapan model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam proses belajar mengajar. Model pelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman untuk pembelajaran didalam kelas, bisa juga diartikan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang mewadahi, menginspirasi, dan menguatkan metode pembelajarn dengan cakupan teoretis tertentu. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dimana sisiwa bekerja dan belajar dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang sama (Mediatati, 2017). Salah satu pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil yaitu model pembelajaran *make match*.

Suyatno (2009: 72) mengungkapkan bahwa Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya . Sedangkan menurut Wiguna, dkk (2014), menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* (Mencari Pasangan) merupakan model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Model Pembelajaran *make a match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab, percaya diri, dan

bisa menyelesaikan suatu masalah, model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk aktif didalam suatu pembelajaran, keterampilan keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini, lingkungan dalam pembelajaran *make a match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat (Hazilla , 2018)

Keunggulan dari model pembelajaran *make a match* adalah (1) Meningkatkan prestasi siswa (2) Cocok untuk tugas sederhana (3) Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota (Lie, 2004: 45) Pada model kooperatif tipe *make a match* ini siswa diarahkan untuk mencari pasangan sesuai dengan kartu yang di pegangnya. Siswa akan dibagi menjadi dua kelompok, kelompok jawaban dan kelompok pertanyaan. Masing-masing siswa mendapat satu kartu pertanyaan atau jawaban, siswa diarahkan mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang didapat dengan batas waktu yang telah ditentukan. Dengan menggunakan model *make a match* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu usaha untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang aktif. model *make a match* merupakan model kooperatif yang dilakukan dengan teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa dapat mencocokkan kartunya diberi poin (Rusman 2014: 223).

Tujuan dari pembelajaran *make a match* adalah (1) menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan masalah, (2) menuntut peserta didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan-keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat akhir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini, (3) lingkungan dalam pembelajaran *make a match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat (Djumiarti, 2010: 35).

Menerapkan pembelajaran kooperatif dengan teknik *make a match* maka dapat mempermudah serta memotivasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, bekerja sama untuk mencari tahu jawaban dari soal yang diberikan serta semangat siswa akan lebih besar karena keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti ingin mengetahui sejauh mana model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, peneliti mengambil judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Tema 8 Subtema 3 Kelas IV SDN 03 Karangasem”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka Identifikasi Masalah dalam penelitian adalah :

1. Kurangnya pemahaman peserta didik didalam metode yang digunakan didalam pelajaran untuk mempermudah dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Kurangnya inovasi pendidik didalam metode yang digunakan sehingga peserta didik kurang optimal dalam memahami materi tersebut
3. Rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya motivasi siswa dalam menguasai materi dikarenakan kurang memahami materi yang tanpa disajikannya metode yang tepat.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai identifikasi masalah diatas, peneliti perlu membatasi masalah agar terfokus pada hasil penelitian yang dilakukan.

Untuk itu peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Masalah yang diteliti adalah pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa
2. Motivasi belajar yang diukur menggunakan aspek afektif sedangkan hasil belajar yang diukur menggunakan aspek kognitif
3. Penelitian dilakukan dikelas IV SD Negeri 03 Karangasem dan SD Negeri 04 Kendalsari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 3 kelas IV di SDN 03 karangasem?
2. Apakah model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 3 kelas IV di SDN 03 karangasem?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari peneliti ini adalah

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 3 kelas IV di SDN 03 karangasem
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 3 kelas IV di SDN 03 karangasem

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Memberikan informasi yang dapat menjadi bahan kajian dalam dunia pendidikan berupa sebuah teori bahwa model pembelajaran *make a match* dapat diterapkan untuk motivasi dan hasil belajar siswa dalam pelajaran tematik kelas IV agar lebih baik dari sebelumnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Sebagai acuan siswa agar memotivasi dan meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran tematik kelas IV

- b. Bagi Guru

Sebagai muatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat dijadikan alternative dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas

- c. Bagi Peneiti

Sebagai suatu masukan pengetahuan sehinga peneliti mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran serta memberikan

gambaran dalam menerapkan pendekatan untuk mempersiapkan diri dalam mengajar

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas setiap pembelajaran

