

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keaktifan siswa merupakan hal yang begitu penting dalam pembelajaran karena tidak adanya keaktifan pendidikan tidak dapat berjalan dengan baik. Keaktifan belajar siswa yaitu suatu kegiatan yang melibatkan siswa lebih aktif selama pembelajaran dikelas secara langsung.<sup>1</sup> Strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran yaitu siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk berinteraksi, berpikir, menemukan konsep baru dan berbuat untuk mencoba. Belajar aktif adalah cara mengikat informasi kemudian mengingatnya, dengan belajar aktif siswa dituntut untuk mengikuti semua proses pembelajaran baik secara mental ataupun fisik.

Belajar aktif merupakan pembelajaran yang memposisikan siswa sebagai subjek dalam proses pembelajaran, sehingga keterlibatan siswa sepenuhnya dari perencanaan belajar, proses belajar sampai evaluasi belajar. Siswa yang hanya menerima materi dari guru maka akan cepat cenderung melupakan materi yang telah diberikan. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan tingkat pemahaman dalam materi sangat rendah. Dengan belajar secara aktif siswa diajak untuk ikut serta dalam semua proses pembelajaran baik secara fisik ataupun mental, sehingga proses pembelajaran menjadi suasana yang menyenangkan dan hasil belajar dapat meningkat. Meningkatkan keaktifan belajar siswa sebaiknya guru harus melakukan upaya untuk merangsang keaktifan siswa.

---

<sup>1</sup>Mochamad Basir, Dkk, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online," *jurnal SEMNARA* (2021):49, <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1244/841/4902>

Rangkaian kegiatan pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan belajar sebagai berikut: 1) Mempresentasikan berbagai alternative tujuan pembelajaran sebelum kegiatan dimulai, 2) Menyusun tugas, 3) Memberi informasi tentang kegiatan pembelajaran yang diperlukan, 4) Memberikan bantuan dan layanan untuk siswa yang memerlukan, Memberikan motivasi, mendorong siswa untuk belajar, membimbing, 5) Membantu siswa menarik suatu kesimpulan kegiatan pembelajaran.<sup>2</sup> Salah satu yang dapat meningkatkan keaktifan belajar dengan menerapkan model pembelajaran yang sangat cocok.

Model pembelajaran banyak macamnya, salah satunya yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu *make a match*. *make a match* menurut Komalasari yaitu suatu model yang mengajak siswa untuk mempelajari materi dengan mencari jawaban dari pertanyaan soal dengan menggunakan kartu yang telah ada sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan. Huda berpendapat bahwasannya *make a match* adalah suatu pendekatan konseptual yang dapat memudahkan siswa memahami konsep secara aktif, efektif, interaktif dan menyenangkan. Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah suatu model pembelajaran yang berkelompok dengan cara permainan yaitu dengan mencari pasangan menggunakan kartu untuk membentuk konsep suasana belajar yang menyenangkan.<sup>3</sup> Dengan menerapkan

---

<sup>2</sup>Mas Indah Murdaningrum, "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ekonomi Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Peserta Didik Kelas X Ips 3 Man 2 Bantul," *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, Vol. 5, No. 2 (Desember 2021): 127-128, <https://bdksemarang.e-journal.id/ED/article/download/146/34>

<sup>3</sup> Keke Citra Wahyu Avisca, "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Speaking Card Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar," *Jurnal Satya Widya*, Vol. 33, No. 01, (Juni, 2017): 58, <https://docplayerinfo.cdn.ampproject.org/v/s/docplayer.info/amp/164984810-penggunaan-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-make-a-match-berbantuan-media-speaking-card-sebagai-upaya-peningkatan-hasil-belajar.html>

model pembelajaran *make a match* ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pelajaran IPA.

Pembelajaran Sains Dasar adalah sejenis pembelajaran bahannya banyak terkait dengan lingkungan sekitar, proses pembelajaran ilmiah harus lebih menarik untuk siswa, karena terdapat banyak media maupun model pembelajaran yang tersedia dalam hal penyediaan bahan ilmiah. Namun, guru masih cenderung menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa bosan dalam proses belajar terjadi, perlu dilakukan perubahan proses pembelajaran ilmiah. Pembelajaran IPA sebaiknya menggunakan lebih banyak model dan strategi untuk mengoptimalkan motivasi belajar siswa. Pilihan strategi dan pendekatan ketika merancang model pembelajaran untuk pembelajaran aktif dan kesenangan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh guru. Guru perlu melaksanakan dan mengatur kegiatan mengajar supaya siswa aktif mengakumulasi pengetahuan yang menyenangkan. Sehingga dalam proses pembelajaran harus mengembangkan model pembelajaran yang sesuai hal ini dapat membuat siswa lebih aktif.<sup>4</sup>

Begitupun di sekolah Dasar Negeri Durbuk II, tingkat keaktifan siswa disana masih sangat rendah karena guru disana kurang menerapkan model pembelajaran, sehingga siswa merasakan bosan dalam mengikuti pembelajaran dikelas dan siswa hanya diam tidak mengajukan pertanyaan. Guru IPA harus bisa memberikan model yang bisa digunakan untuk mengembangkan keaktifan siswa selama mata pelajaran IPA. Salah satunya dengan menggunakan model *make a match*. *Make a match* merupakan model mencari pasangan/jawaban yang telah

---

<sup>4</sup> Yudi Wijanarka, "Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran IPA Yang Menyenangkan," *Jurnal Taman Cendekia*, Vol. 01, No. 01 (Juni, 2017): 52, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamancendekia/articl/view/1579>.

ada di siswa yang lain mengenai materi yang ada dengan suasana yang sangat menyenangkan dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas.

Berangkat dari masalah ini peneliti kemudian tertarik melakukan penelitian dengan mengangkat judul “*Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Make A Match Kelas IV di SDN Durbuk II pademawu pamekasan*”

## **B. Rumusan Masalah**

Untuk mempermudah kajian dan pembahasan penelitian ini, maka peneliti memfokuskan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV di SDN Durbuk II Pademawu Pamekasan?
2. Bagaimana kelebihan dan kekurangan dalam penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV di SDN Durbuk II Pademawu Pamekasan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari fokus penelitian, peneliti membuat tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV di SDN Durbuk II Pademawu Pamekasan.
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam penerapan model pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV di SDN Durbuk II Pademawu Pamekasan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini sangat bermanfaat:

1. Bagi Kepala Sekolah SDN Durbuk II, penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam menentukan suatu program yang berkaitan dengan kinerja guru dan kompetensi.
2. Bagi Guru SDN Durbuk II, agar dapat memiliki pandangan baru dalam penerapan model pembelajaran dan juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran.
3. Bagi Siswa Kelas IV SDN Durbuk II, sebagai bahan motivasi untuk melatih siswa dan keaktifan dalam belajar
4. Bagi Perpustakaan IAIN Madura, diharapkan dapat menambah hasil penelitian yang bisa diakses oleh semua mahasiswa untuk dijadikan suatu pandangan dalam kegiatan-kegiatan penelitian yang lebih lanjut.
5. Bagi Pembaca, dapat dijadikan sebagai referensi maupun sumber-sumber pengetahuan dalam bidang pendidikan.
6. Bagi Peneliti, dapat dijadikan suatu alat pembelajaran dan pengalaman yang luar biasa dalam meneliti, sangat berguna bagi peneliti baik sekarang ataupun masa depan. Serta memperluas dan menambah keilmuan untuk dijadikan sebagai acuan dalam proses pembelajaran di SD.

#### **E. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori hipotesis dalam tindakan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

IPA, apabila pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan model *make a match*”

## **F. Ruang Lingkup**

Terdapat beberapa ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas diantaranya:

1. Penelitian tindakan kelas dalam permasalahan ini yaitu meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui model pembelajaran *make a match*.
2. Siswa yang dijadikan subyek penelitian adalah kelas IV SDN Durbuk II Dusun Jarbuddih Desa Durbuk kecamatan pademawu kabupaten pamekasan.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2021/2022.

## **G. Definisi Istilah**

Penelitian ini berjudul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Kelas IV di SDN Durbuk II Pademawu Pamekasan” untuk dapat memudahkan dalam memahami isi dan menghindari kesalah pahaman, penulis memberikan pengertian terhadap kata yang penting yaitu sebagai berikut:

1. Keaktifan merupakan suatu kegiatan yang mempunyai sifat mental ataupun fisik, yaitu berfikir dan berbuat sebagaimana suatu rangkaian yang tidak bisa dipisahkan.
2. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kumpulan pengetahuan yang penggunaannya terbatas pada fenomena alam yang tersusun secara sistematis.

3. *Make a match* merupakan model pembelajaran yang meminta siswa untuk mencari jawaban dari kartu yang telah ada disiswa yang lain dengan cara mencocokkan kartu.

Dari definisi istilah yang sudah dijelaskan supaya tidak salah pengertian dari judul penelitian “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* Kelas IV di SDN Durbuk II Pademawu Pamekasan” yaitu peneliti menerapkan model pembelajaran *make a match* yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

#### **H. Peneitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu merupakan suatu sumber lampau dari hasil penelitian yang nantiknya akan dilakukan oleh peneliti untuk membandingkan penelitian. Penelitian terdahulu ini memunyai fungsi untuk sebagai sumber inspirasi untuk membantu pelaksanaan penelitian dan tujuannya yaitu untuk memberikan suatu informasi mengenai kerangka kajian teoritis dan empiris mengenai permasalahan yang ada.

1. Penulis penelitian terdahulu oleh Yuli Darwati berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Make A Match* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat Kelas IVMIS AL-MUTTAQIN Dusun Karang Sari Kec. Padang Tualang Kab. Langkat”<sup>5</sup> Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang penulis buat dengan penelitian tersebut. Tanpa harus

---

<sup>5</sup> Yuli Darwati, “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi dan Kesejahteraan Rakyat Kelas IVMIS AL-MUTTAQIN Dusun Karang Sari Kec. Padang Tualang Kab. Langkat*” (Skripsi, Univesitas Islam Negeri Sumatra Utara, 2017), <http://repository.uinsu.ac.id/3341/>

dikaji lebih dalam, sudah dapat dilihat persamaan dan perbedaan. Salah satu persamaannya yaitu membahas mengenai penggunaan model pembelajaran *make a match* dan objek penelitiannya adalah sama-sama siswa Sekolah Dasar (SD), namun perbedaan yang mencolok dari penelitian ini yaitu upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan materi yang dibahas pun berbeda. Sedangkan fokus kajian penelitian penulis sendiri yaitu upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dan materi yang dibahas pun berbeda.

2. Penulis penelitian terdahulu Agustin Citra Pertiwi yang penelitiannya berjudul “Penggunaan Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kelas IV SDN 6 Metro Barat”<sup>6</sup> Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat. Tanpa harus dikaji lebih dalam, sudah dapat dilihat persamaan dan perbedaan yang dimiliki oleh penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat. Salah satu persamaannya adalah sama-sama membahas mengenai penggunaan model pembelajaran *make a match* Pembahasan terkait model pembelajaran mencari pasangan dan objek penelitiannya adalah sama-sama siswa Sekolah Dasar (SD), namun perbedaan yang mencolok dari penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sedangkan Sedangkan fokus kajian penelitian penulis sendiri yaitu upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa dan materi yang dibahas pun berbeda.

---

<sup>6</sup> Agustin Citra Pertiwi, “*Penggunaan Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kelas IV SDN 6 Metro Barat*” (Skripsi, IAIN Metro, 2020), <https://repository.metrouniv.ac.id/ideprint/3657/1/SKRIPSI%20AGUSTIN%20CITRA%20PERTIWI.pdf>

