

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman, begitu pula dengan pendidikan di Indonesia yang terus mengalami perkembangan. Perkembangan yang terjadi pada dunia pendidikan di Indonesia saat ini adalah adanya perubahan kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013. Perubahan pada kurikulum tersebut berdampak pada perubahan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Proses pembelajaran tentunya yang diharapkan adalah memperoleh hasil yang baik. Hasil belajar yang baik dapat diperoleh melalui belajar dengan giat dan sungguh-sungguh. Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar peserta didik terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Bloom dalam Sudjana (2012, hlm. 22) mengatakan, "Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (tingkah laku)". Hal ini sesuai dengan pendapat Bettencourt dalam Suparno (2012, hlm. 61) yang menuliskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman peserta didik dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar peserta didik tergantung pada apa yang telah diketahuinya berupa konsep-konsep, tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan materi yang akan dipelajari.

Aktivitas dalam proses pembelajaran berpengaruh kepada tinggi rendahnya hasil belajar yang akan diperoleh peserta didik. Sesuai pendapat Trianto (2011, hlm.1) rendahnya hasil belajar siswa menjadi salah satu masalah yang dihadapi

dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Shoimin (2014, hlm.15) menambahkan bahwa pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan potensi diri siswa baik potensi kecerdasan maupun bakat yang dimiliki secara optimal sehingga mendapatkan nilai jual yang tinggi. Setiap akhir pembelajaran guru selalu mengharapkan semua siswa dapat menguasai kompetensi yang telah dipelajari. Penguasaan kompetensi siswa terlihat dari hasil belajar yang diperoleh. Jadi hasil belajar merupakan output yang diperoleh peserta didik untuk mengukur tinggi atau rendahnya kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Informasi yang ditulis pada *website Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* selaku penyelenggara PISA ini menuliskan hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA)*, berturut-turut rata-rata skor pencapaian peserta didik di Indonesia untuk sains dan matematika adalah 403 dan 386 dimana pencapaian ini berada diperingkat 62 dan 63 dari 69 negara yang dievaluasi. Peringkat dan rata-rata skor Indonesia tersebut tidak berbeda jauh dengan hasil tes dan survey PISA terdahulu pada tahun 2012 yang juga berada pada kelompok penguasaan materi yang rendah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh OECD tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik di Indonesia dibandingkan negara-negara lainnya. (www.data.oecd.org/education.html).

Mencermati begitu pentingnya hasil belajar peserta didik, maka peserta didik dituntut untuk memiliki aspek-aspek yang menunjang keberhasilan dalam belajar. Dari temuan diatas menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Hal ini menjadi sebuah kekhawatiran yang sangat besar karena hasil belajar menjadi sebuah patokan dalam pendidikan. Dengan demikian hasil belajar peserta didik sekolah dasar perlu perhatian yang lebih, karena bisa jadi akan berdampak pada jenjang pendidikan berikutnya.

Hasil belajar peserta didik yang rendah dapat diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya; 1) semangat peserta didik yang kurang dalam belajar, 2) sarana belajar kurang, 3) penggunaan model pembelajaran atau metode pembelajaran yang tidak efektif dan tidak variatif, serta 4) proses pembelajaran di kelas masih menggunakan pembelajaran konvensional. Kokom Komalasari

(2012, hlm. 179) menyatakan bahwa fakta terbaru di Indonesia adalah pembelajaran yang masih didominasi oleh sistem konvensional. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran haruslah berorientasi pada “*kontekstual multiple intellegences*” yang mana konsep ini masih jauh dari harapan. Hal ini dibuktikan dengan masalah serius yang harus dihadapi dimana sebagian besar peserta didik tidak dapat memahami apa yang telah mereka pelajari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 Mei 2019 di SD Negeri 145 Binong Jati kepada Ibu Yuyu Sulastri, S.Pd sebagai wali kelas IV C diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah, terbukti pada saat melakukan Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) pada semester 1 jumlah peserta didik lebih banyak yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibanding peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM. Informasi lain yang diperoleh peneliti bahwa belum pernah pendidik di sekolah tersebut memakai model pembelajaran Kooperatif tipe Make A match dan metode Ekspositori, sehingga peneliti tertarik melakukan eksperimen pembelajaran di kelas IV C, sebagai salah satu upaya melihat seberapa besar perbedaan hasil belajar peserta didik memakai model pembelajaran Kooperatif tipe make A Match dengan metode Ekspositori.

Pendidik sebagai ujung tombak pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam mendorong terciptanya proses belajar secara optimal sehingga peserta didik belajar aktif dan pembelajaran lebih bermakna. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik menurut Ardani (2016, hlm.2145) mengemukakan bahwa hasil belajar yang baik akan tercapai jika guru melaksanakan proses pembelajaran yang baik pula, termasuk penggunaan model pembelajaran. Gull (2015, hlm.247) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu cara meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adrian, dkk (2016, hlm.222) juga mengemukakan bahwa pada pembelajaran kooperatif terjadi perubahan fokus pembelajaran dari pendidik menjadi pembelajaran peserta didik. Hal ini berpengaruh pada pelaksanaan proses pembelajaran dan psikologi peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini terdapat unsur permainan yang menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik dapat belajar dan bekerja sama mencari pasangan kartu tentang topik bahasan materi yang akan dipelajari. Hal ini dapat menciptakan kegiatan belajar yang tidak membuat peserta didik merasa bosan karena dapat belajar sambil bermain. Lie (2010, hlm.55) mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berdasarkan falsafah *homo homini socius* yang artinya bahwa manusia saling memerlukan dan bekerja sama satu dengan yang lain. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini dapat digunakan dalam mata pelajaran apapun termasuk pembelajaran tematik pada kurikulum 2013. Kesimpulannya adalah model pembelajaran *make a match* yaitu model pembelajaran yang memerlukan kerja sama antar peserta didik dengan perbedaan latar belakang yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan karena peserta didik dapat belajar sambil bermain dengan cara menemukan pasangan kartu yang sesuai dengan materi yang diajarkan oleh pendidik.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* menurut Huda (2013, hlm.253) antara lain: 1) model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik; 2) dalam pembelajaran ada unsur permainan yang menjadikan metode ini menyenangkan; 3) meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik; 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi; dan 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Dapat disimpulkan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah model yang dapat meningkatkan pemahaman dari pembelajaran yang berunsur permainan menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, dapat menjadikan peserta didik lebih disiplin dalam proses pembelajaran.

Selain model pembelajaran yang dapat digunakan selama proses pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran merupakan bagian dari peran pendidik sebagai fasilitator. Roy Killen yang dikutip oleh Suyadi (2013,

hlm.145) mengemukakan bahwa metode ekspositori adalah metode pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal oleh pendidik kepada peserta didik. Berdasarkan pengertian tersebut Roy Killen menyebut metode ekspositori ini dengan istilah pembelajaran langsung (*direct intruction*).

Hamruni (2012, hlm.85-86) menyebutkan beberapa kelebihan metode ekspositori, antara lain: 1) dengan metode pembelajaran ekspositori pendidik bisa mengontrol urutan dan keluasaan materi pembelajaran, pendidik dapat mengetahui sampai sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang disampaikan; 2) metode pembelajaran ekspositori dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai peserta didik cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas; 3) melalui metode pembelajaran ekspositori selain peserta didik dapat mendengarkan melalui penuturan tentang suatu materi pelajaran, juga sekaligus peserta didik bisa melihat atau mengobservasi (melalui pelaksanaan demonstrasi); 4) metode pembelajaran ini bisa digunakan untuk jumlah peserta didik dan ukuran kelas yang besar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian sebagai usaha untuk perbaikan dalam hasil belajar peserta didik dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik antara Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dengan Metode Ekspositori (*Quasi Eksperimen* pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 145 Binong Jati)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta didik masih rendah.
2. Sebagian pendidik belum menggunakan model pembelajaran atau metode pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas, sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dan metode Ekspositori .
3. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi dalam melaksanakan proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalahnya yaitu: Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dengan Metode Ekspositori di SD Negeri 145 Binong Jati kelas IV ?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah dan rumusan masalah, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 145 Binong Jati, Kec. Batununggal, Kota Bandung tahun ajaran 2019/2020.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Ekspositori.
4. Sampel yang dipilih dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
5. Materi ajar yang digunakan peneliti adalah Tema IndahNya Kebersamaan Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk memperoleh gambaran perbedaan hasil belajar peserta didik antara Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dengan Metode Ekspositori.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk memberikan manfaat dalam pengetahuan berupa informasi dan masukan terkait hasil belajar peserta didik antara model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dengan metode Ekspositori.

2. Manfaat Secara Praktis

Secara praktis, diharapkan hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti, pendidik, peserta didik dan sekolah sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang teori hasil belajar peserta didik.
- 2) Sebagai bahan referensi dalam mengetahui hasil belajar peserta didik.
- 3) Memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian.

b. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan masukan bagi pendidik dalam mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik anatar model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dengan metode Ekspositori.
- 2) Sebagai salah satu solusi pemecahan masalah pembelajaran khususnya pada hasil belajar peserta didik.
- 3) Memberikan bantuan kepada pendidik untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih optimal.

c. Bagi Peserta didik

- 1) Mengembangkan potensi belajar untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal.
- 2) Mengoptimalkan aspek-aspek hasil belajar untuk diterapkan pada peserta didik.

d. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai inovasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik.
- 2) Memberikan pengalaman pada pendidik yang lain untuk menerapkan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*.

G. Definisi Operasional

Variabel dalam penelitian ini yaitu, model pembelajaran model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dan metode Ekspositori sebagai variabel penyebab (variabel x) dan hasil belajar sebagai variabel akibat (variabel

y). Definisi operasional variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Perbedaan

Perbedaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (<http://kbbi.web.id/perbedaan.html> diakses pada tanggal 10 Mei 2019 pukul 06:19 WIB) merupakan sesuatu yang menjadikan berlainan (tidak sama) antara suatu hal dengan hal yang lain. Perbedaan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah perbedaan pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dengan pengaruh metode Ekspositori terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Sudjana dalam Kustawan (2013, hlm.14) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Selanjutnya definisi hasil belajar menurut Rusman (2017, hlm.129) adalah berbagai perubahan yang menyangkut aspek kognitif, psikomotor dan afektif yang didapat siswa sebagai dampak dari aktivitas belajar.

Sedangkan menurut Namawi dalam Susanto (2016, hlm.5) yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah skor yang diperoleh siswa yang menunjukkan tingkat keberhasilannya dalam menuntaskan materi pembelajaran tertentu.

Maka dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan kemampuan atau keterampilan peserta didik yang mencakup tiga ranah atau domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotor dalam aktivitas dan proses pembelajaran untuk melihat seberapa besar perubahan yang dihasilkan oleh peserta didik atau sebagai penilaian akhir proses pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar.

3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*

Huda (2012, hlm.135) menyatakan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yang mengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif peserta didik.

Sintak *Make A Match* menurut Huda (2013, hlm.252) dilihat pada langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikut ini:

- a. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi di rumah.
- b. Peserta didik dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- c. Pendidik memberikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d. Pendidik menyampaikan kepada peserta didik mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Pendidik juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
- e. Pendidik meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, pendidik meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- f. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberi tahu bahwa waktu sudah habis. Peserta didik yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- g. Pendidik memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan peserta didik yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h. Terakhir, pendidik memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- i. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Kooperatif *Make A Match* adalah pembelajaran kooperatif yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban dimana setiap anggota kelompok mencari pasangan kartu masing-masing sesuai waktu yang telah disepakati dengan itu peserta didik dapat mempelajari konsep pembelajaran yang

menyenangkan dan dapat diingat dengan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

4. Metode Ekspositori

Sagala (2014, hlm.78) mengatakan bahwa hakekat pengajaran ekspositori adalah penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didik, dimana peserta didik dipandang sebagai obyek yang menerima apa yang diberikan oleh pendidik. Dalam metode tersebut diharapkan peserta didik dapat menangkap dan mengingat informasi yang telah diberikan oleh pendidik.

Kesimpulannya adalah metode Ekspositori merupakan metode pembelajaran yang berpusat kepada pendidik (*teacher centered learning*) ini berarti bahwa, pendidik memegang peranan yang dominan dalam proses pembelajaran. Metode ini hampir sama dengan metode ceramah, bedanya adalah metode ekspositori pendidik dapat sekaligus menggabungkan metode diskusi, tanya jawab dan memberikan tugas individual kepada peserta didik hal tersebut menjadikan dominasi guru banyak berkurang karena tidak terus menerus menyampaikan materi pembelajaran.

Dari pengertian di atas maka penelitian yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik antara Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dengan Metode Ekspositori” maksudnya adalah untuk mengetahui seberapa besar daya yang timbul akibat dari model dan metode pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk permainan dengan cara mencari pasangan kartu anggota kelompok lain untuk mencari pertanyaan atau jawaban sesuai dengan materi pembelajaran agar peserta didik dapat memahami konsep pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Selain itu, materi disajikan secara verbal dari seorang pendidik kepada peserta didik agar dapat menangkap dan mengingat materi pembelajaran terhadap perubahan yang dihasilkan oleh peserta didik atau sebagai penilaian akhir proses pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika yang ada dalam skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang dimana peneliti menguraikan masalah-masalah yang terjadi di lapangan yang didukung pendapat dari para ahli, selain itu juga didukung oleh hasil observasi dan wawancara terhadap pihak terkait. Identifikasi masalah pada bab I berisi masalah-masalah yang sebelumnya telah diuraikan dalam latar belakang masalah. Masalah tersebut dirumuskan kedalam satu rumusan masalah berbentuk pertanyaan yang masih saling berkaitan dengan latar belakang. Tujuan penelitian ditambahkan guna memperoleh hasil penelitian yang lebih jelas setelah melakukan penelitian. Manfaat Penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, pada manfaat praktis berisikan beberapa point diantaranya manfaat untuk peneliti, pendidik, peserta didik, dan sekolah. Definisi operasional berisi pengertian variabel-variabel berdasarkan teori dari ahli yang berkaitan dengan judul yang ingin diteliti dan variabel-variabel tersebut oleh peneliti dapat disimpulkan berdasarkan teori yang telah dijelaskan sebelumnya, dan bagian akhir komponen pada bab I adalah sistematika skripsi yang berisi tentang sistematika penulisan pada skripsi yang dikaji secara rinci.

Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, kajian teori membahas lebih lengkap teori dari para ahli mengenai masalah yang diambil oleh peneliti tentang variabel-variabel yang ingin diteliti Adapun isi bab II yang dilanjutkan dengan penjelasan dari setiap variabel yaitu, kerangka terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III menjelaskan secara sistematis langkah-langkah yang akan digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Bab III ini berisi metode penelitian yang digunakan, desain penelitian yang digunakan, populasi dan sampel penelitian yang digunakan oleh peneliti, pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian, teknik analisis data untuk mengetahui pengolahan data yang sudah diteliti dan prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dari awal hingga akhir.

Bab IV berisi dua hal utama yang membahas temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang bentuknya sesuai dengan urutan rumusan yang telah dirumuskan dalam penelitian, dan membahas temuan hasil

penelitian secara rinci dalam menguraikan jawaban rumusan masalah dan hipotesis penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran. Simpulan dalam bab ini adalah menyimpulkan secara keseluruhan berdasarkan rumusan masalah atau pertanyaan yang telah dirumuskan dan membahas hasil temuan yang sudah diteliti kedalam sebuah paragraf. Selanjutnya adalah saran yang membahas sebuah rekomendasi kepada peneliti yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.