

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 tentang sisdiknas disebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat:

1. Pendidikan Agama Islam
2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN), Bahasa Indonesia,
3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
4. Seni dan Budaya
5. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes),
6. Keterampilan/kejujuran
7. Muatan lokal (Depdiknas, 2003:18)

Dari penjelasan undang-undang di atas sudah jelas bahwasannya, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh jenjang sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mempelajari fakta, konsep dan prinsip yang berkaitan dengan permasalahan sosial di masyarakat. Seperti yang dikemukakan menurut Supriatna (2009, hlm. 5-7) bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian dari IPS. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksi dengan aspek keruangan atau geografis”.

Menurut Peraturan Mendiknas No. 23 Tahun 2006 (dalam Supriatna, 2009, hlm. 26-27) menyatakan bahwa:

Tujuan mata pelajaran IPS agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, aktif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial

3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global.

Sebagaimana tujuan pembelajaran IPS di atas yakni memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu dan aktif, maka hal ini sesuai dengan hakikat proses pembelajaran yang pada dasarnya adalah untuk mengembangkan keaktifan dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan membangkitkan keaktifan siswa dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, misalnya dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa serta guru yang berperan sebagai fasilitator untuk menemukan konsep IPS.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila seorang guru memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru harus memiliki kemampuan berkomunikasi agar dapat menyampaikan bahan ajar secara jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai Standar Proses (Permendiknas No. 41/2007/00 dalam Bahan Diklat KTSP SD (2009:78), bahwa mutu pembelajaran di sekolah/madrasah dikembangkan dengan melibatkan siswa secara aktif, demokratis, mendidik, memotivasi, mendorong kreativitas, dan dialogis.

Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Selain aktivitas siswa dalam pembelajaran berhasil dan berkualitas apabila hasil belajar siswa mencapai tujuan yang diinginkan atau mencapai nilai di atas KKM. Berdasarkan hal

tersebut di atas, upaya guru dalam mengembangkan aktivitas belajar siswa sangatlah penting, sebab aktivitas belajar siswa menjadi penting bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Hasil belajar ideal menurut kurikulum KTSP 2006 adalah ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0-100%. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75%. Satuan pendidikan harus menentukan kriteria ketuntasan minimal dengan mempertimbangkan tingkat kemampuan rata-rata peserta didik, kompleksitas kompetensi serta kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran. Satuan pendidikan diharapkan meningkatkan kriteria ketuntasan belajar secara terus menerus untuk mencapai kriteria ketuntasan ideal. Pelaporan hasil belajar (raport) peserta didik diserahkan pada satuan pendidikan dengan memperhatikan rambu-rambu yang disusun oleh direktorat teknis terkait.

Namun yang terjadi terhadap siswa kelas IV semester 2 di salah satu SD Negeri Sukagalih 1 yang terletak di kecamatan Sukajadi kota Bandung, dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 Maret 2016 jam 15.00 WIB. Pada proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa kurang aktif, kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya mengenai materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Ketika di kelompokkan, siswa terlihat ribut karena protes saat satu kelompok dengan siswa tertentu. Dalam mengerjakan tugas kelompok, hanya siswa yang pintar saja yang mendominasi mengerjakan dan siswa lain dalam kelompok tersebut hanya diam tidak ikut serta dalam kelompok. Guru dalam proses pembelajaran menggunakan metode diskusi dan ceramah. Guru sudah memberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti tetapi siswa tidak merespon. Ketika guru mengajukan pertanyaan hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan rekan observer, diketahui bahwa kondisi awal rata-rata aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran sebesar 20% dari 45 orang atau hanya 9 orang yang termasuk pada siswa

aktif. Kemudian dilihat dari hasil belajar siswa 61% (20 anak dari 36 siswa) mencapai nilai KKM dan 44% (16 siswa di bawah KKM).

Berdasarkan temuan masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah menjadi tiga kelompok yaitu rendahnya aktivitas siswa saat proses pembelajaran, rendahnya keterampilan siswa dalam bekerja sama dan rendahnya hasil belajar siswa. Dilihat dari ketiga kelompok masalah tersebut terdapat hubungan yang signifikan, di mana rendahnya aktivitas disebabkan karena guru hanya fokus kepada siswa yang bisa menjawab saja sedangkan siswa yang tidak bisa menjawab hanya diam saja saat proses pembelajaran yang berpengaruh juga kepada rendahnya keterampilan siswa dalam bekerja sama dan berdampak juga kepada hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian literatur ditemukan tiga model yaitu model *cooperative learning* tipe *snowball throwing*, *cooperative learning* tipe *time token* dan *cooperative learning* tipe *make a match*. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Menurut Huda (2012, hlm. 226) menjelaskan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing* adalah model yang diterapkan dengan melempar segumpalan kertas untuk menunjuk siswa yang diharuskan menjawab soal dari guru. Kelebihan dari model ini adalah melatih kesiapan siswa dan saling memberikan pengetahuan. Sedangkan kekurangan dari model ini adalah pengetahuan yang diberikan tidak terlalu luas dan hanya berkisar pada apa yang telah diketahui siswa. Sering kali model ini berpotensi mengacaukan suasana daripada mengaktifkannya.

Menurut Huda (2012, hlm. 239) menjelaskan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *time token* adalah model yang melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Kelebihan dari model ini adalah mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipatif, menghindari dominasi siswa yang pandai berbicara atau yang tidak berbicara sama sekali, membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan kekurangan model ini adalah hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran tertentu saja, tidak bisa digunakan pada kelas yang jumlah siswanya banyak, memerlukan banyak waktu untuk persiapan.

Menurut Hidayati (2009, hlm. 7.32) yaitu model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan. Model pembelajaran ini dikembangkan untuk memahami suatu konsep atau informasi tertentu yang harus ditentukan siswa dengan mencari pasangan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Kelebihan model ini adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana

melatih keberanian siswa untuk terampil presentasi, efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Sedangkan kekurangan model ini adalah jika tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang, jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan, guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka akan malu, menggunakan model ini dengan terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan kajian pustaka di atas, model pembelajaran *cooperative learning* tipe *snowball throwing* dapat mengaktifkan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa begitu halnya dengan model *cooperative learning* tipe *time token* dapat mengaktifkan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tetapi dengan pertimbangan kemampuan peneliti, waktu, alat dan bahan, peneliti menetapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* untuk mengatasi masalah yang ditemukan. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis termotivasi untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS”.

## B. Rumusan Masalah PTK

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS?”

Untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut, maka secara khusus dibuat tiga pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Sukagalih 1 Bandung mengenai materi masalah-masalah sosial di daerah?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Sukagalih 1 Bandung mengenai materi masalah-masalah sosial di daerah?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Sukagalih 1 setelah menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match*?

### C. Tujuan PTK

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dalam pembelajaran IPS kelas IV di SD N Sukagalih 1.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Sukagalih 1 Bandung mengenai materi masalah-masalah sosial di daerah.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV SDN Sukagalih 1 Bandung mengenai materi masalah-masalah sosial di daerah.
3. Peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Sukagalih 1 setelah menerapkan model *cooperative learning* tipe *make a match*.

### D. Manfaat PTK

1. Bagi Guru Sebagai Peneliti
  - a. Dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan mengajar sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
  - b. Mampu meningkatkan pemahaman mengenai langkah-langkah memperoleh pembelajaran yang bermakna
  - c. Menambah wawasan tentang penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match*
2. Bagi Guru Lain
  - a. Mengembangkan kemampuan guru dalam proses belajar mengajar

- b. Diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* dengan baik khususnya dalam pembelajaran IPS materi masalah-masalah sosial di daerah
3. Bagi siswa
    - a. Membuat pembelajaran di kelas lebih menarik dan inovatif
    - b. Meningkatkan kualitas pembelajaran
    - c. Meningkatkan hasil belajar siswa