

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Sardjiyo (2009, hlm:12) menyatakan :

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang pada dasarnya mengembangkan misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa indonesia melalui pendidikan berbasis nilai. IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara indonesia yang berakhlak mulia, cerdas dan bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik (*good citizenship*). Dengan demikian, tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan bahwa tujuan pembelajaran IPS diantaranya:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Tujuan pendidikan IPS diatas pada intinya diarahkan pada proses pengembangan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala

ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Pembelajaran IPS di SD seharusnya dapat melibatkan siswa secara langsung, sehingga tidak ada siswa yang asyik dengan kegiatannya sendiri tetapi semua siswa aktif dalam pembelajaran di kelas. Guru juga mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang belum di mengerti oleh anak sehingga siswa belajar menemukan sendiri informasi-informasi dari buku, internet, teman, guru, dll.

Berdasarkan pengalaman di lapangan pada saat penelitian di salah satu SDN IS Kota Bandung, kenyataan yang didapat ketika pembelajaran IPS yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS khususnya pada siswa kelas 3 masih banyak yang di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65. Nilai tersebut di peroleh dari nilai IPS yang telah dilakukan pembelajaran sebelumnya. Ada 15 siswa yang belum mencapai KKM sedangkan 19 siswa sudah mencapai KKM, bila di presentasikan nilai siswa yang diatas nilai KKM yaitu 56 % sedangkan nilai siswa yang di bawah KKM yaitu 44%.

Masalah tersebut terjadi akibat beberapa faktor, diantaranya:

1. Materi IPS hanya dikembangkan atas acuan apa yang terdapat di dalam buku teks.
2. Kurangnya pemanfaatan lingkungan sekitar anak dan pengalaman keseharian siswa dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan metode atau model mengajar yang kurang tepat.
4. Dalam proses pembelajaran siswa belum menguasai materi pembelajaran dengan baik serta perilaku siswa yang kurang partisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi ketika guru memberikan materi di depan, ada beberapa siswa yang asyik bermain di belakang.
5. Saat di berikan kesempatan oleh guru untuk bertanya siswa hanya diam dan tidak mampu bertanya
6. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) yang lebih berpusat pada guru sehingga siswa tidak

di libatkan dalam proses pembelajaran secara langsung hal inilah yang memicu keributan di dalam kelas.

7. Siswa cenderung menghafal semua materi yang diberikan oleh guru.
8. Tidak adanya media dalam pembelajaran.

Dari beberapa masalah diatas, peneliti memilih salah satu permasalahan untuk dibahas yaitu siswa cenderung menghafal semua materi yang diberikan oleh guru. Memang hampir semua subjek dalam belajar bisa dipelajari dengan cara menghafal. Namun cara ini sebetulnya akan menimbulkan masalah, karena memorisasi menimbulkan kebosanan dan kelelahan pikiran, belum lagi keterampilan yang diperoleh hanyalah sebatas pengumpulan fakta-fakta dan pengetahuan abstrak. Masalah lain yaitu, cara hafalan menyulitkan kita untuk memperluas wawasan untuk kemudian direlasikan dengan situasi baru. Siswa yang dituntut untuk menghafal tanpa belajar memahami sebuah alasan dibalik fakta atau pengetahuan akan memiliki sedikit pemahaman terhadap sesuatu. Pemahamannya menjadi dangkal sehingga tidak dapat mengetahui pengetahuan lainnya yang justru dapat membantunya untuk menyelesaikan masalah. Namun kenyataannya siswa yang menghafal tanpa memahami akan sulit menjelajahi pengetahuan yang sebenarnya.

Belajar dengan cara menghafal membuat siswa bergantung pada guru sebagai sumber informasi dan karenanya mereka kurang peduli dengan kekurangannya sendiri. Siswa tidak berkeinginan untuk belajar secara lebih mendalam lagi karena informasi sudah tersedia. Belajar seperti ini pada akhirnya dapat membentuk sikap siswa yang belajar tanpa bertanya, mempercayai segala sesuatu tanpa keraguan dan kurangnya kemampuan pemahaman terhadap informasi-informasi yang kompleks.

Pembelajaran IPS di sekolah seharusnya menekankan pada aspek-aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dari berbagai permasalahan yang ada di sekitar peserta didik. Guru dituntut untuk mampu memotivasi siswa agar aktif, kreatif, dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada, mampu memberikan solusi pemecahannya berdasarkan pengetahuan serta pemahamannya yang dimiliki oleh guru, misalnya dengan menerapkan berbagai model, metode dan pendekatan. Model yang bisa digunakan, antara lain model pembelajaran

berbasis masalah, model pembelajaran kontekstual (CTL) dan model *cooperative learning tipe make a match*.

Dari ketiga model pembelajaran yang di tentukan, peneliti memilih model *cooperative learning tipe make a match* karena dalam model *cooperative tipe make a match* ini siswa belajar bersama dalam kelompok kecil, saling bertukar pikiran serta bermain kartu pasang. Sehingga dalam pembelajaran siswa terlibat secara langsung dan tidak membosankan, tidak hanya kognitif yang di utamakan tetapi juga psikomotor. Siswa lebih mudah dalam memahami suatu konsep dengan bermain kartu pasang.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Pada Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di kelas 3 SDN IS Kota Bandung Semester II Tahun Ajaran 2015/2016)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, secara umum permasalahan yang akan diteliti adalah: Bagaimanakan penerapan model *cooperative learning tipe make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN IS Kota Bandung pada pembelajaran IPS.

Dari perumusan masalah umum diatas, selanjutnya diuraikan masalah yang lebih khusus yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning tipe make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN IS Kota Bandung?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning tipe make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN IS Kota Bandung?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 SDN IS Kota Bandung pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning tipe Make A Match*?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk “mendeskripsikan penerapan model *cooperative learning tipe make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN IS Kota Bandung pada pembelajaran IPS”. Dari tujuan umum diatas, selanjutnya tujuan yang lebih khusus yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning tipe make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN IS Kota Bandung.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning tipe make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN IS Kota Bandung.
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 SDN IS Kota Bandung pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning tipe make a match*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa dan sekolah, adalah sebagai berikut:

1. Guru

Mampu menerapkan serta mengembangkan model *cooperative learning tipe make a match* sesuai dengan materi IPS dan guru dapat mengetahui model dan strategi serta metode yang bervariasi untuk memperbaiki sistem pembelajaran dikelas.

2. Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran IPS dan melatih keberanian siswa dalam mengungkapkan ide, pendapat serta merumuskan konsep-konsep IPS.

3. Sekolah

Turut memberikan sumbangan bagi peningkatan kualitas proses dan kualitas hasil pendidikan pada SDN IS Kota Bandung.

