

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan pondasi dari semua bidang yang ada dalam kehidupan, pendidikan sebagai salah satu wadah yang penting bagi pembentukan watak generasi penerus bangsa, secara strategis mampu meningkatkan kualitas manusia dan mencerdaskan kehidupan bangsa dalam mewujudkan cita-cita demi kesejahteraan umum. Menurut Syah (dalam Putri. O. 2020) pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Bidang pendidikan perlu mendapatkan perhatian khusus, terutama dalam hal pemerataan kesempatan dalam memperoleh pendidikan bagus setiap warga negara dan pemanfaatan seluruh unit sistemnya untuk mencapai kualitas hasil pendidikan yang diharapkan.

Menurut Susanto (2013 hlm : 165) salah satu masalah yang ada dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah kurangnya pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang mendapat dukungan untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya. Proses pembelajaran di kelas didasarkan pada kemampuan anak dalam menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk menghafal dan menghimpun berbagai informasi tanpa perlu memahami informasi yang diingatnya agar berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Pendidikan harus melalui proses pembelajaran terlebih dahulu. Proses pembelajaran tidak dapat berlangsung jika tidak ada guru, siswa atau sumber belajar di tempat atau di dalam kelas. Menurut Surjo (dalam Syah, 2011, hlm. 246) faktor baik buruknya pembelajaran dan derajat pencapaian hasil proses pengajaran adalah 1) karakteristik siswa, 2) guru, 3) interaksi. dan metode, 4) ciri kelompok, 5) ruang fisik, 6) mata pelajaran, 7) lingkungan alam sekitar.

Guru memiliki peran yang amat berpengaruh dalam pembelajaran, bukan sekedar memberikan pengetahuan saja, melainkan guru dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Metode atau model yang dipakai oleh guru tentu berpengaruh pada aktivitas siswa, apabila guru menggunakan model yang melibatkan siswa agar belajar lebih rajin, sebaliknya jika guru hanya

Zeny Amalia, 2023

*PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

menjelaskan saja maka siswa merasa bosan dan jenuh saat pelajaran. Penggunaan model pelajaran yang tepat, maka akan memengaruhi minat belajar siswa sehingga pelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat (Siregar& Sentosa, 2015:2).

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran IPS diintegrasikan pada kompetensi dasar disiplin ilmu lain yang dihubungkan melalui keterikatan topik atau makna. IPS mempunyai tempat yang sama dengan disiplin ilmu yang lain. Meskipun konsep belajar dilakukan secara tematik, namun kompetensi dasar untuk IPS tetap terpisah dengan kompetensi dasar yang lain. Menurut (Meldina, Agustin, & Harahap, 2020). Adapun tujuan khusus bagi anak didik untuk mempelajari IPS pada kurikulum 2013 ini yaitu membekali peserta didik yang bermanfaat untuk kehidupan masyarakat, kemudian membekali peserta didik agar mampu memecahkan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan sosialnya dalam hal ini maka perlunya mengasah critical thinking peserta didik, membekali peserta didik agar mampu memiliki sikap mental yang positif, serta membekali peserta didik agar memiliki kreativitas yang baik.

Sejalan dengan itu Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang dikenal sebagai IPS merupakan pembelajaran yang menganalisis, dan mempelajari masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan sosial. Dalam standar isi IPS diharapkan peserta didik mampu memunculkan sikap peka terhadap persoalan yang terjadi di lingkungan masyarakat (Herijanto, 2012). Tujuan dari pembelajaran IPS agar siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosialnya melalui pemahaman terhadap nilai kebudayaan, selain itu mampu memahami konsep dasar yang dipelajari dari ilmu sosial, kemudian memahami dari berbagai potensi untuk mengembangkan diri siswa. Pembelajaran IPS melatih anak didik untuk menghasilkan warga negara yang mampu untuk memecahkan masalah berdasarkan pemikirannya serta berdasarkan moral dan nilai yang terbentuk oleh diri-sediri dan lingkungan sekitarnya. Kompetensi dapat dikatakan mampu pengambilan keputusan saat menyelesaikan persoalan. Peduli yaitu memahami realitas sosial dalam menjalankan kewajibannya di lingkungan masyarakat (Rahmad, 2016).

Berdasarkan infomasi dan wawancara dengan wali kelas VC SDN 2 SINDANGKASIH, guru menyatakan bahwa hasil belajar IPS kelas VC masih

banyak nilai yang di bawah KKM atau belum mencapai KKM. Adapun nilai KKM mata pelajaran IPS yaitu 70, sedangkan nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran IPS adalah 60%. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah faktor dari siswa, guru, dan sarana dan prasarana. Faktor pemicu dari siswa adalah kurang aktif dalam pembelajaran. Sedangkan faktor sarana dan prasarana yaitu fasilitas yang kurang mendukung pembelajaran. Lalu dari faktor guru adalah kurangnya penggunaan teknik yang kurang efektif dan juga guru belum menggunakan model yang bervariasi. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa belum maksimal dalam pembelajaran.

Dari fenomena tersebut diperlukan model pembelajaran yang sesuai, variatif, inovatif dan melihat kebutuhan agar pelajaran mampu menjadikan suasana menyenangkan bagi siswa, serta menjadikan siswa giat pada saat pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah dipahami siswa. Hal yang samajuga disampaikan Shoimin (2017:18) bahwa model pembelajaran yang inovatif, siswa dilibatkan secara aktif dan bukan hanya dijadikan objek. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi pada siswa. Siswa dilatih bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Oleh sebab itu untuk menghindari permasalahan tersebut maka dapat dilakukan dengan memvariasikan model pelajaran. Menurut Fathurrohman (dalam Fauhah 2015) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mengartikan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai sebuah pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan aktifitas belajar. Menurut Saadah, N (2020) tindakan ini untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan model *cooperative learning tipe make a match*. Hal ini untuk meningkatkan aktivitas dan ketertarikan siswa, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat memuaskan perhatian siswa terhadap pembelajaran.

Menurut Shoimin (2014, hlm : 98) model pembelajaran *cooperative learning tipe make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulannya adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Karakteristik model

pembelajaran *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa SD yaitu belajar sambil bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut

Lorna Curran pertama kali mengembangkan model pembelajaran kooperatif *make a match* pada tahun 1994. Metode *make a match* adalah salah satu strategi terpenting di kelas saat ini. Tujuan dari strategi ini termasuk misalnya

.1) pendalaman materi; 2) Penggalan materi 3) Pendidikan (Miftaijul, 2013). Salah satu keunggulan *cooperative learning tipe make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik dalam jangka waktu tertentu, sehingga siswa ditekankan untuk mencari kartu agar agar lebih cepat berfikir dalam menemukan kartu pasangan.

Berdasarkan Penelitian Guslinda, G & Witri, G, tahun (2018) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa” Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS secara klasikal, dibuktikan dari jumlah siswa yang ke standar peningkatan hasil belajar IPS pada skor dasar rata-rata yang diperoleh sebesar 40% dengan kategori sangat kurang. Pada siklus I rata-rata kemampuan apresiasi siswa sebesar 65% kategori cukup. Kemudian pada siklus II rata-rata diperoleh sebesar 90%. 2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat pada data aktivitas guru dan siswa. Rata-rata persentase aktivitas guru selama melaksanakan kegiatan pembelajaran meningkat dari 79,16% (kategori cukup) pada siklus I, menjadi 95,83% (kategori sangat baik) pada siklus II. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan mengalami peningkatan dari 66,66% (kategori cukup) pada siklus I, dan menjadi 83,33% (kategori baik) pada siklus II.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti akan mencoba melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Penerapan *Model Cooperative Learning Tipe Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar” ( Penelitian Tindakan Kelas Pada kelas V SDN 2 Sindangkasih) dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPS yang sebelumnya memperoleh nilai yang rendah sehingga memperoleh nilai yang sesuai dengan ketuntasan minimal atau bahkan bisa melebihi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa saat penerapan model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa melalui penerapan model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan permasalahan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, khususnya tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui Bagaimana aktivitas siswa saat penerapan model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa dengan penerapan model *Cooperative Learning Tipe Make A Match*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di dapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca, khususnya untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe make A Match*.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Melatih kemampuan siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain, guru, dan lingkungan. Siswa juga dapat merasakan pembelajaran yang menarik serta bermakna sehingga siswa tidak lagi merasa bosan dengan pembelajaran IPS. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengalaman belajar bagi siswa.

#### b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu dapat memotivasi untuk lebih meningkatkan kualitasnya sebagai guru. Dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada

di sekolah sehingga pada tahap selanjutnya sekolah dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

c. Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian ini peneliti dapat memperoleh pengalaman dan wawasan tentang penggunaan pembelajaran *Cooperative learning* tipe *make a match* di sekolah. Penelitian ini dapat menjadi pengetahuan baru, serta mengetahui hasil belajar melalui pembelajaran *make a match* dan dapat menjadi bahan untuk penelitian selanjutnya.

### 1.5 Struktur Organisasi

Gambaran jelas menyeluruh mengenai pembahasan yang terdapat pada proposal penelitian ini, dapat dilihat dari sistematika pembahasan berikut:

#### Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

#### Bab II Kajian Teori

Bab ini berisi tentang pengertian Model *Cooperative Learning*, Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match*, Hasil Belajar, Hasil belajar, dan Pembelajaran IPS di SD.

#### Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang jenis penelitian, desain penelitian, subjek dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.

#### Bab IV Temuan Dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang temuan penelitian didasarkan atas hasil penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian

#### Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini berisi tentang kesimpulan, implikasi, dan menyajikan rekomendasi.