

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, melalui pendidikan suatu bangsa dapat menciptakan generasi yang berkualitas. Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia terus ditingkatkan melalui berbagai cara disesuaikan dengan perkembangan zaman. Cara mengajar guru 10 tahun yang lalu dengan hari ini harus berbeda karena kondisi hari ini sudah tidak sama lagi dengan 10 tahun yang lalu, begitu juga 10 tahun yang akan datang, akan terus ada perubahan.

Pembelajaran PKn yang dilakukan di SD ini terbilang masih klasik, dimana pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa di kelas hanya duduk mendengarkan apa yang diceramahkan oleh guru. Sehingga siswa terlihat tidak antusias terhadap pembelajaran PKn, ada yang mengantuk, ada yang asik sendiri di bangkunya masing-masing, ketika diberi kesempatan untuk bertanya tidak ada seorang siswa pun yang bertanya.

Pembelajaran PKn menurut beberapa siswa identik dengan hafalan, menulis yang banyak dan membosankan. Ini disebabkan oleh guru yang selalu menggunakan metode ceramah. Metode atau model pembelajaran lain belum efektif digunakan. Proses belajar mengajar di dalam kelas melibatkan berbagai komponen antara lain komponen pendidik (guru), siswa, materi, sumber belajar, media pembelajaran, metode dan lain sebagainya. Komponen-komponen tersebut saling berinteraksi antar sesama komponen. Keberhasilan pengajaran sangat ditentukan manakala proses pembelajaran tersebut mampu mengubah diri siswa dari yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa.

Tanggung jawab keberhasilan pembelajaran berada di tangan seorang guru. Artinya, seorang guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk mengatur proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga komponen-komponen yang diperlukan dalam pengajaran dapat berinteraksi antar sesama komponen. Banyak usaha yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, serta berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas. Inovasi model-model pembelajaran sangat diperlukan dan sangat mendesak terutama dalam menghasilkan model pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar lebih baik, peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan.

Agar pembelajaran lebih optimal maka metode pembelajaran harus efektif dan selektif sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan di dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam hal peningkatan mutu pendidikan, guru juga ikut memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas siswa dalam belajar PKn dan guru harus benar-benar memperhatikan, memikirkan dan sekaligus merencanakan proses belajar mengajar yang menarik bagi siswa, agar siswa berminat serta semangat untuk belajar dan mau terlibat dalam proses belajar, sehingga KBM menjadi efektif.

Dalam upaya meningkatkan kualitas belajar, kerjasama antar siswa merupakan salah satu caranya atau sering juga disebut *cooperative learning*. Dalam *cooperative learning*, siswa dituntut untuk belajar bersama siswa lainnya dengan konsep *we sink or swim together*. Dalam kenyataannya, sering kali ada satu siswa yang dominan dan banyak bicara, namun ada yang pasif dan menyerahkan semuanya pada rekannya yang lebih dominan sehingga pemerataan tanggung jawab dalam kelompok tidak tercapai. Ralph W. Tyler (Sumiati dan Asra, 2009: 174) menyatakan bahwa untuk tujuan yang hendak dicapai siswa harus mempunyai pengalaman belajar yang memberi

kesempatan kepadanya untuk mempraktikkan jenis perilaku yang dimaksudkan dalam tujuan.

Berdasarkan hasil observasi ketika pembelajaran PKn kelas IV, komponen siswa masih kurang dilibatkan dalam pembelajaran, padahal tujuan pembelajaran adalah agar siswa paham. Agar tujuan tersebut tercapai diperlukan keaktifan siswa dengan mencari sendiri pengetahuannya. Oleh karena itu, berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan upaya meningkatkan keaktifan siswa, penulis termotivasi untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas di SD Kelas IV dengan judul “Penerapan metode *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar” yang akan dilaksanakan di kelas IV pada mata pelajaran PKn materi pemerintahan pusat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penerapan metode *cooperative learning* tipe *make a match* dalam meningkatkan keaktifan siswa SD kelas IV dalam pembelajaran PKn materi pemerintahan pusat ?
2. Bagaimanakah peningkatan keaktifan siswa SD kelas IV dalam pembelajaran PKn materi pemerintahan pusat melalui penerapan metode *cooperative learning* tipe *make a match*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan metode *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan keaktifan siswa SD Kelas IV dalam pembelajaran PKn materi Pemerintahan Pusat.
2. Mendeskripsikan peningkatan keaktifan siswa SD kelas IV pembelajaran PKn materi Pemerintahan Pusat melalui penerapan metode *cooperative learning* tipe *make a match*.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dan guru sebagai berikut:

1. Siswa
 - a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn materi Pemerintahan Pusat.
 - b. Meningkatkan kerjasama antar siswa dalam pembelajaran PKn materi Pemerintahan Pusat.
2. Guru
 - a. Sebagai alternatif bagi pembelajaran PKn materi Pemerintahan Pusat.
 - b. Memberikan informasi mengenai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, tidak terbatas hanya dalam pembelajaran PKn
 - c. Mendorong guru agar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa memiliki rasa ketertarikan belajar yang tinggi dan siswa dapat menemukan makna dalam proses pembelajaran.

