

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama bagi pengembangan sumber daya manusia, karena pendidikan diyakini mampu meningkatkan sumber daya manusia sehingga dapat menciptakan manusia produktif yang mampu memajukan bangsanya. Dalam proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling utama. Tantangan pendidikan saat ini adalah menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.

Dalam proses belajar mengajar, strategi pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Strategi pembelajaran mengacu pada metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan siswa dikelas. Dalam aplikasinya, strategi pembelajaran tersebut dapat meningkatkan partisipasi siswa, dengan syarat strategi tersebut diterapkan dengan teknik yang benar. Penggunaan strategi mengajar yang tepat dapat ikut serta berperan dalam menentukan efektivitas dan efisien dalam proses belajar, guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Rusman, 2019:34)

Keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Begitu pula dalam pembelajaran IPA, guru hendaknya dapat merancang pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru harus memberi

kemungkinan agar siswa dapat ikut aktif dalam pembelajaran. Selain itu guru juga harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat belajar dengan nyaman. Dengan begitu pembelajaran IPA di kelas akan lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu prinsip dalam pembelajaran IPA adalah kesadaran adanya perbedaan individu. Perbedaan individu tersebut mencakup berbagai hal diantaranya kecerdasan menonjol yang dimiliki oleh setiap siswa. Kecerdasan merupakan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah dalam hidupnya. Kecerdasan menjadi delapan kecerdasan, antara lain kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetis, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis. (Howar, 2019:35)

Mutu pendidikan merupakan tantangan utama dalam perkembangan globalisasi saat ini. Menurut Sri Wuryastuti (2019:73) sudah lama orang menyadari dan mempertimbangkan tentang rendahnya mutu pendidikan IPA. Diantaranya indikator yang digunakan untuk menunjukkan rendahnya mutu pendidikan IPA adalah laporan United Nation Development Project (UNDP) yang menunjukkan bahwa dalam Human Development Index (HDI), Indonesia menduduki peringkat ke 110 diantara berbagai Negara di dunia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diperoleh informasi bahwa dalam mata pelajaran IPA, hasil tes evaluasi beberapa siswa masih berada di bawah nilai ketuntasan minimum (KKM=75). Dari 27 siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 sebanyak 18 siswa sedangkan 9 siswa lainnya mendapatkan

nilai diatas KKM (75).

Berdasarkan observasi yang dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, sebagian siswa menganggap pelajaran IPA termasuk pelajaran yang sulit dan permasalahan yang muncul pada siswa adalah kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa hanya diminta untuk membaca buku dan selanjutnya membahas materi dengan berceramah, tanya jawab atau penugasan. Penyampaian materi tersebut kurang memberikan interaksi yang membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran di kelas sehingga menimbulkan kebosanan bagi siswa dan hasil belajar tidak optimal.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Berbantuan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Hewan Berdasarkan Jenis Makanan IPA Kelas IV SD Negeri Lambada Klieng”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami memahami pembelajaran pada materi Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanan.
2. Guru masih belum maksimal menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *Puzzle* dengan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *Puzzle* pada materi Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanan.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *Puzzle* pada materi Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanan di kelas IV SD Lambada Klieng?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan *Puzzle* pada materi Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanan di kelas IV SD Lambada Klieng?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian adalah:

1. Untuk menghasilkan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan *Puzzle* pada materi Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanan di kelas IV SD Lambada Klieng
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan *Make A Match* berbantuan *Puzzle* pada materi Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanan di kelas IV SD Lambada Klieng.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Sekolah bahan pertimbangan dalam mengembangkan dan menyempurnakan program pengajaran IPA di sekolah.

2. Bagi Guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman.
- b. Membantu guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

3. Bagi Siswa

- a. Sebagai sarana dalam meningkatkan pada pembelajaran IPA sesuai dengan kemampuan perkembangan teknologi yang semakin canggih.
- b. Peserta didik dapat belajar secara mandiri dirumah dengan bantuan komputer.
- c. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran dengan model *Make A Match* berbantuan *Puzzle*.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, sebagai tambahan wawasan, pengetahuan, pengalaman untuk merancang suatu model pembelajaran dengan menggunakan media *Make A Match* berbantuan *Puzzle* pada materi Jenis-jenis hewan berdasarkan jenis makanan.