

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan unsur esensial pada kehidupan manusia. Pendidikan berkedudukan penting pada kehidupan berbangsa dan bernegara. Melalui pendidikan, tercipta manusia yang bermutu dan berkualitas. Tanpa adanya pendidikan, maka kehidupan manusia tentunya tidak akan mengalami kemajuan serta akan mengalami keterpurukan. Pelaksanaan pendidikan dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan inti dari proses pendidikan. Pembelajaran diartikan sebagai suatu proses penyampaian komunikasi yang berupa gagasan, ide, pengetahuan, keterampilan, keahlian, maupun pengalaman yang diberikan guru pada siswa.

Pada tingkatan pendidikan dasar, mata pelajaran IPS diajarkan pada siswa. Sapriya dkk., (2006) mendefinisikan IPS adalah kombinasi dari beragam bidang ilmu yang yaitu sejarah, antropologi, ekonomi, budaya, geografi serta lainnya yang diajarkan pada jenjang persekolahan. Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman, gagasan, serta konsep mengenai pengetahuan sosial. Dalam Kurikulum 2006, IPS menelaah seperangkat peristiwa, bukti, konsepsi, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Nursid Sumaatmaja dalam (Hilmi, 2017) mengemukakan tujuan pendidikan IPS sebagai berikut: yaitu dapat melahirkan warga negara yang baik, berpengetahuan, serta memiliki rasa peduli sosial untuk dirinya masyarakat, serta Negara.

Pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, pembelajaran tak sekadar berpusat pada guru, sementara siswa menjadi pendengar pasif. Akan tetapi siswa juga dituntut agar turut giat mengikuti pembelajaran. Diperlukan interaksi siswa dan guru selama aktivitas pembelajaran berjalan Tanpa adanya interaksi guru dan siswa, maka pembelajaran tentunya tidak dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran tentunya berdampak pada keberhasilan siswa dalam belajar. Kegiatan pembelajaran yang interaktif serta baik, dapat mempengaruhi hasil belajar yang didapatkan siswa. Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan harus di rancang sedemikian rupa oleh guru. Hal ini bertujuan agar

siswa antusias dan tertarik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, guru harus menemukan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan memanfaatkan model dan alat bantu yang menarik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Suprijono (2009) model pembelajaran adalah konteks ideal yang menjelaskan tahapan secara terstruktur terkait pengalaman belajar guna tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS, model yang dapat digunakan yakni *Make A Match*. Suyatno dalam (Aliputri, 2018) mendefinisikan model *Make A Match* ialah suatu model dengan memanfaatkan penggunaan dari kartu pertanyaan serta jawaban terkait materi ataupun permasalahan. Model *Make A Match* bertujuan agar dapat membentuk kemampuan siswa dalam berinteraksi bersama teman lainnya. Selain itu, mampu melatih keterampilan bekerja sama siswa dengan teman, membangkitkan semangat belajar, serta dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam belajar. Shoimin (2014) mengemukakan bahwa melalui model *Make A Match*, pengalaman belajar mengasyikan serta bermakna didapatkan siswa.

Pada kegiatan pembelajaran siswa tidak sekadar mendengarkan guru menjelaskan materi. Akan tetapi siswa dapat berinteraksi serta bekerjasama dengan temannya. Dengan adanya interaksi, siswa dapat saling berdiskusi dan saling bertukar pikiran. Selain itu, dengan digunakannya model serta media yang menarik dalam pembelajaran, siswa akan merasa antusias dan bersemangat ketika pembelajaran yang kemudian berpengaruh pada peningkatan hasil belajar yang didapatkan siswa. Sudjana (2016) mendefinisikan hasil belajar ialah berubahnya perilaku siswa selama pembelajaran, mencakup bidang kognitif, afektif, serta psikomotoris. Sedangkan Suprijono (2009) mendefinisikan hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang dalam segala aspek, tak hanya satu aspek saja. Perolehan hasil belajar dipengaruhi dua aspek, yakni bersumber dari dalam individu (intern) serta aspek bersumber dari luar individu (ekstern).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama informan, terdapat permasalahan yang ditemukan. Pada saat pembelajaran IPS, pembelajaran konvensional masih digunakan oleh guru serta belum menggunakan

model serta media yang menarik. Selain itu, perolehan hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Sejalan dengan pendapat Uki & Liunokas (2021) hasil belajar yang rendah disebabkan karena belum adanya penerapan model pembelajaran inovatif di kelas.

Setiawan dkk., (2020) menjelaskan bahwa, pembelajaran IPS adalah bidang ilmu yang tak terlalu diminati siswa. Hal ini disebabkan muatan yang disajikan mengalami kesulitan serta kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran yang mengakibatkan siswa menganggap pembelajaran IPS kurang menyenangkan untuk di pelajari. Sejalan dengan pendapat Dayantari dkk., (2013), Ilmu Pengetahuan Sosial dikenal sebagai mata pelajaran yang dapat membuat siswa merasa kejenuhan dan kurang menarik Selain itu, pembelajaran IPS belum optimal karena terdapat beberapa siswa yang tidak menyimak guru ketika penyampaian materi, serta minimnya interaksi guru dan siswa ketika pembelajaran. Hal inilah yang membuat siswa merasa putus asa dalam menyelesaikan tugas serta berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”. Peneliti memilih model ini, dikarenakan mampu menghadirkan pembelajaran yang komunikatif, interaktif, serta mengasyikkan. Hal ini tentunya berdampak pada antusiasme dan keaktifan siswa ketika pembelajaran. Dengan model pembelajaran ini perolehan hasil belajar siswa diharapkan meningkat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar pada kelompok eksperimen?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dibandingkan siswa yang tidak mendapatkan model *Make A Match*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk melihat pengaruh dari model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar pada kelompok eksperimen.
2. Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa yang mendapatkan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik dibandingkan siswa yang tidak mendapatkan model *Make A Match*.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui model pembelajaran *Make A Match* diharapkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar mengalami peningkatan.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Diharapkan dimanfaatkan guru ketika menetapkan dan mempraktikkan model pembelajaran yang efektif serta interaktif.

##### b. Bagi Siswa

Diharapkan memberikan suasana belajar yang bermakna, interaktif, variatif, dan mengasyikan serta berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

##### c. Bagi Sekolah

Diharapkan dimanfaatkan sebagai petunjuk dalam memperbaiki kualitas dan penilaian pembelajaran terhadap hasil belajar siswa untuk meningkatkan prestasi sekolah dengan model pembelajaran *Make A Match*.

##### d. Bagi Peneliti

Diharapkan memberi pemahaman dan pengetahuan terkait model *Make A Match* selama pembelajaran.

### 1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi penulisan dalam penelitian ini yakni:

BAB I : Berisi pendahuluan berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penulisan.

- BAB II : Berisi kajian teori berupa model pembelajaran *Make A Match*, pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, hasil belajar, penelitian relevan, serta hipotesis.
- BAB III : Berisi metode penelitian berupa jenis dan desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, waktu dan tempat penelitian, variabel penelitian dan definisi operasional, prosedur penelitian, pengembangan instrumen, serta teknik analisis data.
- BAB IV : Berisi temuan dan pembahasan berupa temuan penelitian berdasarkan hasil analisis, pengolahan data serta pembahasan mengenai temuan penelitian.
- BAB V : Berisi penutup berupa kesimpulan, implikasi, serta rekomendasi.