

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar adalah proses yang dilalui setiap anak, dalam belajar guru merupakan fasilitator. Menurut Majid (2013) mengemukakan bahwasannya guru dikatakan sebagai fasilitator yang memberi jalan kepada anak menuju pemahaman siswa sendiri. Menurut Winaputra (dalam Marlina, 2012) belajar proses menerima pengetahuan dengan membaca menggunakan pengalaman untuk pedoman dimasa yang akan datang. Pembelajaran yang dilakukan disekolah mengharapkan anak aktif. Menurut Hollingsworth (dalam Pratiwi, 2013) belajar aktif dikatakan apabila terlibat, baik fisik maupun mental. Aktif disetiap proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS karena pembelajaran IPS mengelompokkan tentang manusia dan semua aspek kehidupan manusia.

Pendidikan IPS sangat penting diajarkan untuk membentuk sikap sehingga dapat bersosialisasi dalam masyarakat. Menurut Susanto (2013) IPS merupakan dasar/konsep sosial dalam lingkungan, untuk menanamkan rasa tanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Menurut Mulyasih(2011) ilmu sosial bertujuan untuk: (1) mengajarkan konsep-konsep sosial; (2) mengembangkan kemampuan berpikir; (3) meningkatkan kesadaran dan komitmen kepada nilai sosial; (4) berkompetensi dan bekerja sama dengan baik didalam masyarakat.

Berdasarkan observasi di kelas IV, pada umumnya pelajaran IPS di kelas tersebut diajarkan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Dalam proses pembelajaran guru lebih aktif dari pada peserta didik.

Suasana demikian membuat siswa pasif di tempat duduk mendengar dan menerima materi dari guru, sehingga keaktifan belajar pada siswa juga cenderung rendah. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa lebih senang membicarakan topik diluar pembelajaran, bermain *handphone*, mengantuk dan bahkan tertidur. Menurut Hidayati (dalam Rifanty, 2019) menyatakan bahwa ciri-ciri IPS adalah memfokuskan pada pengajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif disetiap proses pembelajaran.

Menurut Maharani & Kristin (dalam Widyastuti, 2015) menyatakan bahwa keaktifan di dalam kelas dilakukan oleh guru dan siswa. Keaktifan merupakan suatu respon positif oleh guru dan siswa. Menurut Aries dan Haryono (2012 : 82) keaktifan adalah aktivitas yang dilaksanakan secara fisik maupun non-fisik. Keaktifan dikatakan kegiatan bersifat mental maupun fisik, untuk dipikirkan sebagai hal yang tidak akan pernah terpisahkan menurut Sadirman (dalam Monica, 2013). Sedangkan Menurut Rusman (2013) disetiap pembelajaran siswa selalu menampakkan keaktifan, baik fisik mendengar, berlatih keterampilan, membaca dan sebagainya keaktifan psikis pemecahan persoalan dengan kemampuan/pengetahuan, membandingkan suatu konsep dan lain-lain.

Indikator keaktifan belajar menurut Usman (2012: 23) mengukur kadar keaktifan belajar dapat dilihat dari: (1) Partisipasi siswa dalam menentukan tujuan kegiatan belajar mengajar; (2) Penekanan pada aspek afektif dalam pengajaran; (3) Partisipasi siswa dalam melaksanakan kegiatan kegiatan belajar mengajar yang berbentuk interaksi antar siswa; (4) Penerimaan guru terhadap perbuatan dan sumbangan siswa yang kurang relevan atau yang salah; (5) Keeratan kelas sebagai kelompok.; (6) Kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan yang penting dalam kegiatan di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 4 Tugu Kota Tasikmalaya, mengemukakan bahwa permasalahan di kelas tersebut adalah kurangnya keaktifan yang ditunjukkan oleh siswa dalam pembelajaran IPS, ditunjukkan ketika siswa merasa malas dan bosan, mengabaikan penjelasan dan perkataan guru, tidak adanya keinginan untuk bertanya tentang materi pembelajaran, tidak adanya diskusi dengan teman. Sehingga, sebagian yang aktif terlihat aktif didalam proses pembelajaran IPS.

Begitu pula hasil wawancara dengan siswa SDN 4 Tugu, para siswa berpendapat bahwa siswa kurang aktif untuk berbicara dalam proses pembelajaran, siswa harus dipancing atau dibantu dalam memulai kegiatan berbicara oleh guru agar siswa mau dan berani berbicara atau menyampaikan ide dan gagasannya, serta kondisi belajar siswa yang kurang baik, hal ini ditunjukkan dengan adanya beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, akibatnya ketika guru meminta siswa untuk menjelaskan ulang materi pembelajaran, siswa tidak mampu menjelaskan serta menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Kondisi kurangnya atau rendahnya keterampilan berbicara siswa tidak lepas dari kurangnya atau tidak maksimalnya proses pembelajaran di sekolah, namun keadaan ini sudah menjadi tugas semua pihak sekolah, terutama guru untuk berperan penting serta dominan dalam menentukan, membantu dan melatih siswa untuk terampil berbicara dengan baik dalam pembelajaran IPS.

Kurangnya keaktifan ditunjukkan ketika proses pembelajaran IPS dikarenakan guru menggunakan cara yang monoton, dilihat dari fakta bahwa guru masih menggunakan model ceramah yang menyebabkan banyaknya siswa menjadi kurang aktif. Kelemahan model ceramah yang menyebabkan banyaknya siswa yang tidak memperhatikan ketika proses pembelajaran, siswa merasa bosan sehingga proses pembelajaran belum bisa dikatakan berhasil, pada saat diberikan tugas oleh guru mereka tidak bisa mengerjakan dan tidak paham dalam soal tersebut, dari 22 orang jumlah peserta didik yang tuntas pembelajaran IPS hanya 8 orang (40%), sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 14 orang (60%). Hal ini dapat diatasi oleh guru dengan menciptakan permainan sambil belajar dengan bantuan berbagai model. Menurut Joyce (dalam Al-Tabany, 2014) model pembelajaran dikatakan sebagai perencanaan yang dijadikan acuan atau pedoman di dalam kelas yang meliputi berbagai perangkat-perangkat baik itu buku, kurikulum, komputer, media, dan lain-lain.

Model yang membuat keaktifan siswa terlihat adalah dengan menggunakan model *Make A Match* untuk meningkatkan keaktifan, ini bagus digunakan pada tingkat usia dalam semua mata pelajaran menurut Suhartati (2013). Kelebihan *Make A Match* menurut Kasminah (2019) melatih kemampuan, ketelitian, kedisiplinan

dan keberanian menyampaikan hasil di depan kelas serta menciptakan suasana baru dan menyenangkan bagi siswa. Ini merupakan cara yang tepat dalam meningkatkan keaktifan belajar IPS. Isjoni dalam Monica (2011:112) berpendapat bahwa “*Make A Match* merupakan model pembelajaran yang di mana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengoptimalkan potensi dan meningkatkan keaktifan belajar yang dimilikinya.”

Dari permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Tipe *Make A Match* Pada Pembelajaran IPS ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang akan dikaji melalui penelitian tindakan kelas ini yaitu keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPS masih rendah berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran dan guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan.

1.3 Pembatas Masalah

Pembatas masalah berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Keaktifan belajar siswa kelas IV masih rendah dalam pelajaran IPS
- 1.3.2 Guru tidak menggunakan model pembelajaran *Make A Match* ketika pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

- 1.4.1 Bagaimana perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam keaktifan belajar siswa di kelas IV SD Negeri 4 Tugu?
- 1.4.2 Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam keaktifan belajar siswa di kelas IV SD Negeri 4 Tugu?
- 1.4.3 Bagaimana hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam keaktifan belajar siswa di kelas IV SD Negeri 4 Tugu?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1.5.1 Untuk mendiskripsikan perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam keaktifan belajar siswa di kelas IV SD Negeri 4 Tugu.
- 1.5.2 Untuk mendiskripsikan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam keaktifan belajar siswa di kelas IV SD Negeri 4 Tugu.
- 1.5.3 Untuk mendiskripsikan hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dalam keaktifan belajar siswa di kelas IV SD Negeri 4 Tugu.

1.6 Manfaat Penelitian

Luaran dari penelitian ini diharapkan bisa memberi manfaat yang baik secara praktis maupun secara teoritis. Ada pun manfaat-manfaat yang dapat diperoleh, ialah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pengetahuan dan bahan tambahan referensi tentang Penelitian Tindakan Kelas.

Sebagai bahan referensi untuk mengkaji permasalahan yang sama dengan lingkup yang lebih luas.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa, pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* dapat menciptakan suasana belajar yang menjadikan siswa merasa belajar IPS adalah suatu yang menyenangkan dan juga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2) Bagi guru, penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan keaktifan siswa diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam proses belajar dan mempelajari materi dengan mudah dan bermakna.

Bagi sekolah, hasil dari penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan keaktifan siswa dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru, serta sekolah dapat mendukung guru agar lebih meningkatkan penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi.

3) Bagi Peneliti

- Memberikan pengalaman dalam proses pencarian permasalahan untuk ditemukan pemecahannya.

Fiqri Fajrin, 2025

MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH PADA PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Dapat mengetahui secara pasti bahwa penggunaan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- Memberikan dorongan motivasi dan semangat peneliti lain untuk menemukan sesuatu yang berguna untuk dunia pendidikan.