

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari. Kita mungkin dapat menyaksikan dari adanya gejala-gejala perubahan perilaku yang nampak. Pada hakikatnya, kegiatan belajar mengajar merupakan suatu hubungan timbal balik atau interaksi antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai suatu komponen dalam proses belajar mengajar, dan sebagian besar hasil belajar peserta didik ditentukan oleh Guru, Guru menjadi pemegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru. Trianto (dalam Pane, 2017. hlm.338) menyatakan pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Pembelajaran dibangun oleh peserta didik secara perlahan yang kemudian hasilnya akan diperluas. Pembelajaran bukanlah hanya sekedar seperangkat fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Peserta didik harus mengkonstruksi pembelajaran itu dan membentuk makna melalui pengalaman nyatanya sendiri.

Dalam proses pembelajaran pada saat ini, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, dalam suatu peristiwa belajar dan mengajar, antara guru dan siswa tidak ada hubungan, guru asik menjelaskan materi pelajaran di depan kelas. Pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi salah satu cara yang sering digunakan oleh guru pada saat pembelajaran di kelas, pembelajaran di kelas seringkali

diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, mengingat dan menimbun informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini tentu sangat berpengaruh terhadap pengetahuan baru yang diterima oleh peserta didik nantinya yang sering disebut dengan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Dimiyati & Mudjiono (dalam Handayani, 2019) hasil belajar adalah tingkatan keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah melakukan proses belajar, dimana tingkat keberhasilan itu ditandai dengan skala nilai berupa angka, kata, atau simbol. Belajar merupakan suatu proses yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Peserta didik yang dinyatakan berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Suasana belajar yang efektif tentu berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat pada suatu kegiatan pembelajaran merupakan hal yang perlu dilakukan oleh guru agar pembelajaran lebih menarik.

Hasil belajar peserta didik tidak hanya didukung oleh kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik itu sendiri, model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan kajian pustaka dari peneliti terdahulu yang menjadi masalah dari penelitian terdahulu oleh Sri Wahyuni (2017) yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Gambar”, adalah Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 19 januari 2017 di SD Negeri 1 Ngrandu diperoleh hasil bahwa mata pelajaran IPA sangat sulit bagi siswa dan menyebabkan hasil belajar siswa kurang baik. Hal ini diakibatkan karena di dalam mengajar masih menggunakan gaya mengajar yang konvensional dan ceramah terlebih lagi guru kurang memanfaatkan media di setiap proses pembelajaran guru masih bergantung pada buku teks dan buku pegangan siswa sehingga pembelajaran menjadi tidak menyenangkan, berdasarkan hasil analisis data oleh peneliti, didapatkan bahwa pada kondisi awal hasil belajar

siswa pada pembelajaran IPA yaitu siswa yang mengalami ketuntasan belajar dengan memenuhi KKM (69) sebanyak 20 siswa (80%) dan siswa yang tidak tuntas belajarnya atau tidak memenuhi KKM (69) sebanyak 5 siswa (20%) dengan nilai rata-rata yang diperoleh 94. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa 25 siswa dan nilai terendah 55. Setelah pelaksanaan siklus I melalui model *Make a Match* berbantu media gambar pembelajaran IPA analisis penelitian mengenai hasil belajar yaitu pada siklus I siswa yang mengalami ketuntasan belajar dengan memenuhi KKM (69) sebanyak 20 siswa (76%) dan siswa yang tidak tuntas belajarnya atau tidak memenuhi KKM (69) sebanyak 5 siswa (24%) dengan nilai rata yang diperoleh (67,8) Nilai tertinggi yang diperoleh siswa 91 dan nilai terendah 50. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II melalui model pembelajaran *Make a Match* berbantu media gambar pembelajaran IPA yaitu siswa yang mengalami ketuntasan belajar dengan memenuhi nilai KKM (69) sebanyak 19 siswa (76%) dan siswa yang tidak tuntas memenuhi KKM (69) sebanyak 6 siswa (24%). Nilai rata-rata yang diperoleh siswa 79 nilai tertinggi 91 dan nilai terendah yang didapat 55.

Adapun kajian pustaka menurut hasil penelitian I Gede Robet Artawa (2013), dkk dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar”, bahwa berdasarkan Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Januari 2017 di SDN Gugus V kecamatan Tejakula Kabupaten Buleleng, ada beberapa hal yang dapat menyebabkan rendahnya aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS diantaranya: (1) dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, tidak menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran menjadi pasif; (2) dalam pembelajaran siswa hanya mendengar, mencatat, dan menghafal materi yang disampaikan oleh guru. Kurangnya pemahaman guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan aktivitas siswa, hal ini dilihat dari RPP yang telah dibuat oleh guru langkah pembelajaran cenderung sama dalam satu gugus, dalam RPP yang dibuat oleh guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif serta sering merasa bosan dalam mengikuti pelajaran IPS; (3) kurangnya antusiasme

siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan observasi proses pembelajaran di kelas, siswa kurang diberi kesempatan mengemukakan pendapat serta siswa tidak mendapat kesempatan secara merata untuk menjawab pertanyaan dari guru; (4) kurangnya kerjasama siswa dalam kelompok, hal tersebut dapat diamati pada saat proses pembelajaran, tugas kelompok cenderung hanya salah satu siswa yang mengerjakannya dan; (5) guru kurang memanfaatkan media pembelajaran guru cenderung menggunakan satu buku dalam proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran seperti yang di atas kurang mengaktifkan siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data oleh peneliti, didapatkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media audio visual dan siswa yang diberi perlakuan tidak dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantuan media audio visual. Secara deskriptif, hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor hasil belajar IPS dan kecenderungan skor hasil belajar IPS. Rata-rata skor hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen adalah 23,28 yang berada pada kategori sangat tinggi. Sementara itu, skor hasil belajar IPS siswa kelompok kontrol adalah 15,00 yang berada pada kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media audio visual berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN di Gugus V Kecamatan Tejakula Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2016/2017.

Penggunaan model dalam pembelajaran sangatlah penting, salah satunya dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* karena untuk dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan, pada dasarnya pendidik harus dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dalam proses pembelajarannya mereka semua akan aktif dengan sendirinya dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Make A Match*, pendidik berperan sebagai pembimbing atau fasilitator dengan memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk belajar secara aktif membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk menganalisis model pembelajaran *Make A Match* yang mempunyai konsep mencari dan menemukan pasangan sehingga peserta didik akan lebih lama mengingat pengetahuan yang mereka ketahui sendiri. Model pembelajaran ini dirasa akan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

Model pembelajaran *Make A Match* artinya model pembelajaran mencari pasangan, dalam pembelajaran ini siswa akan mendapatkan sebuah kartu (soal atau jawaban), lalu ditugaskan untuk mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dipegang, Model pembelajaran *Make a Match* diperkenalkan oleh Lena Curran pada tahun 1994. Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa ditugaskan untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi point. Lie (2008, hlm. 56) mengemukakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Sejalan dengan pendapat Isjoni (2007, hlm. 77) menyatakan bahwa *Make A Match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu, Huda (2012, hlm. 135) menyatakan, “Model *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 siswa”.

Model pembelajaran *Make a Match* ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran ini siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain. Suasana belajar dikelas juga dapat diciptakan dengan cara permainan, dimana terdapat kompetisi antar siswa untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya penghargaan (*reward*), yang membuat siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya pasif mendengarkan guru menerangkan

saja tetapi siswa akan lebih aktif karena terdapat penghargaan (*reward*) yang akan diberikan oleh guru untuk kriteria siswa yang telah ditentukan sebelumnya.

Model pembelajaran *Make a Match* bertujuan untuk menumbuh kembangkan sikap bertanggung jawab, saling menghormati, dan juga meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru sehingga disini guru hanya sebagai fasilitator dan juga pengamat. Suasana saat pembelajaran selain menyenangkan juga diusahakan bersifat demokratis, dimana siswa diberikan kebebasan untuk menyampaikan pendapatnya ataupun bertanya jika ada yang belum dimengerti.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa aktif dalam mencari penyelesaian dari masalah dengan ciri khusus yaitu menggunakan kartu soal dan kartu jawaban untuk selanjutnya dicocokkan satu sama lain dan membentuk pasangan.

Model pembelajaran *Make A Match* memiliki kelebihan-kelebihan yang dirasa akan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik serta menambah keantusiasan dalam belajar. Huda (2016, hlm. 171) menyebutkan beberapa kelebihan dari model *Make A Match* antara lain: (1) Dapat meningkatkan aktivitas siswa, baik secara kognitif maupun fisik, (2) Interaksi lebih mudah, (3) Karena terdapat unsur permainan, maka model *make a match* lebih menyenangkan untuk siswa, (4) Cocok untuk tugas-tugas yang sederhana (tidak terlalu terstruktur), (5) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (6) Masing-masing anggota memiliki lebih banyak kesempatan untuk berkontribusi pada kelompoknya, (7) Efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa untuk tampil di depan kelas (saat presentasi), (8) Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu saat belajar. Selain itu pendapat lain, Lie (2002, hlm. 46) mengemukakan beberapa kelebihan model *Make A Match* sebagai berikut: (1) Meningkatkan partisipasi siswa, (2) Cocok untuk tugas sederhana, (3) Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok. (4) Interaksi lebih mudah, (5) Lebih mudah dan cepat membentuknya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Make A Match* yaitu: (1) dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, (2) meningkatkan kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu, (3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, (4) meningkatkan interaksi antar siswa.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Adi Wiguna dkk yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang, berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t ditemukan bahwa $t_{hitung} = 3,203 > t_{tabel} = 2,201$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *Make a Match* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD semester ganjil di Gugus III Kecamatan Rendang Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini terbukti dari rata-rata hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 4 Menanga sebagai kelompok eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 3 Menanga sebagai kelompok kontrol (Wiguna, 2014). Adapun Penelitian Ayu Anggita Anggraeni yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika, Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Negeri 1 Balun Banjarnegara dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi bangun datar kelas V terdapat pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dilihat dari pembuktian melalui uji t, perhitungan uji t diperoleh nilai t hitung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 2,995 dan nilai t tabel 2,021 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,995 > 2,021$, maka hipotesis yang berbunyi “model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 1 Balun Banjarnegara”, dan pembuktian uji t diperoleh nilai t hitung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 6,502 dan t tabel 2,021. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,502 > 2,021$, maka hipotesis yang berbunyi “model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berpengaruh terhadap hasil belajar

siswa mata pelajaran Matematik kelas V SD Negeri 1 Balun Banjarnegara” (Anggraeni, 2019, hlm. 222).

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk menganalisis hasil belajar siswa menggunakan model tersebut. Penelitian ini diberi judul: “Analisis Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Kooperatif *Make a Match*”. (*Penelitian Studi Pustaka Pada Siswa Sekolah Dasar*).

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana konsep pembelajaran menggunakan kooperatif *Make a Match*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa melalui model kooperatif *Make a Match*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui konsep pembelajaran menggunakan model kooperatif *Make a Match*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make a Match*.
- 3.

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini yang diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai sumber bagi pembaca untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Make a Match*.
2. Manfaat Kebijakan
 - a. Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan bagi Sekolah Dasar dalam pembelajaran yang baik dan efektif untuk diterapkannya model kooperatif *Make a Match* di Sekolah Dasar.
3. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat memperluas pengetahuan mengenai model kooperatif *Make a Match* di Sekolah Dasar.

b. Bagi Guru

Sebagai acuan atau informasi kepada guru mengenai konsep pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *Make a Match*.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan dorongan dalam belajar, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan menggunakan model kooperatif *Make a Match*.