

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dapat mempengaruhi perkembangan dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat selama manusia masih mampu mengembangkan aspek kepribadian tersebut. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Latif, 2009: 7).

Dari fungsi pendidikan di atas dapat dijelaskan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri masing-masing individu. Potensi tersebut perlu dikembangkan demi suatu perubahan yang lebih baik agar kelak menjadi individu yang cakap dan kreatif. Pendidikan sangat penting, karena dengan pendidikan manusia bisa memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku.

Sementara itu, tujuan Pendidikan Nasional selalu beriringan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Seiring dengan perkembangan IPTEK maka proses pendidikan pun mengalami perubahan. Mengingat pentingnya pendidikan bagi manusia, pendidikan harus merata. Setiap manusia Indonesia mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan. Manusia dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan serta dapat mengembangkan sikap, mental dan perilaku melalui pendidikan. Pendidikan adalah aspek penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia serta faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan bangsa karena pendidikan merupakan kekuatan negara untuk menciptakan generasi penerus yang mampu membimbing dan mengarahkan bangsanya lebih maju terutama di era globalisasi saat ini. Pendidikan harus diarahkan dengan tujuan pembentukan manusia yang tanggap terhadap perubahan dan perkembangan zaman (Wahyudin, 2008: 12).

Kini disadari bahwa pribadi manusia akan mempengaruhi kualitas mutu suatu bangsa. Pendidikan yang mutunya berkualitas menghasilkan sumber daya yang bermutu untuk memajukan negara, termasuk Negara Indonesia yang tidak ingin ketinggalan dengan bangsa lain. Maka, sebagai bagian dari pembangunan pendidikan menyiapkan sumber daya manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan pelatihan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen subsistem dalam suatu pendidikan. Upaya yang dapat ditempuh yaitu melalui pembenahan isi, kurikulum, peningkatan kualitas

pembelajaran, penilaian hasil belajar siswa, penyediaan sarana belajar dan bahan ajar, serta peningkatan kompetensi guru.

Keberhasilan pendidikan di dalam mencapai tujuannya tidak terlepas dari proses kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah karena proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk membuat siswa belajar dengan melibatkan unsur ekstrinsik maupun intrinsik yang melekat dalam diri siswa dan guru, termasuk lingkungan guna tercapainya tujuan yang telah ditetapkan (Prastowo, 2013:65).

Saefuddin (2014: 8) mengemukakan pembelajaran merupakan 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 pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru.

Proses pembelajaran dapat diperoleh dimana saja, dan kapan saja. Namun dalam memajukan bangsa, pendidikan lebih difokuskan melalui lembaga pendidikan, yaitu sekolah. Sekolah merupakan sebuah lembaga tempat anak didik memperoleh pendidikan dan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Guru sebagai salah satu komponen proses pembelajaran dan memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran juga dapat diketahui dari tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Banyak fakta yang menunjukkan tentang masalah yang dihadapi yaitu proses pembelajaran yang kurang efektif. Hal tersebut akan membuat hasil belajar kurang maksimal. Salah satu cara agar proses dan tujuan pembelajaran tercapai yaitu dengan penerapan media pembelajaran yang tepat yang mampu melibatkan siswa. Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN Kalimo'ok I, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran belum optimal karena masih banyak yang memiliki nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional ialah guru. Guru merupakan pihak yang sangat dekat dengan siswa dan terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian guru memiliki kewajiban untuk menciptakan pembelajaran yang baik. Guru harus memiliki kemampuan atau kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Selain ke empat kompetensi tersebut, dalam menjalankan tugasnya guru juga perlu menguasai berbagai komponen pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Wahyudin (2008: 8.15) ada enam komponen dalam pembelajaran yaitu: (1) tujuan, (2) subyek belajar, (3) materi pelajaran, (4) strategi, model atau metode pembelajaran, (5) media pembelajaran, dan (6) penunjang. Sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran, model atau metode pembelajaran sangat diperlukan untuk memperlancar proses pembelajaran. Model

atau metode sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran dipilih atas dasar karakteristik materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penggunaan model atau metode pembelajaran dapat mengkomunikasikan materi pelajaran dengan lebih baik dan jelas. Metode yang bervariasi dan menyenangkan dapat membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran dengan baik. Tetapi jika penyampaian materi diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui model atau metode yang sesuai maka pemahaman siswa diharapkan lebih baik. Model atau metode juga dapat menarik rasa ingin tahu pada diri siswa. Keingintahuan tersebut membuat siswa lebih fokus terhadap pembelajaran dan memiliki rasa senang terhadap pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, guru sebagai subyek pembelajaran harus dapat memilih model dan metode yang tepat.

Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan membantu meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi dan tidak terpisahkan. Motivasi siswa akan mempengaruhi aktivitas yang dilakukan sehingga hasil belajar juga lebih maksimal. Dengan intensitas kegiatan siswa yang semakin meningkat diharapkan materi pelajaran yang mereka pelajari akan bertahan lebih lama di memori otak. Keterlibatan siswa secara langsung dapat

membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh.

Pembelajaran yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran IPA adalah metode ceramah dimana guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan lalu mencatat materi. Banyak ditemui dalam pembelajaran IPA siswa tidak memperhatikan pelajaran karena merasa bosan dengan penjelasan yang diberikan apalagi jika pembelajarannya kurang menarik mengakibatkan siswa cenderung tidak termotivasi dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya anak sulit untuk memahami materi. Interaksi yang terjadi hanya bersifat satu arah yaitu dari guru ke siswa sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang maksimal. Selain itu guru juga lebih mementingkan tercapainya materi pelajaran bukan pemahaman siswa. Pembelajaran yang demikian merupakan pembelajaran yang tidak membuat siswa aktif sehingga tujuan pembelajaran akan sulit dicapai. Keadaan yang demikian juga terjadi dalam pembelajaran IPA di kelas III SDN Kalimo'ok I.

Hal itu juga dibuktikan dengan hasil belajar siswa, dari 30 siswa yang mencapai KKM hanya 9 siswa, sedangkan 21 siswa masih belum mencapai KKM yang ditentukan, yaitu 70. Perolehan hasil belajar yang belum optimal ini dikarenakan siswa masih kesulitan dalam belajar. Permasalahan dalam pembelajaran tersebut perlu mendapat perhatian. Sebagai pihak yang terlibat langsung dalam pembelajaran, guru diharapkan melakukan inovasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan model atau

metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa yang dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penggunaan model dan metode yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan konsep kepada siswa sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi.

Guru merupakan salah satu faktor yang sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, hendaknya guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai maksimal perlu mendapatkan penanganan dari guru secara sadar untuk bersedia membuat persiapan pembelajaran yang bervariasi khususnya pada metode pembelajaran, karena guru dituntut lebih kreatif dan responsif dalam merencanakan serta menciptakan pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Agar dapat menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa serta materi pelajaran yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa, maka diperlukan alat bantu pembelajaran yang disebut dengan metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Prastowo, 2013: 69)

Penerapan metode pembelajaran yang bervariasi dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa, lebih mudah dipahami, mampu melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, lebih bertahan lama untuk diingat karena siswa lebih terkesan dan menjadi perhatian siswa (fokus dan konsentrasi terpusat pada materi pelajaran) sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar yang orientasinya pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan metode *make a match* dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Agar proses pembelajaran di dalam kelas menjadi aktif dan hasil belajar siswa meningkat tentunya guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif. Pembelajaran efektif mampu memberikan siswa kesempatan untuk berpikir, memecahkan masalah, dan kemudian mengintegrasikan pengetahuan yang telah dimiliki. Hal ini dapat mendorong terciptanya suatu kondisi pembelajaran yang menarik, bermakna, dan menantang bagi siswa serta timbul suatu kebutuhan belajar bagi siswa kemudian dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Pembelajaran yang monoton mengakibatkan tekanan dalam diri siswa yang akan berujung pada ketidaktertarikan siswa dalam pembelajaran. Salah satu cara memperbaiki hasil belajar siswa adalah dengan penggunaan metode pembelajaran *make a match*.

Metode *make and match* adalah metode pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya (Suyatno, 2009 : 72). Metode

make a match merupakan metode pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Setiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu bisa berisi pertanyaan, bisa berisi jawaban. Selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang. Metode pembelajaran *make and match* dapat dikatakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Metode *make and match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama disamping melatih kecepatan berpikir siswa sehingga proses pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik bagi siswa

Pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa akan memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan tertanam lebih kuat dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu penggunaan metode *make a match* ini diharapkan kegiatan pembelajaran dapat lebih bervariasi dan menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa memahami materi tersebut sehingga motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa diharapkan akan meningkat.

Berdasarkan latar belakang mengenai karakteristik siswa dan proses pembelajaran yang tepat, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Make a match* pada Materi Sumpah Pemuda Siswa Kelas III SDN Kalimo’ok I Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *make a match* pada materi sumpah pemuda siswa kelas III SDN Kalimo'ok I tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana hasil belajar siswa melalui penerapan metode *make a match* pada materi sumpah pemuda siswa kelas III SDN Kalimo'ok I tahun pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan penerapan metode *make a match* pada materi sumpah pemuda siswa kelas III SDN Kalimo'ok I tahun pelajaran 2018/2019
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *make a match* pada materi sumpah pemuda siswa kelas III SDN Kalimo'ok I tahun pelajaran 2018/2019

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *make a match* yang dapat mempermudah siswa dalam menerima konsep dan menyerap materi pelajaran khususnya sumpah pemuda tanpa mengabaikan kebutuhan bermain siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat menambah wawasan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran
- 2) Memperkaya pengetahuan mengelola pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn
- 3) Sebagai kerangka acuan untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran secara lebih efektif dan efisien
- 4) Menjadi alat bantu dalam mempermudah dan mengembangkan proses pembelajaran, serta salah satu alternatif pelaksanaan pembelajaran untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa

- 5) Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam membantu mencegah dan menanggulangi masalah lemahnya motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran PKn

b. Bagi Lembaga Pendidikan (sekolah)

- 1) Sebagai bahan pertimbangan dan masukan oleh kepala sekolah dalam mengambil kebijaksanaan sebagai upaya mencegah dan menanggulangi masalah lemahnya motivasi belajar siswa
- 2) Memberikan sumbangan pemikiran dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut oleh kepala sekolah dalam rangka pengambilan kebijaksanaan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran sehingga pada orientasinya dapat meningkatkan mutu sekolah

c. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa
- 2) Proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari karena siswa terlibat langsung atau tidak hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan bertindak siswa terhadap pembelajaran PKn
- 4) Menambah pemahaman konsep pelajaran PKn sehingga pembelajaran lebih bermakna

d. Bagi Peneliti

- 1) Untuk menambah pengetahuan dan sebagai pengalaman berharga khususnya dalam bidang penelitian
- 2) Memberikan bekal sebagai calon guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran PKn
- 3) Memberikan wawasan yang lebih luas sebagai calon guru yang aktif, kreatif, inovatif, dan solutif dalam melaksanakan dan mengembangkan kegiatan pembelajaran

e. Bagi Peneliti Lain

- 1) Memberikan bekal sebagai calon guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran PKn
- 2) Dapat menjadi bahan pertimbangan bahan kajian penelitian lebih lanjut

E. Definisi Operasional

1. Metode *Make a match*

Metode *make and match* adalah metode pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya Suyatno (2009 : 72)

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa selama mengikuti proses pembelajaran atau setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2012: 22)