

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran perlu adanya interaksi secara langsung antara guru dan peserta didik. Interaksi secara langsung dapat menjadikan suatu pembelajaran yang kondusif dan memperoleh timbal balik antara guru dan peserta didik. Hal tersebut dapat terlihat dari aktivitas yang dilakukan peserta didik di kelas. Aktivitas tersebut berupa proses perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik seperti sikap dan pola tingkah laku peserta didik.

Aktivitas belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (2008, hlm. 23) bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tersebut mengembangkan wawasannya guna mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan segala macam kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Beberapa aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti membaca, menulis, menghitung dan segala kegiatan yang menunjang pembelajaran. Menurut Diedrich dalam Hamalik (2010, hlm.172-173) mengatakan bahwa “terdapat tujuh kelompok kegiatan-kegiatan belajar yang menjadi indikator aktivitas belajar peserta didik”, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan visual (*visual activities*) meliputi aktivitas membaca, melihat aneka gambar, dan mengamati percobaan;
- 2) Kegiatan lisan (*oral activities*) meliputi aktivitas mengemukakan gagasan, mengajukan pertanyaan, dan turut serta melakukan diskusi;
- 3) Kegiatan mendengarkan (*listening activities*) meliputi aktivitas mendengarkan percakapan diskusi, mendengarkan penjelasan guru, dan mendengarkan video pembelajaran;
- 4) Kegiatan menulis (*writing activities*) meliputi aktivitas menulis cerita, mengerjakan lembar kerja, dan membuat rangkuman materi pembelajaran;
- 5) Kegiatan motorik (*motor activities*) meliputi aktivitas melakukan percobaan, melakukan pemodelan, dan melakukan permainan;

- 6) Kegiatan mental (*mental activities*) meliputi aktivitas menanggapi pertanyaan guru, memecahkan masalah dan mengambil keputusan; dan
- 7) Kegiatan emosional atau yang berkaitan dengan perasaan peserta didik (*emotional activities*) meliputi aktivitas yang mempengaruhi perasaan peserta didik seperti rasa senang, bosan, gugup, berani, dan menaruh minat dalam belajar.

Apabila aktivitas belajar dapat mencapai hasil yang baik, maka akan dapat mengubah sikap dan pola tingkah laku peserta didik untuk berbuat sesuatu terhadap suatu peristiwa yang terjadi dan turut merasakan perubahan dalam proses belajar. Dengan adanya perubahan-perubahan tersebut memungkinkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan berdampak pada beberapa kemampuan yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga menunjang hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan-kegiatan belajar (aktivitas), sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (2012, hlm. 37) bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh dua faktor, menurut Munadi dalam Rusman (2012, hlm. 124) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang terdapat pada diri peserta didik, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis sangat menunjang atau melatarbelakangi aktivitas peserta didik. Secara umum ditandai kesehatan jasmani dan nutrisi yang cukup akan berpengaruh terhadap daya ingat peserta didik sehingga tidak mudah mengantuk ketika sedang belajar. Selanjutnya kondisi psikologis yang berbeda-beda turut mempengaruhi hasil belajarnya, diantaranya minat, bakat, motivasi, dan intelegensi (IQ). Jika sudah diketahui minat, bakat, dan motivasi belajarnya maka akan terlihat kemampuan kecapakan peserta didik pada saat proses pemahaman belajar. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik yaitu faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Faktor-faktor tersebut mempengaruhi hasil belajar peserta didik, diantaranya berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan di sekolah yang seringkali menjadi penyebab kegagalan belajar peserta didik yaitu menyangkut kemampuan guru dalam mengajar sehingga proses pembelajaran membuat peserta didik menjadi bosan.

Faktanya situasi penerapan pembelajaran tematik di kelas belum memuaskan khususnya di lokasi penelitian. Hasil belajar dapat menunjang aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Jika peserta didik berperan aktif belajar, tentu yang diperoleh memuaskan. Kemudian kegiatan belajar mengajar yang dilakukan cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang aktif karena peserta didik lebih banyak mendengar dan menulis. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak memahami konsep yang sebenarnya, hanya menghafalkan suatu konsep sehingga materi yang sudah dipelajari peserta didik menjadi kurang bermakna. Selain itu, tidak diterapkannya model-model pembelajaran inovatif membuat pembelajaran terasa membosankan dan tidak menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

Hasil survei dan wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, 01 Oktober 2019 dengan guru kelas III A dan III B SDN Padasuka 04 Pangkalan Raja, peneliti menemukan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung maupun hasilnya masih kurang dari harapan karena aktivitas peserta didik cenderung pasif dan hasil belajar peserta didik masih rendah terutama dalam kemampuan afektif dan kemampuan kognitif, yang dikaji yaitu sikap kerjasama pada saat berlangsungnya aktivitas belajar dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Jika guru membaginya ke dalam sebuah pembelajaran berkelompok masih terjadi ketidakaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru atau tidak meratanya pekerjaan yang dikerjakan peserta didik atau kurangnya kerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan guru.

Untuk menentukan sebuah keberhasilan belajar ditentukan dengan Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) sebagaimana dikemukakan dalam Permendikbud No. 104 tahun 2014 menyatakan bahwa skala penilaian dalam mengukur keberhasilan belajar menggunakan nilai KBM pada rentang angka 0-100 dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 1.1
KBM Ulangan Harian (Kognitif)

Rentang Nilai (Skala 0-100)	Kategori	Klasifikasi
92-100	A	Sangat Baik
83-91	B	Baik
73-82	C	Cukup
<72	D	Kurang

(Sumber: Dokumentasi KBM Ulangan Harian Peserta didik Kelas III A dan III B SDN Padasuka 04 Pangkalan Raja)

Saat melakukan pra penelitian, hasil belajar peserta didik pada kelas III baik di kelas A maupun kelas B di SDN Padasuka 04 Pangkalan Raja memiliki rata-rata rendah. Data nilai di kelas III A terdapat sebanyak 20% (4 peserta didik) memperoleh nilai ≥ 70 dan 80% (16 peserta didik) hasil belajar peserta didik lainnya belum tuntas. Sedangkan data nilai kelas III B, peserta didik yang memperoleh nilai di atas KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) sebanyak 40% (8 peserta didik), sementara 60% (12 peserta didik) belum memenuhi standar KBM (Ketuntasan Belajar Minimal).

Pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, peneliti menemukan hal-hal yang terjadi di kelas yaitu, tidak dilakukan diskusi kelompok, tempat duduk peserta didik masih klasikal (tidak bervariasi), dan peserta didik cenderung pasif karena guru menjadi pusat pembelajaran. Kemudian belum terlaksananya kegiatan memaparkan hasil kegiatan peserta didik di kelas, belum adanya konfirmasi dari guru terhadap apa yang dilakukan peserta didik saat melakukan kegiatan-kegiatan belajar serta belum melakukan kegiatan penyimpulan materi.

Melihat pemaparan di atas, peneliti berusaha melakukan perubahan proses belajar mengajar dengan menerapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif yang semula berpusat pada guru beralih berpusat pada peserta didik menggunakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dapat membantu pekerjaan guru dalam meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana kelas yang lebih aktif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) yang diperkenalkan oleh Lorna Corran. Menurut Shoimin (2014, hlm. 98-99) mengungkapkan bahwa “model ini mengembangkan konsep pembelajaran yang ingin merubah kondisi belajar pasif menjadi aktif dan peserta didik menemukan informasi sendiri”. Guru memberikan kegiatan kepada peserta didik untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai kesepakatan bersama. Hal tersebut menuntut peserta didik untuk melatih ketelitian, kecermatan, dan ketepatan serta kecepatan sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, maka hasil belajar yang diraih peserta didik menjadi optimal begitupun sebaliknya. Dengan menggunakan model pembelajaran ini peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mempunyai pengalaman yang lebih bermakna.

Berdasarkan penelitian terlebih dahulu oleh Ni Made Suandayani Ari Putri yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbasis Media Lingkungan terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SD (di SDN Gugus II Kecamatan Kuta Utara)” menunjukkan bahwa adanya Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Peserta didik dengan rata-rata kelas eksperimen yaitu kelas yang diberikan perlakuan dalam penelitian ini yaitu Model Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* adalah 24,7 sedangkan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberikan perlakuan, rata-ratanya adalah 19,3. Hal tersebut didukung dengan hasil perhitungan uji t, yaitu $4,354 > 2,000$. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPA antara peserta didik yang dibelajarkan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbasis Media Lingkungan dengan peserta didik yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti ingin mengkaji penelitian kuasi eksperimen dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Kelas III SDN Padasuka 04 Pangkalan Raja, Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung)”**.

B. Identifikasi Masalah

Pada pembelajaran tematik, guru harus mampu memilih model dan metode pembelajaran yang tepat agar mampu memotivasi peserta didik pada saat pembelajaran. Atas dasar latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga proses pembelajaran peserta didik kurang aktif karena peserta didik lebih banyak mendengar dan menulis;
2. Tidak digunakannya model-model pembelajaran inovatif membuat pembelajaran terasa membosankan dan tidak menarik perhatian peserta didik untuk belajar;
3. Aktivitas peserta didik cenderung pasif dikarenakan ketidakaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru;
4. Hasil belajar peserta didik masih rendah dikarenakan kurangnya kerjasama peserta didik dalam menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan guru;
5. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai sumber belajar; dan
6. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peserta didik cenderung hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru karena peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Guna menghilangkan kerancuan, maka perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih berfokus dalam pembahasan sehingga sasaran yang ditinjau sesuai dengan tujuan peneliti. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dibatasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran tematik kelas III SD;
2. Model pembelajaran yang diterapkan penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*;
3. Penelitian ini berfokus pada aktivitas dan hasil belajar peserta didik;
4. Pada aktivitas belajar peserta didik, yang dikaji yaitu kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan lisan (*orall activities*), kegiatan mendengarkan (*listening activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), kegiatan motorik (*motor activities*), kegiatan mental (*mental activities*), dan kegiatan emosional atau yang berkaitan dengan perasaan peserta didik (*emotional activities*);
5. Pada hasil belajar peserta didik, yang dikaji yaitu pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dalam ranah kognitif yaitu hasil ulangan harian peserta didik; dan
6. Sampel penelitian pada seluruh peserta didik kelas III SDN Padasuka 04 Pangkalan Raja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang akan diteliti adalah “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik?”. Untuk memecahkan masalah tersebut, maka peneliti memaparkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?
3. Bagaimana aktivitas belajar peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional?
5. Adakah perbedaan aktivitas belajar peserta didik pada saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan model pembelajaran konvensional?

6. Adakah perbedaan hasil belajar peserta didik pada saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan model pembelajaran konvensional?

Dengan adanya rumusan masalah ini ditunjukkan untuk merancang suatu model agar sesuai dengan lingkup penelitian sehingga model yang akan digunakan dapat mendukung materi yang akan disampaikan.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik”.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*;
- b. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*;
- c. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dengan model pembelajaran konvensional;
- d. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran konvensional;
- e. Untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar peserta didik pada saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan model pembelajaran konvensional; dan
- f. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaian tujuan. Dengan tercapainya tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang dianggap penting dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang akan diteliti. Hasil penelitian ini menjadi acuan untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, baik dilakukan oleh guru yang bersangkutan maupun oleh pihak lain.

Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan bagi para guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran tematik di kelas III SD.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak terkait terutama pihak guru dan peserta didik. *Output* (peserta didik) yang dihasilkan dapat mengindikasikan bahwa kegiatan belajar mengajar berlangsung efektif, diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi Peserta didik

Diharapkan peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan memotivasi diri untuk turut ikut serta atau aktif dalam mengikuti pembelajaran;

b. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan metode sesuai dengan bahan ajar dan sumber belajar yang akan dibahas di kelas dengan memperhitungkan waktu yang tersedia agar rencana pembelajaran dapat terlaksana secara optimal serta menciptakan suasana pembelajaran secara kondusif. Dalam kegiatan belajar mengajar, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk memotivasi peserta didik agar semangat dan giat belajar;

c. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dapat memberi panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran demi kemajuan proses pembelajaran pada masa mendatang dan menjadi kesempatan bagi sekolah untuk membuat perubahan ke arah yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas hasil belajar serta mutu sekolah;

d. Bagi Lembaga

Diharapkan lembaga dapat memberi masukan kepada program studi dalam rangka meningkatkan kualitas Lembaga Pendidikan dan menjadi pertimbangan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai referensi bagi pemecahan yang relevan dengan penelitian ini; dan

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menambah wawasan khususnya tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya untuk menyempurnakan atau menganalisis terlebih dahulu hal-hal yang mendukung proses pembelajaran, terutama dalam alokasi waktu, ruang kelas, dan karakteristik peserta didik yang akan menggunakan model pembelajaran ini untuk tujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

