

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 263) Pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian yaitu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 disebutkan bahwa 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah suatu proses mengembangkan pola tingkah laku tertentu pada peserta didik untuk meningkatkan kualitas kemampuan meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap mental serta meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur dan berkepribadian mulia. Hal ini sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 03 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka

mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Uus Ruswandi dkk, 2009: 57).

Pendidikan merupakan proses mendidik, yaitu suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, sehingga akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Upaya peningkatan kualitas pendidikan salah satunya ditentukan oleh peningkatan proses belajar mengajar, yang peningkatan kualitas proses belajar mengajar akan sangat tergantung pada pengelolaan sekolah dan pengajaran yang diterapkan oleh guru.

Peran seorang guru dalam suatu proses belajar mengajar memegang peranan penting yaitu sebagai sutradara sekaligus aktor. Artinya, pada gurulah tugas dan tanggung jawab merencanakan dan melaksanakan pengajaran di sekolah. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki sejumlah kemampuan mengaplikasikan berbagai teori belajar dalam bidang pengajaran kemampuan memilih dan menerapkan metode pengajaran yang efektif dan efisien, kemampuan menggunakan media yang sesuai dengan bahan ajar, kemampuan melibatkan siswa berperan aktif dan membuat suasana belajar yang menyenangkan untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

Pada hakekatnya pembelajaran adalah proses komunikasi antara siswa, pengajar atau guru dan bahan ajar. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Model pembelajaran merupakan suatu

perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Adapun model pembelajaran IPA yang dapat membantu siswa mengkonstruksikan pengalaman belajarnya sendiri adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Menurut Sanjaya dalam Rusman (2011: 203), Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Belajar kooperatif memberikan kesempatan langsung kepada siswa untuk saling berinteraksi, dimana siswa belajar dengan kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda (*heterogen*).

Peneliti mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* dalam pembelajaran IPA yang menurut peneliti dengan menggunakan model dan bantuan media tersebut siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dalam pembelajaran siswa merasa tidak bosan dan menjenuhkan. Model *Make a Match* (mencari pasangan) diperkenalkan oleh Lorna Curaan dalam Aqib (2014: 23) salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana

yang menyenangkan. *Flash Card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat berperan penting terhadap segala kemajuan yang terjadi pada perkembangan teknologi. IPA berhubungan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya sekumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk membantu pemahaman yang lebih mendalam terhadap alam sekitar.

Menurut Marsetio Donosepoetra dalam Trianto (2013: 137) pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran atau diseminasi pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu (riset pada umumnya) yang lazim disebut metode ilmiah (*scientific method*).

Terdapat banyak sekali faktor yang menjadi kendala dalam terselenggaranya pembelajaran IPA bagi siswa-siswa sekolah dasar, diantaranya adalah orientasi pembelajaran *tabula rasa* yang mengibaratkan siswa seperti kertas putih yang dapat ditulis apa saja oleh gurunya. Dalam hal ini mengindikasikan bahwa dalam pembelajaran masih bersifat berpusat pada guru (*teacher center*) dalam artian dalam pembelajaran masih berfokus pada peran guru dalam proses pembelajaran serta guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran hanya satu arah dan membosankan.

Pada tataran praktis pun sering terjadi beberapa kendala dalam pembelajaran IPA yakni cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang tidak komunikatif sehingga siswa menjadi jenuh dan bosan di kelas. Proses pembelajaran yang monoton tersebut menyebabkan motivasi siswa dalam belajar pun mengalami penurunan. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional atau tradisional yang banyak didominasi oleh guru dalam pembelajaran sehingga kegiatan hanya terfokus pada guru tanpa menyadari bahwa siswa merupakan komponen utama dalam proses belajar mengajar di kelas. Akibatnya melihat dari masalah tersebut banyak siswa yang tidak dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70.

Kenyataan di lapangan khususnya di MI Naeslushibyan Kota Bandung kelas V B pada Mata Pelajaran IPA hasil belajar siswa pun masih rendah, hanya 25% siswa yang mendapat nilai di atas KKM, dan 75% diantaranya mendapat

nilai di bawah KKM yaitu 70. Sejalan dengan hal tersebut perlu peninjauan kembali penyebab rendahnya hasil belajar tersebut.

Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran dengan guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa kurang dilibatkannya siswa dalam proses belajar mengajar di kelas yang mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dalam belajar. Padahal, banyak metode dan model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak jenuh dan bosan dalam belajar. Pembelajaran IPA yang dilakukan guru yang bersifat individual, dimana kerjasama antara siswa pun kurang dimunculkan dalam proses belajar. Sehingga perlunya seorang guru untuk meningkatkan proses pembelajaran IPA agar hasil belajar IPA pun meningkat, maka seorang guru dituntut untuk menguasai dan menerapkan beberapa model pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan yang ada sehingga pembelajaran lebih variatif.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Ana Esti Ikasari berjudul "Penerapan model *Make a Match* dengan media *Flash Card* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas B SD Islam Al Madina" menemukan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui penerapan model *Make a Match* dengan media *Flash Card*, mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai siswa meningkat dari siklus I pertemuan I sebesar 62,5 menjadi 68,8 pada siklus I pertemuan II. Siklus II pertemuan I 81,5 menjadi 85,4 pada siklus II pertemuan II.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Bantuan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Pesawat Sederhana” (Penelitian Tindakan Kelas pada kelas V MI Naeulushibyan Kota Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card*?
2. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana pada setiap siklus?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana di akhir siklus?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksankannya penelitian ini, untuk mengetahui:

1. Hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card*.
2. Proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana pada setiap siklus.
3. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran IPA pokok bahasan pesawat sederhana di akhir siklus.

D. Kerangka Pemikiran

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* ini dikembangkan oleh Lorna Curran dalam Aqib (2014: 23), yaitu siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana yang menyenangkan. Model *Make a Match* ini bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Model *Make a Match* yaitu suatu model pembelajaran dimana setiap siswa mencari pasangannya dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah diberikan kepada setiap siswa.

Adapun Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menurut Aqib (2014: 23) sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Demikian seterusnya.
8. Kesimpulan/penutup.

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach dan Ely dalam Hamdani (2011: 243) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Flash Card merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar yang ukurannya seukuran dengan *postcard* sekitar 25 x 30 cm atau ada pula yang menyebutkan 8 x 12 cm, yang di dalamnya berupa satu set kartu bantalan informasi, kosakata atau angka, yang digunakan dalam latihan kelas atau

dalam penelitian. Biasanya bagian depan *Flash Card* memuat pertanyaan dan gambar yang dapat mengingatkan atau menuntun seseorang kepada sesuatu yang berhubungan dengan pertanyaan tersebut sedangkan jawabannya berada dibagian belakang kartu, atau bisa saja berupa dua kartu berpasangan yang satu memuat gambar dan pertanyaan dan yang satunya lagi memuat jawabannya.

Proses pembelajaran dipandang sebagai usaha untuk mengubah tingkah laku siswa. Perubahan tingkah laku yang diharapkan itu terjadi setelah siswa mempelajari pelajaran tertentu atau dinamakan hasil belajar. Hasil belajar selalu dinyatakan dengan bentuk perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam rumusan tujuan atau indikator pembelajaran. Hasil belajar yang diharapkan dalam proses pembelajaran di sekolah meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Hayati, 2013: 11). Namun dalam penelitian ini, peneliti hanya akan melaksanakan pengukuran hasil belajar siswa pada ranah kognitifnya saja, yang meliputi kemampuan C1, C2, dan C3.

Istilah *cognitive* berasal dari *cognition* yang padananya *knowing*, yang berarti mengetahui. Dalam perkembangan selanjutnya istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesenjangan dan keyakinan (Syah, 2003: 22)

Syah (2006: 151) mengatakan bahwa indikator prestasi kognitif yaitu: (1) pengamatan berupa, dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan; (2) ingatan berupa, dapat menyebutkan, dan menunjukkan kembali; (3) pemahaman berupa, dapat menjelaskan dan mendefinisikan dengan lisan sendiri; (4) penerapan berupa, dapat memberikan contoh dan dapat menggunakan dengan tepat; (5) analisis (pemeriksaan dan

pemilahan secara teliti) berupa, dapat menguraikan dan dapat mengklasifikasikan atau memilah-milah; (6) sintesis (membuat paduan baru dan utuh) berupa, dapat menghubungkan, menyimpulkan dan dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum).

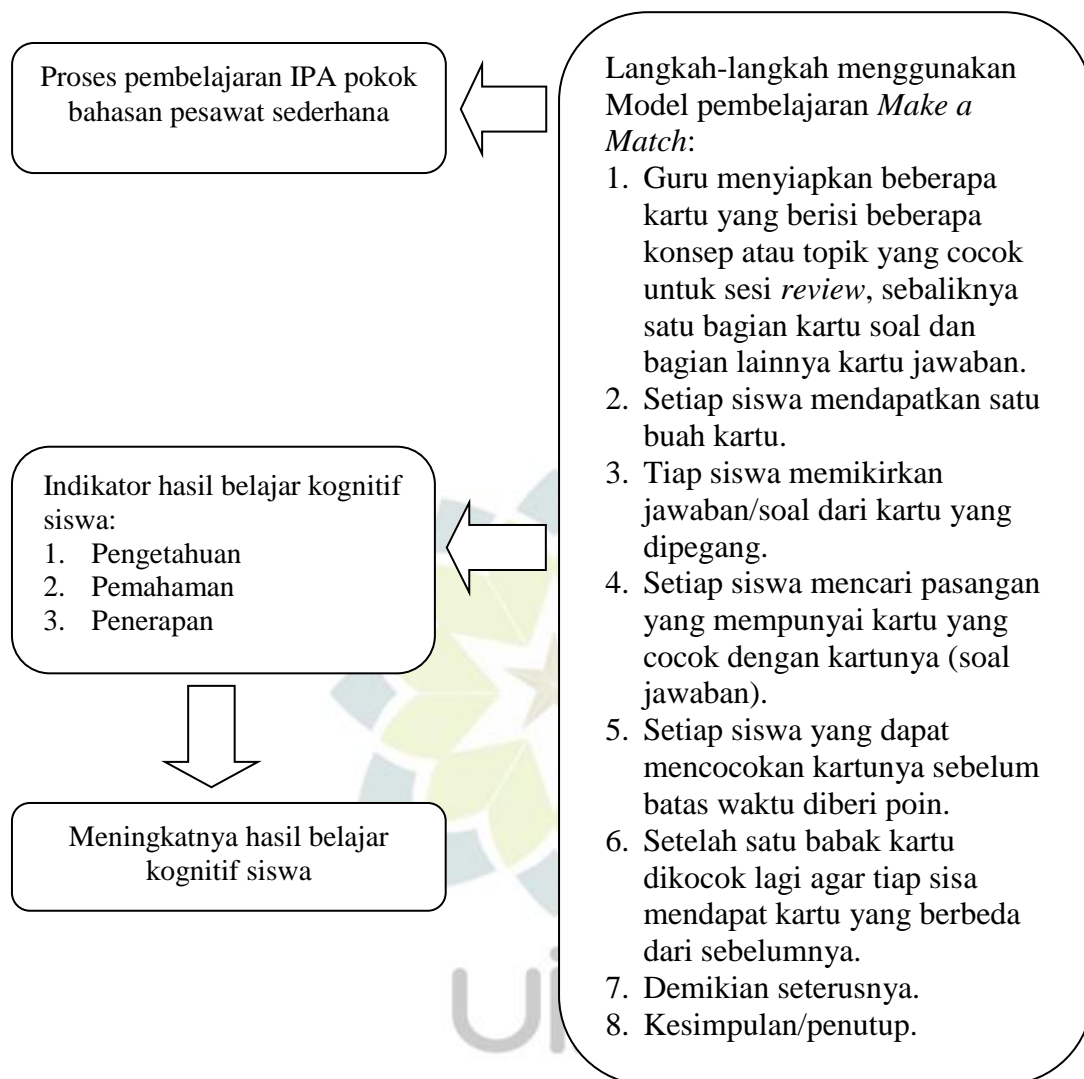
Menurut Laksmi Prihantoro (2013: 137) mengatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bahan konsep. Sebagai suatu proses, IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

Mata pelajaran IPA SD/MI Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2007: 13) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya, 2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, 3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, 4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, 5) meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, 6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan, 7) memperoleh bekal

pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Adapun mata pelajaran IPA di kelas V yang ada di sekolah khususnya pada pokok bahasan Pesawat Sederhana. Manusia pada dasarnya memerlukan sesuatu yang dapat memudahkan dirinya dalam melakukan suatu pekerjaan, salah satu alternatif yang dapat memudahkan dalam pelaksanaannya yaitu dengan menggunakan suatu alat yang kita kenal dengan sebutan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat. Ada dua jenis pesawat, yaitu: pesawat sederhana dan pesawat rumit. Pesawat sederhana adalah alat bantu kerja dan bentuknya sangat sederhana contohnya adalah tuas, bidang miring, dan katrol. Pesawat rumit adalah pesawat yang terdiri dari susunan beberapa pesawat rumit contohnya pesawat terbang, pesawat telepon, pesawat televisi, mobil, motor, sepeda dan lain-lain.

Pernyataan di atas peneliti uraikan dalam proses pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil kognitif belajar IPA, sebagai berikut:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Gambar 1.1
Skema Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan anggapan atau dugaan sementara terhadap suatu tindakan. Dalam penelitian ini penulis mengambil hipotesis tindakan bahwa diduga ada peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card*.

F. Langkah-Langkah Penelitian

1. Jenis Data

Jenis data yang akan dilakukan oleh peneliti adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui pelaksanaan model *Make a Match* yang telah diperoleh dari lembar observasi. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka-angka bilangan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* yang diasumsikan dapat terjadi peningkatan hasil belajar siswa di kelas.

2. Sumber Data

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di MI Naelushibyan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Adapun sampel penelitian adalah siswa kelas V B, peneliti memilih lokasi tersebut dengan pertimbangan:

- 1) Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa hasil belajar IPA masih rendah.
- 2) Pembelajaran masih bersifat konvensional.
- 3) Pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

b. Subjek Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini harus mempunyai sumber data yang jelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B yang berjumlah 19 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

3. Metode dan Prosedur Penelitian

a. Metode Penelitian

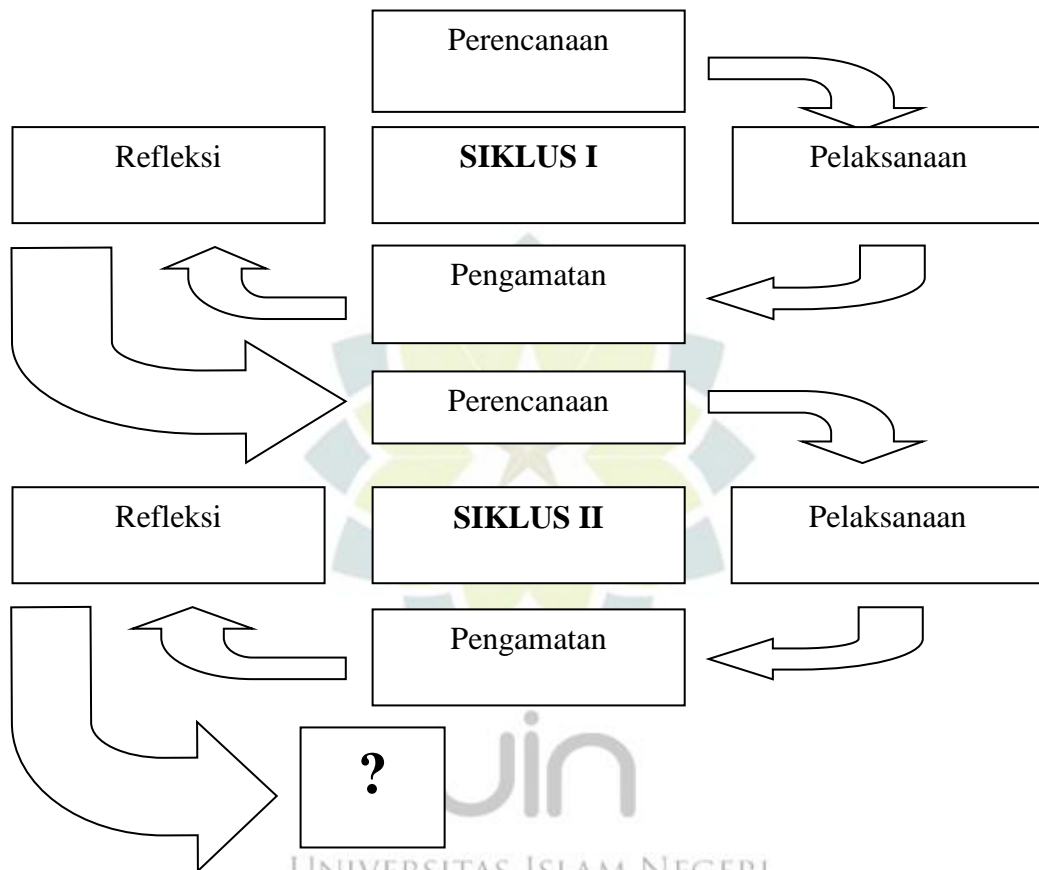
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yang berusaha mengkaji dan merefleksi suatu model pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan proses dan produk pengajaran di kelas.

Menurut Suparno dalam Trianto (2015: 15) mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai salah satu cara mereka pengembangan profesionalitas guru dengan jalan memberdayakan mereka untuk memahami kinerjanya sendiri dan menyusun rencana untuk melakukan perbaikan secara terus menerus. Berkaitan dengan itu yang menjadi objek penelitian dalam hal ini adalah proses pembelajaran yang merupakan interaksi antara guru, siswa, dan bahan belajar.

Adapun Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Arikunto (2006: 3) adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Penelitian Tindakan yaitu : (a) Perencanaan (*planning*); (b) Tindakan (*acting*); (c) pengamatan (*observing*); (d) refleksi (*reflecting*).

Dengan demikian penulis lebih tertarik menggunakan metode penelitian dengan menggunakan metode PTK, karena dianggap lebih sesuai dan efisien, karena proses pelaksanaan penelitian ini berlangsung di dalam kelas dengan melibatkan objek siswa, guru dan kepala sekolah juga staf pengurus sekolah lainnya jika dianggap perlu untuk diteliti.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus, dimana pada akhir siklus akan diadakan tes. Adapun langkah-langkah penelitian disajikan pada skema berikut ini :



Gambar 1.2
Alur Siklus Penelitian Desain PTK Model Kemmis & Mc Taggart
(Arikunto, 2010: 16)

b. Prosedur Penelitian

Secara prosedural dalam penelitian ini peneliti akan membagi kegiatan pembelajaran ke dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari tiga tindakan/pertemuan. Dalam setiap pertemuan terdiri atas (a) Perencanaan (*planning*); (b) Tindakan (*acting*); (c) pengamatan (*observing*); (d) refleksi (*reflecting*).

1) Perencanaan (*planning*)

Dalam perencanaan ini, persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

- (a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pokok bahasan Pesawat Sederhana.
- (b) Membuat bahan ajar yang berorientasi melalui model pembelajaran *Make a Match*. Dengan kompetensi dasar (KD) tentang pesawat sederhana.
- (c) Menyusun kisi-kisi dan instrument tes untuk setiap siklus
- (d) Menyusun lembar observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa.

2) Tindakan (*acting*)

Tahap ini merupakan implementasi atau penerapan tindakan sesuai dengan skenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mencakup beberapa kegiatan sebagai berikut:

- (a) Menerapkan model pembelajaran *Make A Match* yang dibantu dengan media *Flash Card* yang telah disusun dalam RPP pada pokok bahasan pesawat sederhana.
- (b) Saat pembelajaran berlangsung, kegiatan siswa didokumentasikan melalui kamera serta memberi lembar aktivitas siswa dan guru kepada observer.
- (c) Melaksanakan evaluasi pada setiap akhir siklus I, dan siklus II.

3) Observasi (*observing*)

Pada tahap ini terdiri dari pengumpulan data serta mencatat setiap aktivitas siswa dan kinerja guru pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung. Observer bertugas mengamati kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengacu pada lembar observasi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah aktivitas siswa dan kinerja guru sudah sesuai dengan yang tercantum dalam lembar observasi atau tidak. Sehingga hasil observasi dapat diperbaiki pada siklus berikutnya.

4) Refleksi (*reflecting*)

Kegiatan refleksi merupakan kegiatan untuk menemukan hal-hal tertentu untuk kemudian dilanjutkan membuat perencanaan baru untuk melakukan tindakan baru. Bila ada hal-hal yang perlu perubahan atau penyempurnaan, maka akan dirumuskan bagian mana dari rancangan tindakan yang membutuhkan perubahan atau perbaikan tersebut sehingga aspek-aspek yang sudah baik akan menjadi lebih baik lagi, aspek yang belum baik akan diupayakan menjadi baik penyempurnaan ke arah perbaikan. Tindakan selanjutnya dirumuskan untuk dituangkan ke dalam rencana tindakan baru..

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau jalan yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, dan tes.

a. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dalam proses pembelajaran IPA di kelas V MI Naelushibyan Kota Bandung. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung, dengan tujuan untuk memperoleh gambaran langsung tentang proses pembelajaran melalui pengamatan proses pembelajaran, aktivitas siswa dan aktivitas guru. Alat bantu yang digunakan adalah format pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa dan lembar aktivitas guru serta dokumentasi selama kegiatan berlangsung.

b. Tes

Tes yaitu tindakan untuk menilai pengetahuan melalui soal yang dibuat berdasarkan materi yang diberikan yaitu pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Pesawat Sederhana dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan dibantu oleh media *Flash Card*. Sementara tujuan tes yaitu untuk menentukan tempat yang cocok bagi seseorang untuk dapat berprestasi dan berproduksi secara efisien dalam suatu proses pendidikan.

Menurut Arikunto (2014: 21) teknik tes merupakan instrumen pengumpulan data dengan menggunakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat tertentu. Tes yang digunakan adalah tes objektif pilihan ganda (*Multiple choice tes*) dan tes ini akan dilaksanakan sebelum menerapkan metode dan setelah

menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dibantu dengan media *Flash Card*.

5. Analisis Data

Pengolahan dan analisis data yang dimaksud adalah untuk mengolah data mentah berupa hasil penelitian agar dapat ditafsirkan dan mengandung makna. Penafsiran data tersebut antara lain untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

Adapun pengolahan datanya sebagai berikut:

1) Aktivitas guru dan aktivitas siswa

Untuk menjawab rumusan masalah nomor dua yaitu bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Make a Match* dengan bantuan media *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Adapun perhitungannya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase aktivitas guru dan siswa

f = banyaknya aktivitas guru/siswa yang muncul

n = jumlah aktivitas keseluruhan

Tabel 1.1
Kriteria Hasil Observasi

Kriteria	Kategori
80% - 100%	Sangat baik
66% - 79%	Baik
56%-65%	Cukup
40%-55%	Kurang Baik
Skor 0-49	Kurang Sekali

(Nurhayati, 2014: 25)

2) Ketuntasan Individual dan ketuntasan klasikal

Untuk menjawab rumusan nomor satu dan nomor tiga tentang hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

a. Ketuntasan individual

Ketuntasan belajar secara individual ini digunakan untuk mengetahui siswa mana yang belum tuntas belajar di kelas V di MI Naeuleshibyan Bandung, dengan KKM untuk nilai mata pelajaran IPA adalah 70. Untuk menentukan ketercapaian individu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Individu} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Tabel 1.2
Kriteria Penilaian Individu

No	Persentase (%)	Kategori
1	90-100	Baik sekali
2	80-89	Baik
3	70-79	Cukup
4	≤70	Kurang

(Hanafi, 2009: 157)

b. Ketuntasan belajar Klasikal

Ketuntasan belajar Klasikal ini digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan. Untuk menentukan skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar siswa} = \frac{\text{jumlah soal yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Hayati, 2013: 155)

Tabel 1.3
Kriteria Penilaian Belajar Klasikal

No	Persentase Hasil Belajar	Kategori
1	≤ 70 %	Kurang
2	70-79 %	Cukup
3	80-89%	Tinggi
4	90-100%	Sangat Tinggi

(Hanafi, 2009: 157)

Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata siswa adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

(Hayati, 2013: 127)

Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa:

80-100 = Sangat Baik

70-79 = Baik

60-69 = Cukup

50-59 = Kurang

0-49 = Gagal

(Syah, 2009: 233)

