

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang tergonisasi tentang alam sekitar. Permendiknas Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi satuan pendidikan dasar menengah menyatakan IPA merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis yang berisi penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, serta proses penemuan sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Wijanarko (2017) menyebutkan hakikat ilmu pengetahuan alam adalah sebagai produk dari suatu proses. produk merupakan sekumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, dan teori, sehingga dalam pembelajaran IPA di SD lebih menekankan pemberian pengalaman belajar secara langsung untuk mengembangkan ketrampilan proses, sikap ilmiah didasarkan pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah serta pengetahuan sendiri di fasilitasi oleh guru. Namun, yang terdapat di lapangan dalam pembelajaran IPA guru yang lebih aktif menjelaskan materi/konsep, sedangkan siswa hanya menerima pengetahuan maupun konsep yang di jelaskan.

Wijanarko (2017) Menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan bantuan media gambar merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif berdiskusi dalam pembelajaran melalui permainan kartu media gambar hewan, pembelajaran ini mampu menghilangkan rasa bosan siswa ketika belajar. Pemanfaatan model pembelajaran tentunya dapat menjadikan siswa lebih mudah memahami setiap materi yang di jelaskan oleh guru, Selain itu juga dengan penerapan model *Make A Match* guru akan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah di jelaskan sebelumnya dan juga guru akan mampu menjadikan siswa lebih aktif untuk mencari pasangannya, sehingga sangatlah tepat apabila model ini diterapkan di sekolah.

Nopiandari (2016) menyatakan bahwa pembelajaran *Make A Match* mengajak siswa untuk mencari jawaban terhadap suatu pernyataan konsep melalui permainan

kartu pasangan gambar, dengan bantuan media gambar pembelajaran *Make A Match* menghasilkan dasar-dasar proses pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan. Mengenai pembelajaran yang menggunakan model *Make A Match* dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* sangat bermanfaat untuk membantu siswa dalam belajar, karena *Make A Match* mampu membekali siswa untuk percaya diri dengan ide yang ada di mereka dan tidak bisa mereka mengungkapkan secara langsung melalui kata-kata, sehingga dengan model ini siswa bisa mengembangkan apa yang ada dipikirkannya dan terbantu dengan fasilitas berupa kartu gambar tersebut.

Make A Match dapat membantu baik secara langsung maupun tidak langsung mendukung dalam proses kegiatan pembelajaran dan membawa dampak positif hasil belajar siswa. Model *Make A Match* pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan dalam hal untuk bekerja sama, di samping kemampuan berpikir dengan cepat melalui permainan. Wahab, (2017) Model *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu model alternatif yang dapat di terapkan kepada siswa. Karena penerapan model ini dimulai dari tekniknya yaitu siswa di suruh mencari pasangan yang menggunakan kartu yang merupakan kunci jawaban atau berupa soal sebelum batas waktunya berakhir, siswa yang dapat mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban akan diberikan poin. Dengan adanya media gambar siswa dapat mencari pasangannya sambil belajar dan berpikir mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Barella (2013) juga menyatakan model pembelajaran *Make A Match* menuntut siswa untuk aktif dan meningkatkan kerjasama dalam tim sehingga siswa lebih termotivasi dan meningkatkan rasa ingin tahu. Selain itu, guru harus mampu dalam menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan, kerjasama dan keantusiasan siswa dalam belajar, pemanfaatan media juga perlu diperhatikan untuk memancing perhatian dan ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media gambar. Penggunaan media gambar merupakan salah satu cara untuk membangkitkan minat belajar siswa karena belajar sambil bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa. penerapan model pembelajaran *Make A Match* dengan bantuan media gambar merupakan suatu

model pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif berdiskusi dalam pembelajaran melalui permainan kartu pasangan gambar, pembelajaran ini mampu menghilangkan rasa bosan siswa ketika belajar. Pemanfaatan model pembelajaran tentunya dapat menjadikan siswa lebih mudah memahami setiap materi yang diajarkan, selain itu juga dengan penerapan model *Make A Match* guru akan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dijelaskan sebelumnya dan juga guru akan mampu menjadikan siswa lebih aktif untuk mencari pasangannya, sehingga sangatlah tepat apabila model ini diterapkan di sekolah.

Langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* menurut (Suantara et al, 2017) yaitu 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/ topik yang cocok untuk sesi review (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban), 2) setiap siswa mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang di pegang, 3) siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, (kartu soal atau kartu jawaban), 4) siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu di beri poin, 5) setelah satu babak kartu di kocok lagi agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, 6) kesimpulan pembelajaran media gambar merupakan media yang di gunakan untuk melengkapi model *Make A Match* jenis media yang digunakan adalah media gambar hewan.

Model Pembelajaran *Make A Match* merupakan kegiatan pembelajaran secara berkelompok dalam kegiatan belajar cara berkomunikasi, bekerjasama, bergotong royong, serta berbagi pengalaman dan gagasan dengan orang lain. penerapan model pembelajaran *Make A Match* ini dapat membekali siswa untuk percaya diri dan berani mengutarakan idenya sehingga tidak terpacu dengan buku. Dalam pembelajaran IPA yang digunakan tidak cenderung kepenghafalan melainkan bisa memberi kesimpulan atau ide-ide terhadap hasil penemuanya melalui media pembelajaran yang di gunakan untuk membantu atau mempermudah gaya belajar siswa melalui media gambar.

Sulaiman (2012) menyatakan media gambar adalah media yang dapat menghasilkan semangat siswa untuk belajar, media gambar pembelajaran dipilih

dalam penelitian ini karena dapat memancing ketertarikan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa merasa senang selama proses pembelajaran ketika proses pembelajaran siswa mengamati materi menggunakan *power point* dan media gambar selanjutnya untuk memperdalam pemahaman siswa disajikan gambar yang terbuat dari media gambar untuk menjadikan media yang sederhana, mudah di buat untuk pembelajaran siswa sekolah dasar, pembelajaran yang sesuai dengan materi supaya suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Harapan Baru 1 Kota Bekasi, pada tanggal 27 Mei 2022 di peroleh data bahwa pembelajaran IPA terlihat lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga menyebabkan siswa kurang antusias dan kurang bersemangat ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini juga ditunjukkan pada saat guru memberi materi dalam pembelajaran ada beberapa siswa yang langsung menjawab namun ada juga siswa yang diam seolah-olah tidak mendengar apa yang dikatakan gurunya. Selain itu, ada kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran seperti: 1) siswa terlihat kurang fokus menerima pembelajaran, 2) siswa sering ribut di kelas ketika belajar serta, 3) guru belum efektif dalam menggunakan model pembelajaran. Adapun jenis media yang sering di gunakan guru tapi medianya dari buku guru, guru hanya menunjukkan gambar tersebut kearah siswa, sehingga siswa kadang tidak dapat melihat gambar karena ukurannya terlalu kecil. pembelajaran menjadi kurang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V Sekolah Dasar Harapan Baru 01 Kota Bekasi mengatakan tingkat pencapaian hasil belajar belum mencapai secara maksimal. Kenapa? beliau mengatakan dalam pembelajaran siswa terlihat sering melamun karena pembelajarannya kurang menarik, sehingga ketikan di beri pertanyaan siswa tidak mampu menjawab, kadang terlihat gugup bahkan siswa sering bertanya kembali dengan guru karena mengatakan pertanyaan guru kurang jelas. Selain itu, keterbatasan guru dalam penggunaan media gambar masih kurang efektif, selain itu, guru tidak pernah menggunakan model serta media pembelajaran seperti gambar. Ketika mengajar guru kadang hanya berceramah. Hal itulah yang menyebabkan siswa sering merasa bosan ketika mendengarkan penjelasan dari guru, karena hal tersebut hanya menjadikan mereka jenuh selama mengikuti pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran

menyebabkan ketertarikan siswa dalam belajar menjadi rendah, karena pembelajaran IPA ini merupakan pembelajaran yang menuntun keaktifan siswa, sehingga di perlukan model yang mampu melibatkan siswa langsung dalam setiap proses pembelajaran penerapan model yang di lakukan yaitu model *Make A Match* karena model ini merupakan model yang menuntun siswa untuk aktif dan apabila di padukan dengan pemanfaatan media gambar maka siswa akan lebih mudah untuk memahami materi jika menggunakan media gambar akan lebih memancing rasa ingin tahu siswa, sehingga ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran akan meningkat dan tentunya lebih memfokuskan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Selain itu media gambar bisa di ukur sesuai dengan pengelihatannya siswa yang duduk di belakang akan mampu melihatnya.

Berdasarkan hasil belajar IPA siswa kelas V di sekolah dasar masih di bawah KKM yaitu rata-rata 63,37, sedangkan KKM yang di tetapkan oleh sekolah adalah 69. Dari 23 siswa, hanya 9 orang yang memperoleh nilai di atas KKM. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka di butuhkan suatu perubahan dalam proses pembelajaran. perubahan yang dimaksudkan adalah penambahan, baik pada guru maupun siswa. Apabila seorang guru mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA, di harapkan kesulitan yang di hadapi siswa dapat terselesaikan. Salah satu model pembelajaran yang dapat menuntun keterlibatan siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Make A Match* dengan berbantuan media gambar.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah “Penerapan Model pembelajaran *Make A Match* dapat Meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Harapan Baru 1 Kota Bekasi

B. PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1. Perumusan Masalah.

Sesuai latar belakang permasalahan, maka rumusan masalah:

- a. Apakah model *Make A Match* dengan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Harapan Baru 01 Kota Bekasi?
- b. Apakah penerapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Make A Match* dengan bantuan media gambar dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Harapan Baru 01 Kota Bekasi?

2. Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah yang dihadapi guru kelas V SDN Harapan Baru 01 Kota Bekasi maka akan dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas. Berdasarkan perumusan masalah peneliti merencanakan pemecahan masalah melalui penerapan model *Make A Match* dengan bantuan media gambar. Model *Make A Match* dikembangkan oleh Lorna Curran (2011:135), mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana menyenangkan.

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan media gambar pada siswa kelas V SDN Harapan Baru 01 Kota Bekasi.

Tujuan Khusus:

- a. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar pada siswa kelas V SDN Harapan Baru 01 Kota Bekasi.
- b. Meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *Make A Match* dengan media gambar pada siswa kelas V SDN Harapan Baru 1 Kota Bekasi.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai:

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan menjadi landasan dalam melaksanakan pembelajaran IPA agar aktivitas siswa dapat meningkat.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran
- c. Meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.
- d. Menciptakan situasi belajar menyenangkan.

2. Bagi Guru

- a. Menggali kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran di kelas
- b. Membantu guru dalam menyelesaikan masalah pembelajaran di kelas
- c. Memberikan pengetahuan cara mengajar yang disenangi siswa sehingga guru dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan sumbangan pemikiran terhadap sekolah supaya Peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

