

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah suatu proses yang mencakup tiga ukuran, individu, masyarakat ataupun komunitas nasional dari individu tersebut, serta segala kandungan realitas, baik material ataupun spiritual yang memainkan peranan dalam memastikan watak, nasib, wujud manusia ataupun masyarakat. Pendidikan ialah suatu proses yang dibutuhkan untuk memperoleh keseimbangan serta kesempurnaan dalam perkembangan individu ataupun masyarakat. Penekanan pendidikan dibandingkan dengan pengajaran terletak pada pembentukan pemahaman serta karakter individu ataupun masyarakat di samping transfer ilmu serta kemampuan. Pendidikan juga ialah suatu aktifitas yang mempunyai maksud serta tujuan tertentu yang ditunjukkan untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya (Nurkholis, 2013).

Tujuan pembelajaran IPA merupakan sebagai memahami alam sekitar serta mempunyai kemampuan untuk memperoleh ilmu berupa kemampuan proses/metode ilmiah yang mempunyai perilaku ilmiah di dalam memahami alam sekitar serta memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Ilmu pengetahuan alam (IPA) ialah ilmu yang menekuni tentang gejala alam berbentuk fakta, konsep serta hukum yang sudah terbukti kebenarannya melalui sesuatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan bisa membantu siswa untuk menguasai fenomena-fenomena alam. Menurut karakteristiknya, pembelajaran IPA bisa dipandang dari

dua sisi, ialah pembelajaran IPA sebagai sesuatu produk hasil kerja ilmuwan serta pembelajaran IPA sebagai suatu proses sebagaimana ilmuwan bekerja agar menciptakan ilmu pengetahuan (Fitriyati et al., 2017).

Model pembelajar *Make a Match* (mencari pasangan) ialah salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif salah satu keunggulan model ini merupakan siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai sesuatu konsep ataupun topik dalam suasana yang menyenangkan. Model ini menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu-kartu berisi pertanyaan serta kartu-kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan tersebut (Wijanarko, 2017).

Menurut uraian di atas maka dianggap perlu dicoba penelitian dengan judul studi efektivitas model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa di tingkat SMP.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana studi efektivitas model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa di tingkat SMP?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan studi efektivitas model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa di tingkat SMP.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak diantaranya:

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dan dapat melakukan kegiatan diskusi secara kreatif sehingga memudahkan dalam mengingat suatu informasi pada di tingkat SMP.

2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentang pembelajaran kreatif khususnya studi efektivitas model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa di tingkat SMP.

3. Bagi Peneliti

Sebagai penambah pengetahuan dan bahan pembanding dengan teori pembelajaran yang lain, serta untuk mempersiapkan diri menjadi seorang guru yang mampu meningkatkan kualitas belajar

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini untuk mengetahui sampai di mana model pembelajaran *Make a Match* tingkat SMP.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajar *Make a Match*

Model pembelajar *Make a Match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model ini menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu-kartu berisi pertanyaan dan kartu-kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan tersebut (Wijanarko, 2017)

2. Hasil Belajar

(Noor Komari Pratiwi, 2015), Hasil belajar ialah perubahan sikap baik meningkatkan pengetahuan, perbaikan perilaku, ataupun meningkatkan keterampilan yang dirasakan siswa setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Hasil belajar yang sering disebut juga prestasi belajar, tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena belajar ialah suatu proses, sedangkan prestasi belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran tersebut.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak melalui aktivitas belajar. Dalam aktivitas belajar yang terprogram serta terkendali yang disebut aktivitas pembelajaran, tujuan belajar sudah ditetapkan terlebih dulu oleh guru, anak yang sukses dalam belajar merupakan anak yang sukses menggapai tujuan-tujuan pembelajaran. Prestasi belajar ialah hasil aktivitas belajar, ialah sejauh mana peserta didik memahami bahan pelajaran yang dianjurkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa dia sudah melaksanakan sesuatu yang baik.

Menurut pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses serta pengenalan yang sudah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya sebab hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang senantiasa ingin menggapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah metode berpikir dan menciptakan sikap kerja yang lebih baik.