

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia yang berfikir bagaimana menjalani kehidupan dunia ini dalam rangka mempertahankan hidup. Dengan pendidikan dapat mengubah perilaku seseorang terutama peserta didik kearah yang lebih baik. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”.

Pendidikan dapat dilaksanakan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan baik di sekolah maupun diluar sekolah. Pada umumnya pembelajaran yang dilakukan di sekolah akan berhubungan dengan guru dan siswa. Guru akan bertugas atau berfungsi sebagai pemberi informasi atau materi pembelajaran kepada siswa, dan siswa sebagai penerima materi yang disampaikan oeh guru. Dengan kata lain guru memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran khususnya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Maka dari itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan khusus baik itu dalam mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang efektif, maupun dalam menggunakan model pembelajaran atau metode pembelajaran yang cocok dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada mata pelajaran IPA, seorang guru harus mampu mengaitkan setiap pembelajaran dengan lingkungan, dan kehidupan kita sehari-hari sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih mudah dimengerti oleh siswa, karena siswa dapat melihatnya langsung dalam kehidupan sehari-hari. maka dari itu guru harus menguasai materi dan menggunakan model pembelajaran dalam

menyampaikan pelajaran kepada siswa, serta guru harus berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan menciptakan siswa yang aktif sehingga dapat mencapai pembelajaran yang efisien, efektif dan tepat sasaran. Dengan keterlibatan siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih optimal dan efektif sehingga memperbesar peluang siswa dalam mencapai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru khususnya dalam mata pelajaran IPA belum sepenuhnya dapat dipahami oleh seluruh siswa, hal ini dapat terlihat dari hasil ulangan harian yang dilakukan oleh guru kelas terhadap siswa dan masih ada siswa yang memperoleh nilai kurang memuaskan dan bahkan belum memenuhi nilai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu nilai 70 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Nilai IPA Semester 1 Siswa kelas IV SD Negeri 060930 Medan Johor Tahun Ajar 2022/2023

KKM	Nilai	Banyak siswa	Presentase
70	≥ 70	27 siswa	64,29%
	≤ 70	15 siswa	35,71%
Jumlah		42 siswa	100%

Rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran IPA tersebut disebabkan karena kurangnya perhatian siswa sewaktu guru menjelaskan materi dalam kelas, dan bahkan para siswa cenderung bermain dalam kelas sehingga menimbulkan kebisingan serta guru masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, hal ini juga membuat siswa tidak terangsang dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa melakukan kegiatan-kegiatan lain yang menyebabkan

keributan dalam kelas. Dengan hal ini dapat menyebabkan para siswa memperoleh nilai yang tidak memuaskan dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Keberhasilan peserta didik khususnya dalam mata pelajaran IPA sangat bergantung dengan kemampuan siswa dan kemampuan guru itu sendiri. Untuk mengaktifkan kemampuan peserta didik harus dimulai dengan cara menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung hal ini untuk memfokuskan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dan kemampuan guru adalah mampu menciptakan suasana belajar yang optimal dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran dengan begitu siswa juga akan lebih mudah terangsang dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sehingga seorang guru harus memiliki kemampuan dalam pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Untuk mengatasi rendahnya nilai siswa akibat dari kurangnya perhatian siswa sewaktu pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan guru masih cenderung monoton atau bersifat konvensional, maka peneliti mengusulkan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dan model pembelajaran *Take and Give*, karena dengan model pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, menarik perhatian siswa sekaligus mampu menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan dan dengan suasana yang menyenangkan tersebut dapat menarik perhatian siswa sewaktu pembelajaran berlangsung, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang memenuhi nilai KKM.

Menurut Imas dan Berlin (2015:55) model *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Sedangkan model *take and give* menurut Imas dan Berlin (2015:55) model pembelajaran *take and give* adalah rangkain penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu pada siswa dimana dalam kartu tersebut ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal siswa. Kemudian siswa mencari pasangan

untuk bertukar pengetahuan yang ada padanya sesuai dengan kartu yang ada, lalu diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang ada pada dirinya dan yang ia terima melalui kawan pasangannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti akan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada kelas kontrol, dan model pembelajaran *take and give* pada kelas pembanding. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **”Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dan *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka muncul beberapa permasalahan yang akan dihadapi antara lain:

1. Kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi IPA
3. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional
4. Siswa lebih banyak bermain dibandingkan dengan belajar
5. Hasil belajar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, agar terjadinya kesesuaian antara judul dan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti perlu membatasi permasalahan mengingat keterbatasan peneliti baik dalam waktu maupun kemampuan peneliti.

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dan *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Menggolongkan Hewan**

Berdasarkan Jenis Makanannya di Kelas IV SD 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya dengan menggunakan model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas IV SD 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya dengan menggunakan model *Take and Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas IV SD 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Bagaimana pengaruh yang signifikan antara model *Make A Match* dan *Take and Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di kelas IV SD 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2022/2023.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya setelah menggunakan model *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas IV SD 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2022/2023
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya setelah menggunakan model *Take and Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa di kelas IV SD 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2022/2023
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh yang signifikan setelah menggunakan model *Make A Match* dan *Take and Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di kelas IV SD 060930 Medan Johor Tahun Ajaran 2022/2023

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mampu mencapai nilai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah, serta menumbuhkan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Bagi guru, menjadi bahan masukan dan umpan balik bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan kinerja guru secara professional.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi acuan dalam menerapkan model pembelajaran di sekolah dan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah pada pelajaran IPA
4. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan/pedoman bagi peneliti sendiri untuk meningkatkan proses pembelajaran setelah menjadi guru