

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karenanya pendidikan sanga perlu untuk dikembangkan dari berbagai pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Berkaitan dengan hal ini Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pelaksanaan pendidikan tersebut dapat dilihat melalui kurikulum yang digunakan. Hal ini mengakibatkan kurikulum terus mengalami perkembangan sesuai dengan kondisi dan situasi taraf perkembangan pola pikir serta tujuan yang hendak dicapai. Oleh karena itu, guru harus memiliki kecakapan dalam memodifikasi suatu inovasi pembelajaran dan keterampilan dalam mengajar. Dalam proses belajar mengajar guru memegang perana penting untuk menciptakan pendidikan yang efektif dan memungkinkan siswa dapat belajar dengan mudah sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Kegiatan belajar mengajar yang terlalu monoton siswa menjadi bosan dan berakibat pada sulitnya siswa memahami pelajaran. Seharusnya siswa diberi kesempatan untuk menciptakan pengalamannya sendiri sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Mailani (2015) menyatakan` “Pendidikan pada masa sekarang ini semakin bergantung pada tingkat kualitas, antisipasi dari para guru untuk menggunakan berbagai sumber yang tersedia, dalam upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa”. Untuk menumbuhkan cara berfikir siswa menjadi lebih kritis dan kreatif.

Namun kenyataannya yang ada dilapangan bahwa keaktifan siswa dalam belajar masih kurang aktif dari yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional yang lebih didominasi oleh guru (*teacher center learning*), siswa lebih banyak menunggu dan menerima begitu saja atas pelajaran yang diberikan tanpa adanya melibatkan siswa.

Untuk menumbuhkan keingintahuan dan mendorong anak untuk belajar lebih giat adalah dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Guru dapat membuat program pembelajaran dengan memanfaatkan model, media pembelajaran dan sumber belajar, sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran semakin meningkat. Salah satu mata pembelajaran yang banyak membutuhkan sumber belajar belajar adalah pelajaran IPAS.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Ilmu pengetahuan alam dan sosial berhubungan dengan cara mencari tahu kejadian alam yang berupa fakta, konsep dan juga penemuan. Hakikat ilmu pengetahuan alam dan sosial sebagai proses diwujudkan dengan melaksanakan pembelajaran yang melatih keterampilan proses bagaimana kejadian dilingkungan sekitar.

Mata pelajaran IPAS menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan belajarnya. siswa melakukan aktivitas-aktivitas indera yang bertujuan untuk mengetahui konsep-konsep IPAS, yaitu seperti melakukan kegiatan pengamatan terhadap suatu objek untuk kemudian menyimpulkan dari objek yang bersifat abstrak menjadi konkrit dan mudah dipahami. Sehingga dalam proses pembelajaran IPAS, guru seharusnya mengaplikasikan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran serta guru merancang pembelajaran yang kreatif yang menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar. Model pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah model *make a match* berbantuan media *puzzle*. Model pembelajaran tipe *make a match* yang artinya model pembelajaran mencari

pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu, lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Media pembelajaran *Puzzle* adalah suatu media pembelajaran yang berupa potongan-potongan kertas yang digunakan untuk melatih kesabaran siswa, kerjasama, dan berpikir tingkat tinggi siswa. Oleh sebab itu, model *make a match* berbantuan media *puzzle* merupakan alternatif yang dapat mempengaruhi kerja sama dan sosialisasi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV di UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia diperoleh informasi bahwa keaktifan belajar siswa masih terlihat rendah. siswa lebih bersifat pasif dalam proses pembelajaran. Aktivitas-aktivitas belajar yang ditunjukkan siswa kurang optimal. Terlihat dari kurangnya siswa dalam mengajukan suatu pertanyaan, kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan pertanyaan saat proses pembelajaran.

Selain informasi di atas, dalam observasi yang dilakukan peneliti juga mengamati proses pembelajaran IPAS. Terlihat guru belum memanfaatkan model dan media dalam pembelajaran IPAS. Benda atau objek nyata yang sederhana belum dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran IPAS. Guru lebih sering menggunakan media berupa gambar yang ada di buku teks pelajaran. Pada proses pembelajaran IPAS yang hanya menggunakan media berupa gambar saja akan membuat pembelajaran kurang bermakna. Aktivitas belajar siswa tidak akan aktif karena siswa hanya melihat gambar saja tidak berinteraksi langsung dengan objek belajarnya. Sehingga siswa kurang bisa menemukan sendiri informasi dari pengalaman belajarnya yang mana pengalaman belajar yang dialami siswa sendiri akan menjadikan hal penting bagi siswa dalam memahami suatu materi pelajaran.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa lebih termotivasi untuk belajar, sehingga akan tercipta pembelajaran yang lebih menekankan pada siswa secara aktif. Melalui model berbantuan media pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide. Dari model berbantuan

media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelajaran IPAS di kelas IV SD yaitu model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle*.

Adanya model berbantuan media pembelajaran akan membantu siswa untuk lebih dekat dengan objek belajarnya. Apalagi materi IPAS di Sekolah Dasar mencakup makhluk hidup, lingkungan tak hidup, dan fenomena-fenomena yang muncul dilingkungan. Tidak semua materi IPAS dapat dihadirkan secara nyata kepada siswa dan beberapa materi IPAS bersifat abstrak. Padahal perkembangan usia siswa Sekolah Dasar masuk pada tahapan operasional konkrit. Artinya pada tahapan tersebut seorang anak sudah cukup matang dalam menggunakan pemikiran logika atau operasi, namun hanya pada objek fisik (objek yang dapat diamati secara langsung). Dan pada tahapan operasional konkrit seorang anak juga masih berpikir konkrit. Sehingga, kehadiran media pembelajaran sangat membantu dalam pembelajaran IPAS.

Model berbantuan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *make a match* berbantuan media *puzzle*. Model tersebut sangatlah tepat, menarik, dan diharapkan mampu menumbuhkan gairah siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran IPAS.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Keaktifan Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran karena guru masih belum memanfaatkan model dan media pembelajaran dengan baik.
2. Tidak ada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional yang lebih didominasi oleh guru.
4. Siswa cenderung menerima pelajaran tanpa ada peserta didik yang mengajukan suatu pertanyaan, kurangnya keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penggunaan model *make a match* berbantuan media pembelajaran *puzzle* .
2. Keaktifan yang diteliti adalah keterlibatan siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas.
3. Penggunaan model pembelajaran yang diteliti dibatasi pada penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPAS di Kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keaktifan siswa menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* pada pelajaran IPAS di Kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia?
2. Bagaimana keaktifan siswa menggunakan model pembelajaran *make a match* tanpa berbantuan media pada pelajaran IPAS di Kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* pada pelajaran IPAS di Kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa yang diajarkan sebelum menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* pada pelajaran IPAS di Kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa yang diajarkan setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* pada pelajaran IPAS di Kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* pada pelajaran IPAS di Kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.
2. Bagi guru, Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai bahan masukan bahwa model pembelajaran *make a match* berbantuan media *Puzzle* dapat digunakan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dan media pembelajaran *Puzzle*.