

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar mulai dari kelas I, II, III, IV, V, sampai VI berdasarkan Kurikulum Satuan Pendidikan Nasional (KTSP). Pelajaran IPS mengkaji ilmu-ilmu sosial yaitu Sosiologi, Geografi, Antropologi, Ekonomi, Sejarah dan Politik. Pembelajaran IPS erat kaitannya dengan nilai-nilai dan masalah-masalah sosial di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 menyatakan bahwa tujuan ilmu pengetahuan sosial di SD untuk: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, 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 berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global. (Susanto, 2014, hlm. 32)

Tujuan pembelajaran IPS di SD berdasarkan kurikulum bahwa siswa belajar mengenai suatu konsep-konsep, fakta-fakta di lingkungan sekitar untuk dapat dipecahkan dalam kehidupan sehari-hari sesuai nilai-nilai yang benar. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan siswa yang berusia antara 6-12 tahun. Siswa dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkat operasional konkret. Meskipun pada

pembelajaran IPS bahan materi penuh dengan keabstrakan seperti konsep lingkungan sosial, permasalahan sosial, nilai-nilai, dan sebagainya tetapi guru harus tetap memberikan pembelajaran tersebut dengan berbagai cara sesuai tingkat pemahaman siswa dan siswa memahami materi tersebut.

Peranan pembelajaran IPS di SD sangat penting, melalui pembelajaran IPS dapat mengembangkan nilai-nilai sosial, kepekaan sosial, dan berpikir logis memecahkan masalah-masalah kehidupan sosial di masyarakat. Pembelajaran IPS di SD pada umumnya cenderung bersifat abstrak dan mengandalkan kekuatan ingatan, hal ini merupakan kelemahan pembelajaran IPS. Penerapan model, metode dan strategi yang inovatif, kreatif, dan aktif sangat disarankan bagi guru agar pembelajaran tidak melulu dengan metode ceramah. Karena metode ceramah sangat rentan menimbulkan kebosanan pada siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Metode yang kurang tepat ditambah materi pelajaran yang cukup banyak dapat membuat siswa mengalami kejenuhan dalam proses belajar mengajar yang membawa pada menurunnya hasil belajar dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SD Negeri Pasauran 2 kelas IV mengenai pembelajaran IPS, disimpulkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi pelajaran jika pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif atau siswa belajar dengan teman secara berkelompok.

Sementara itu berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas IV SD Negeri Pasauran 2 dengan jumlah 30 siswa, diperoleh hasil bahwa pada mata pelajaran IPS nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75 sedangkan nilai hasil belajar siswa tidak semua memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun siswa yang hasil belajarnya di bawah KKM setengah dari jumlah siswa dengan nilai 60. Berdasarkan pertimbangan terhadap hasil wawancara dan observasi maka salah satu solusi yang dipandang tepat untuk mengatasi masalah pada pembelajaran IPS konsep permasalahan sosial di kelas IV supaya terasa

PGSD UPI Kampus Serang

Ida Lestari, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA KONSEP PERMASALAHAN SOSIAL MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV

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

aktif dan menyenangkan adalah model *cooperative learning* tipe *make a match*, model tersebut dipilih karena ada unsur *game* serta mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Stahl (1992; dalam Solihatin & Raharjo, 2008, hlm. 13) diketahui bahwa “penerapan model *cooperative learning* mendorong tumbuhnya sikap kesetiakawanan dan keterbukaan diantara siswa serta mendorong ketercapaian tujuan dan nilai-nilai sosial dalam pendidikan *sosial studies*.”

Model *cooperative learning* memiliki berbagai tipe seperti NHT (*Numbered Head Together*), STAD, *talking stick*, *pair check*, *picture and picture*, *role playing*, *make a match*, dan sebagainya. Pada penelitian ini, peneliti akan menerapkan model *cooperative* tipe *make a match*.

Model *make a match* atau mencari pasangan, adalah suatu model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pada pembelajaran IPS yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Pada penerapan model pembelajaran ini siswa dibagi kelompok dan bermain pada kartu-kartu. Kartu-kartu berisi kartu soal dan kartu jawaban, setiap siswa mendapatkan satu buah kartu soal/jawaban sesuai konsep materi (konsep permasalahan sosial) kemudian siswa mencari pasangan kartu soal/jawaban lalu mempresentasikannya. Misalnya, siswa mendapat kartu soal tentang “contoh tindak kejahatan” berarti siswa mencari kartu jawaban “Mencuri” dsb.

Model *make a match* memiliki kelebihan antara lain: 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik; 2) karena ada unsur permainan, metode *make a match* sangat menyenangkan; 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Huda, 2014, hlm. 235).

PGSD UPI Kampus Serang

Ida Lestari, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE MAKE A MATCH PADA KONSEP PERMASALAHAN SOSIAL MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV

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

Oleh karena itu, dari uraian yang telah dikemukakan di atas maka dilaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Pada Konsep Permasalahan Sosial Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV.”

B. Rumusan Masalah

Dalam kurikulum pembelajaran IPS di SD Negeri Pasauran 2 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada setiap materi pelajaran adalah 75 akan tetapi pada kenyataannya siswa kelas IV di SD tersebut belum semuanya mencapai nilai di atas KKM. Ketidaktercapaianya nilai KKM oleh siswa disebabkan pembelajaran yang masih bersifat klasikal, tidak adanya inovasi dan kreasi yang diciptakan oleh guru baik terkait metode, media dan model pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS khususnya materi permasalahan sosial. Sehingga pada proses pembelajaran siswa cenderung bosan, kurang aktif serta menyebabkan menurunnya hasil belajar. Salah satu solusi yang dipandang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan model *cooperative learning tipe make a match*, model tersebut dipilih karena mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka permasalahan utama penelitian adalah bagaimana meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pasauran 2 pada pembelajaran IPS konsep permasalahan sosial melalui penerapan model *cooperative learning tipe make a match*. Rumusan masalah dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri Pasauran 2 pada pembelajaran IPS materi permasalahan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning tipe make a match* ?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pasauran 2 pada pembelajaran IPS materi permasalahan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* ?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD khususnya pada materi permasalahan sosial

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui aktivitas siswa kelas IV SD Negeri Pasauran 2 pada pembelajaran IPS materi permasalahan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Pasauran 2 pada pembelajaran IPS materi permasalahan sosial dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match*

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan kepada guru kelas IV SD dalam menerapkan model pembelajaran yang aktif, bermakna dan menyenangkan melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

- 1) Guru dapat memiliki pengetahuan mengenai model *cooperative learning* tipe *make a match* pembelajaran IPS pada konsep permasalahan sosial
 - 2) Guru dapat menerapkan *model cooperative learning* tipe *make a match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada konsep permasalahan sosial mata pelajaran IPS di kelas IV
- b. Bagi Siswa
- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar yang menyenangkan melalui model *make a match* siswa kelas IV
 - 2) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS
- c. Bagi Sekolah
- 1) Diharapkan model *cooperative learning* tipe *make a match* memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar
 - 2) Diharapkan membantu meningkatkan kompetensi lulusan sehingga dapat mewujudkan tercapainya tujuan Pendidikan Nasional