

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Manusia adalah makhluk yang membutuhkan pendidikan, karena dengan menerima pendidikan manusia akan mempunyai suatu keterampilan yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam kehidupannya. Pendidikan dapat diterima oleh siapapun, dari kalangan apapun, dan usia berapapun. Menurut Amini (2013:33) bahwa: “pendidikan adalah satu kegiatan yang disadari tentang penyampaian nilai budaya dari satu generasi kepada generasi berikutnya, dalam pendidikan ada kegiatan yang terencana, dikelola dan kemudian diabadikan kepada seluruh umat manusia, tidak ada kegiatan pendidikan yang berdiri sendiri tanpa sangkut paut dengan kehidupan manusia”.

Pendidikan erat kaitannya dengan proses belajar mengajar, belajar adalah perubahan tingkah laku yang ada pada diri seseorang dari tidak mengetahui apapun sampai seseorang itu mendapatkan pemahaman. Menurut Munir (2018:121) bahwa: “sebagian besar aktivitas dalam kehidupan sehari-hari manusia merupakan kegiatan belajar”. Sebagai individu yang belajar maka akan melakukan usaha yang akan membawa perubahan pada dirinya, usaha yang dilakukan oleh individu tersebut merupakan proses dari belajar untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan, dengan belajar individu mengetahui dan memahami segala sesuatu yang masih baru untuk dirinya. Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yang berupa penyampaian pesan dari sumber pesan

kepada penerima pesan. Proses belajar mengajar juga merupakan proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik baik yang terjadi di dalam ruangan maupun di luar ruangan, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Belajar mengajar tidak dapat dilakukan jika salah satu dari pihak tidak ikut terlibat, baik itu dari pihak pendidik maupun peserta didik.

Proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah tidak terlepas dari peran dan tanggung jawab seorang guru. Keberhasilan atau kegagalan yang diraih oleh peserta didik tergantung dari bagaimana guru mengajar, mendidik, dan membimbing peserta didiknya, dengan demikian sebagai guru harus mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan dapat menciptakan suasana kelas yang dapat menarik peserta didik untuk ikut aktif pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Pastinya sebagai guru ingin melihat peserta didiknya meraih keberhasilan, guru pasti akan senang dan puas jika hasil belajar yang diraih oleh peserta didiknya baik, karena dengan demikian guru tersebut telah berhasil menyampaikan proses pembelajaran dengan baik, sehingga peserta didiknya mampu mencapai nilai atau hasil yang diinginkan oleh guru yaitu nilai atau hasil yang mencapai KKM.

Selain itu hal yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar adalah penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran sudah seharusnya diterapkan pada proses belajar mengajar, karena salah satu faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar adalah penggunaan model pembelajaran, yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut, model pembelajaran yang baik adalah model yang dapat membuat peserta didik ikut

terlibat secara aktif pada saat proses belajar mengajar. Sangat banyak model pembelajaran yang melibatkan peserta didik terlibat aktif pada saat proses pembelajaran, sebagai pengajar hendaknya mampu memilih model pembelajaran yang sesuai atau cocok dengan kondisi dan karakteristik peserta didiknya, agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik.

Apabila menggunakan model pembelajaran pada saat belajar mengajar peserta didik akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran, karena penggunaan model pembelajaran dapat mengaktifkan kelas. Menurut Istarani (2017:1) bahwa: “model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait untuk digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses belajar mengajar”.

Pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 7 Langsa yaitu terlihat bahwa dalam proses pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan metode ceramah, penugasan, dan mencatat serta tidak melibatkan peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik tidak mencapai KKM, hanya 5 dari 17 peserta didik yang hasil belajar Bahasa Indonesia mencapai KKM. Proses pembelajaran yang terjadi seperti itu maka peserta didik akan merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran, kebosanan dan ketidaktertarikan peserta didik pada saat proses pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar peserta didik, karena pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung peserta didik tidak fokus mengikuti proses pembelajaran. Jika hasil belajar peserta didik rendah, maka nilai yang

diraih oleh peserta didik tidak mencapai KKM. Apabila hal demikian terjadi, maka sebagai guru harus berusaha dan mencari solusi agar hasil belajar peserta didiknya dapat mencapai KKM.

Upaya yang dapat dilakukan adalah, guru menyiapkan dan merancang pembelajaran yang menarik dan bervariasi, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif secara langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif secara langsung yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*, dengan menggunakan model *make a match* guru dapat menciptakan atau membuat keadaan kelas menjadi aktif, karena semua peserta didik akan bergerak pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Bergeraknya peserta didik maka akan menghilangkan rasa bosan pada diri peserta didik dan perlahan-lahan peserta didik mulai tertarik mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) adalah termasuk salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, yang mana pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang membuat peserta didik berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok kerja yang terdiri dari 2 sampai 5 peserta didik, model ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 (Rusman, 2014:223). Karakteristik dari model pembelajaran *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yang gemar bermain. Seperti yang diketahui bahwa salah satu yang menjadi karakteristik anak Sekolah Dasar adalah belajar sambil bermain.

Sangat banyak model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik anak Sekolah Dasar yaitu belajar sambil bermain, salah satunya yaitu model pembelajaran *make a match*. Peserta didik Sekolah Dasar akan tertarik mengikuti pembelajaran apabila ada keunikan atau suatu hal yang dapat menarik mereka untuk fokus mengikuti pembelajaran, agar hal demikian dapat terjadi, salah satu cara yang harus dilakukan pendidik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi seperti model pembelajaran *make a match*.

Penerapan model pembelajaran *make a match* ini sederhana dan teratur. Pembelajaran dimulai dari peserta didik mencari pasangan dari kartu yang merupakan jawaban maupun soal. Sebelumnya guru sudah mempersiapkan kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan atau soal-soal dan kartu yang berisi jawaban-jawaban, kemudian peserta didik mencari pasangan dari kartu yang didapatnya, baik itu kartu pertanyaan atau soal ataupun kartu jawaban dan berusaha menjawabnya.

Melalui kegiatan tersebut, peserta didik akan mudah mengingat materi yang diajarkan oleh guru dan pembelajaran menjadi lebih bermakna, karena model pembelajaran *make a match* ini dapat mengaktifkan peserta didik dengan cara peserta didik menemukan sendiri jawaban dari soal yang di bawa oleh teman lain (Aliputri 2018:72), sehingga materi pelajaran dapat melekat lebih lama dalam ingatan peserta didik. Selain itu model pembelajaran *make a match* dapat membuat peserta didik melakukan interaksi dengan teman-temannya, hal tersebut dapat terlihat pada saat peserta didik mencari pasangan dari kartu yang dipegangnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian mengenai **“Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” Kelas V SD Negeri 7 Langsa Tahun Pelajaran 2018/2019”**

## **1.2 Batasan Masalah**

Mengingat luasnya kajian mengenai subjek penelitian, maka penulis membatasi penelitian ini hanya di Sekolah Dasar Negeri 7 Langsa, kelas V pada tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan”, Subtema 3 “Peristiwa Mengisi Kemerdekaan” dengan materi surat undangan resmi, surat undangan setengah resmi, dan surat undangan tidak resmi, penulis hanya meneliti hasil belajar pada ranah kognitif.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah yang dapat penulis ajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada Tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” kelas V SD Negeri 7 Langsa?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” kelas V SD Negeri 7 Langsa?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar peserta didik pada Tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” kelas V SD Negeri 7 Langsa.
2. Mengetahui penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” kelas V SD Negeri 7 Langsa.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan andil dalam pengembangan teori di bidang pendidikan karena hasil penelitian ini dapat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif yang bermanfaat untuk sekolah dalam hal peningkatan kualitas pembelajaran yang menarik, khususnya pada tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan”.
- b. Bagi guru, Dapat memberikan masukan kepada guru agar dalam pelaksanaan proses pembelajaran menjadi lebih baik lagi kedepannya.

- c. Bagi Peserta Didik, peserta didik turut berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengotimalkan capaian hasil belajar pada tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan”.
- d. Bagi peneliti, dapat memberikan gambaran mengenai pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas dan sebagai bahan pertimbangan calon guru dalam menerapkan proses pembelajaran yang menarik di kelas.

## 1.6 Hipotesis Penelitian

### 1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Penerapan model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada Tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” kelas V SD Negeri 7 Langsa.

### 2. Hopotesis Nol (Ho)

Penerapan model pembelajaran *make a match* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada Tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” kelas V SD Negeri 7 Langsa.

## 1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Variabel Penelitian

- a. Variabel bebas : Model Pembelajaran *Make A Match*
- b. Variabel terikat : Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan”