

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Guru sebagai fasilitator dan mediator bagi siswa dalam proses belajar, yaitu mendidik mengarahkan dan membantu mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Siswa memiliki daya tangkap yang berbeda dalam belajar sesuai dengan gaya belajarnya, oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang bervariasi bagi siswa, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa lebih mudah dalam menerima informasi.

Proses pembelajaran kelas IV di SD Negeri Sokaraja Kidul sudah menerapkan kurikulum 2013 untuk pembelajarannya dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan tematik. Pelaksanaan pembelajarannya masih terdapat permasalahan yang dialami baik oleh guru maupun siswa. Guru merasa bahwa cakupan materi yang luas menyebabkan kesulitan dalam mengatur waktu dan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah pembelajaran yang ada di kelas maupun di luar kelas dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, menjadikan siswa tertantang untuk lebih mendalami materi pelajaran, menumbuhkan kreatifitas, sehingga siswa lebih semangat dalam belajar dan hasil belajar atau prestasinya

meningkat, namun pada kenyatannya kegiatan pembelajaran kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas dan tidak berani mengutarakan pendapatnya. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa juga terbilang rendah. Data yang diperoleh dari nilai PTS 1, nilai tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini:

Mata pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	Presentase
IPA	70	21	7	14	33,3%
Bahasa Indonesia	70	21	8	13	38%

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV A SD Negeri Sokaraja Kidul ditemukan bahwa proses pembelajaran belum memperlihatkan aktivitas atau interaksi antara guru dengan siswa. Siswa kurang aktif dalam kontribusi di kelas, ditunjukkan pada saat guru bertanya kepada siswa mengenai materi yang disampaikan namun siswa tidak berani menjawab karena siswa tidak yakin dengan jawabannya. Pada situasi tersebut guru harus memiliki cara untuk membangkitkan percaya diri siswa untuk mengatasi masalah di dalam kelas. Permasalahan ini muncul di kelas saat melakukan proses pembelajaran guru masih memfokuskan cara mengajar dengan menggunakan metode ceramah sehingga guru sebagai pusat dalam proses pembelajaran (*teacher centered*). Cara mengajar guru yang memfokuskan pada metode ceramah yang berakibat pada pasif dan rendahnya sikap percaya diri siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berakibat pada rendahnya prestasi belajar siswa. Guru diharapkan lebih kreatif dalam mengajar dan dapat menggunakan model pembelajaran lainnya agar proses pembelajaran lebih bervariasi.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang proses pembelajarannya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* biasanya disebut dengan model kooperatif mencari pasangan atau kartu pasangan karena dalam proses pembelajarannya setiap siswa diberi kartu soal atau jawaban kemudian setiap siswa mencari pasangan dari kartu yang dipegang (kartu soal dengan kartu jawaban). Setiap siswa yang dapat menemukan pasangan dari kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan mendapatkan poin (penghargaan).

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dipilih karena pada dasarnya anak usia Sekolah Dasar (SD) lebih senang persaingan dengan menggunakan permainan. Siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung karena dapat melakukan permainan dalam pembelajaran, hal ini merupakan salah satu kelebihan *make a match* yaitu siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, hal ini dapat berpengaruh terhadap nilai prestasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang timbul, maka diperlakukan suatu upaya atau inovasi strategi pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, mandiri, berpikir kritis agar dapat memacu dirinya untuk berkembang dan meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti dan guru kelas IV A SD Negeri Sokaraja Kidul memutuskan untuk melakukan penelitian tindakan kelas dan mencoba menggunakan strategi pembelajaran *Make A Match* berbantu media pohon ajaib dalam pembelajaran sebagai tindakan peningkatan sikap percaya diri dan memberikan variasi pembelajaran pada guru. Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan sikap percaya diri dan prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana melalui strategi pembelajaran *Make A Match* dibantu dengan media pohon ajaib dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa pada tema 9 kelas IV A SD Negeri Sokaraja Kidul.
2. Bagaimana melalui strategi pembelajaran *Make A Match* dibantu dengan media pohon ajaib dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada Tema 9 kelas IV A SD Negeri Sokaraja Kidul.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa kelas IV A SD Negeri Sokaraja Kidul pada Tema 9.
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV A SD Negeri Sokaraja Kidul pada Tema 9.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang bervariasi untuk dapat meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan prestasi belajar dan menumbuhkan sikap percaya diri dengan kemampuan belajar yang dimiliki oleh setiap siswa.

b. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui model pembelajaran yang lebih bervariasi, serta memberikan alternatif pemecahan masalah dalam suatu pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan bagi sekolah dalam menentukan strategi, metode, pendekatan, model maupun teknik yang tepat untuk meningkatkan mutu keberhasilan dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat memperoleh pengetahuan yang baru dalam kegiatan belajar mengajar dan mengaplikasikan gagasan yang dimiliki dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta sebagai proses pembelajaran.