**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sering juga disebut sains adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membelajarkan siswa tentang kehidupan di alam sekitarnya. Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 ayat (1) menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan Alam. Berdasarkan undang-undang tersebut maka pembelajaran IPA wajib diberikan pada siswa jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Tujuan mata pelajaran IPA SD dalam KTSP 2006, diantaranya agar siswa memiliki kemampuan memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat. Hakikat belajar IPA memiliki dimensi proses dan dimensi hasil yang saling terkait satu sama lain. Dimensi proses berkaitan dengan cara memperoleh atau memahami pengetahuan/konsep IPA, sedangkan dimensi hasil berkaitan dengan keterampilan/pengetahuan/konsep IPA sebagai kemampuan yang diperoleh sewaktu belajar IPA.

Selama ini pembelajaran IPA di SD masih berpusat pada guru *(teacher centered)* dan juga buku paket saja. Guru dalam pembelajaran terkesan mendominasi pembelajaran dan guru merupakan satu-satunya penentu arah pembelajaran. Seharusnya siswa dilatih berpikir dan membuat konsep berdasarkan pengamatan dan percobaan yang dilakukan melalui pengalaman berinteraksi dengan lingkungan tanpa memandang sesuai atau tidaknya konsep yang dikemukakan siswa dengan buku pegangan. Hal tersebut juga sesuai dengan pendapat Lapono (2009: 123) yang mengemukakan bahwa “pada prinsipnya dalam pembelajaran yang mendidik hendaknya berlangsung sebagai proses atau usaha yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu berinteraksi dengan lingkungannya”. Oleh karena itu guru seharusnya kreatif dan inovatif dalam menerapkan berbagai model mengajar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga mampu memenuhi keperluan pembelajaran untuk setiap siswanya.

Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya menciptakan kondisi atau situasi yang menyenangkan sehingga membuat siswa dapat bersemangat menerima pelajaran dan memudahkan penyampaian materi pelajaran. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah adanya ketertarikan dari siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut. Hal ini yang kemudian membuat peranan penting guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.

Slameto (2010: 180) mengemukakan:

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

 Minat mendorong seseorang untuk mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar terhadap objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa ketertarikan dan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat kepada objek tersebut.

Menurut Djamarah (2008: 132) “Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktiviatas itu secara konsisten dengan rasa senang”. Minat yang besar merupakan suatu modal yang besar dalam pencapaian prestasi belajar disebabkan karena siswa memiliki kesenangan dan ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Siswa yang belajar dengan disertai minat belajar yang baik, maka mereka menggangap belajar sebagai kebutuhannya dan menjalaninya dengan sungguh-sungguh. Keadaan ini mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran. Guru juga dapat membantu siswa membangun minatnya dengan memberikan model-model pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini sesuai dengan kenyataan yang sering ditemukan saat proses belajar-mengajar di dalam kelas terjadi, dimana siswa kurang antusias dalam kegiatan belajar, saat diminta untuk melakukan presentasi siswa tidak memiliki keberanian untuk tampil di depan kelas, siswa kurang disiplin dalam menghargai waktu saat belajar, kurangnya kerjasama antar sesama siswa, tidak ada gotong royong yang merata diseluruh siswa, pemahaman siswa rendah terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar IPA adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match.* Dengan menggunakan model ini siswa di dalam kelas tidak hanya belajar dan memahami materi yang disampaikan guru tetapi juga sambil bermain. Karena karakteristik model pembelajaran *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Aris Shoimin, (2014: 98) menyatakan bahwa “dengan menggunakan model *make a match* siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar yang lebih bermakna”.

Hal di atas, sesuai dengan pendapat Huda (2014: 135) menyatakan bahwa:

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pendekatan konseptual yangmengajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif,efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsepmudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa.

Beberapa peneliti telah menemukan bahwa proses belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memberikan perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar yang lebih positif. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri (2013) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selanjutnya hasil penelitian Abdullah (2015) menyimpulkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang diterapkan pada kelompok eksperimen menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

Berkaitan dengan itu, maka upaya mengatasi permasalahan tersebut penulis bertujuan untuk mengkajinya melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Bara-baraya II Kecamatan Makassar Kota Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi dan batasan masalah yang dipaparkan di atas, penelitian ini dirumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimanakah gambaran pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas III SD Negeri Bara-baraya II Kecamatan Makassar Kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran minat belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Bara-baraya II Kecamatan Makassar Kota Makassar setelah pelaksanaan model pembellajaran kooperatif tipe *Make A Match?*
3. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berpengaruh terhadap minat belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Bara-baraya II Kecamatan Makassar Kota Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada mata pelajaran IPA Siswa Kelas III SD Negeri Bara-baraya II Kecamatan Makassar Kota Makassar.
2. Minat Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Bara-baraya II Kecamatan Makassar Kota Makassar setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*
3. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas III SD Negeri Bara-baraya II Kecamatan Makassar Kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**
5. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan khasanah ilmu pengetahuan serta menambah acuan atau landasan teoritis bagi penelitian yang relevan.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Siswa, meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga menjadikan siswa lebih aktif saat pembelajaran berlangsung. Serta dapat meningkatkan minat belajar khususnya mata pelajaran IPA.
3. Bagi Guru, dapat memotivasi menjadi guru yang lebih kreatif dan inovatif, dan juga menjadikan guru dapat berpikir lebih kritis.
4. Bagi sekolah, sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas yang akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas sekolah.
5. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan jadi bahan pertimbangan guna membantu menyempurnakan penelitian lain yang sejenis lebih lanjut lagi.