**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **PENDAHULUAN**
2. **Latar Belakang**

 Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Pelaksanaan pendidikan juga memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik meliputi potensi afektif, kognitif, dan psikomotor.

 Pengertian pendidikan tersebut senada dengan rumusan pedidikan dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Secara etimologi dan analisis pengertian pendidikan dapat dirumuskan sebagai tuntunan pertumbuhan manusia sejak lahir hingga tercapai kedewasaan jasmani dan rohani, dalam interaksi dengan alam dan lingkungan masyarakatnya melalui pengembangan tiga aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor.

 Suasana yang dapat menumbuhkan gairah belajar dalam suatu mata pelajaran, siswa membutuhkan pengorganisasian yang baik. Proses belajar mengajar merupakan suatu rentetan kegiatan guru untuk menumbuhkan dan meliputi tujuan pengajaran, pengaturan penggunaan waktu luang, pengaturan ruang dan alat perlengkapan pelajaran dikelas, serta pengelompokan siswa dalam belajar.

IPA merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan. Pelajaran IPA mulai dipelajari pada tingkat sekolah dasar, tapi terkadang sebagian siswa masih menganggap pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang rumit, sehingga siswa menjadi malas dan tidak termotivasi untuk mempelajari pelajaran IPA.

IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual),* baik berupa kenyataan (*reality)* atau kejadian (*events)* dan hubungan sebab-akibatnya. Cabang ilmu yang termasuk anggota rumpun IPA saat ini antara lain Biologi, Fisika, IPA, Astronomi/ Astrofisika, dan Geologi (Widi,2014:22).

Selain itu menurut Carin dan Sund : ”Pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen (Widi 2014:24).

IPA merupakan ilmu yang terkonstruksi secara personal dan sosial berlandaskan pendekatan kontruktivisme. Pembelajaran IPA memerlukan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melakukan inkuiri dan mengonstruksi sains seoptimal mungkin sesuai dengan kapasitas mereka masing-masing dengan memanfaatkan iklim kolaboratif di dalam kelas. Disinilah peran guru sangat vital untuk dapat mengelola proses pembelajaran IPA dengan baik.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar peserta didik terlihat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegiatan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan percaya pada diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar. Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masih merata, menghasilkan *output* yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan

Proses belajar mengajar merupakan inti dalam kegiatan pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar yang melibatkan semua komponen pembelajaran akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dan apakah proses pembelajaran yang diterapkan selama ini sudah bagus atau tidak dan salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar adalah guru.

Usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang lebih kondusif melalui kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, untuk mencapai tujuan belajar tertentu harus diciptakan sistem lingkungan belajar tertentu pula. Tercapainya suatu tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor baik itu dari guru, siswa itu sendiri dan sarana yang ada pada sekolah tersebut. Bagaimana gaya mengajar guru, model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Guru mempunyai peranan ganda sebagai pengajar dan pendidik dalam proses pembelajaran, dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran seorang guru harus kreatif dan inisiatif dalam pengelolaan kelas terutama dalam penggunaan metode dan strategi yang sesuai dengan pokok bahasan yang disajikan. Model, metode dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat memudahkan siswa menerima dan memahami materi yang disampaikan. Guru hendaknya dapat memilih atau mengkombinasikan beberapa model, metode, strategi dan teknik pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Hasil observasi menunjukkan bahwa SDN Gunung Sari 1 merupakan salah satu Sekolah di Kecamatan Rappocini Kota Makassar, hasil belajar di sekolah ini khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas IV dikatakan masih rendah, nilai rata-ratanya yaitu 65 dan belum mencapai KKM karena nilai KKM untuk mata pelajaran IPA yaitu 75, Padahal di kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPA sudah sering menggunakan atau menerapkan model pembelajaran kooperatif pada saat pembelajaran seperti *Numbered Head Together* (NHT), *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), *Jigsaw,* dan *Team Assisted Individualization* (TAI). Jadi peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif yang sebelumnya belum perna diterapkan di kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPA yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *The Power Of Two* kemudian peneliti akan membandingkan kedua model tersebut, agar diketahui dari kedua model ini, model manakah yang lebih tepat dan tinggi hasilnya bila diterapkan agar nilai yang diperoleh dapat mencapai KKM, karna Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *The Power of Two* telah banyak diteliti oleh para peneliti sebelumnya. Beberapa diantaranya yaitu: (1) Mahbuby Arzaqi (2012) menyimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *The Power of Two* dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa. (2) Handaru Jati (2011) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa . (3) Dedi Rohendi (2010) ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match,* dan (4) Herlina (2013), menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan tipe *The Power Of Two* dengan persentase model pembelajaran kooperatif tipe *The Power Of Two* berada pada kategori sangat tinggi.

Berdasarkan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a* Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan begitu pula tipe *The Power Of Two* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif karena model ini berorientasi kepada siswa yaitu melibatkan siswa secara aktif dalam belajar. Penggunaan model ini diharapkan dapat memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman, baik secara individu maupun kelompok.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu kumpulan strategi pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa dengan siswa yang lain dalam mempelajari suatu materi. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerjasama dalam kelompok kecil yang heterogen dari segi prestasi, jenis kelamin, dan suku untuk saling membantu dalam mencapai tujuan bersama (Slavin, 2010).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini bertujuan untuk memperluas wawasan serta kecermatan siswa dalam menyelami suatu konsep sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *The Power of Two* berarti menggabungkan dua kepala dalam hal ini adalah membentuk kelompok kecil, yaitu masing-masing siswa berpasangan. Kegiatan ini dilakukan agar munculnya suatu sinergi yakni dua kepala lebih baik dari satu. Adanya perbandingan antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan *The Power of Two* maka dapat diketahui bahwa hasil belajar yang dicapai siswa ada perbedaan atau tidak (Lie, 2004).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis termotivasi untuk melakukan suatu penelitian dengan membandingkan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan *The Power of Two* untuk mengetahui model manakah sebenarnya lebih tepat untuk diterapkan agar hasil belajar siswa lebih meningkat*.* Dengan judul penelitian ”Perbandingan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Tipe *The Power Of Two* Pada Siswa Kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*  di kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
2. Bagaimana hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *The Power Of Two*  di kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperative tipe *Make a Match* dengan tipe *The Power Of Two* di kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

 Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*  di kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *The Power Of Two*  di kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan tipe *The Power Of Two* di kelas IV SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

* + - 1. **Manfaat Teoretis**
1. Bagi akademisi, sebagai acuan teoritis tentang perbandingan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan *The Power Of Two* di SDN Gunung Sari 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
2. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah, dan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.
	* + 1. **Manfaat Praktis**
3. Bagi guru, Memberikan informasi dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan *The Power of Two* sebagai alternatif model pembelajaran dalam memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran.
4. Bagi siswa, diharapkan dengan penerapan penelitian ini dapat menciptakan suasana belajar yang saling menerima dan memberi serta memahami satu sama lain dalam pembelajaran, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.
5. Bagi sekolah, agar dapat memahami dan menerapkan kedua tipe dari model pembelajaran tersebut dan sebagai upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran di kelas yang akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas sekolah.