

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Rahmad (2016, hlm. 72) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan hubungan antara manusia dengan lingkungannya, yaitu lingkungan masyarakat karena siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. IPS tidak terlepas dari interaksi antara manusia dengan manusia, manusia dengan kelompok, dan manusia dengan lingkungannya karena manusia termasuk dalam mahluk sosial.

Sedangkan menurut Sapriya (dalam Riyanto, 2018, hlm. 58) mengemukakan tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu: mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk dan ditingkat lokal, nasional, dan global. Dalam melakukan pembelajaran khususnya IPS hendaknya mencapai tujuan tersebut yaitu dengan cara adanya interaksi siswa dalam belajar melalui kegiatan inkuiri terhadap masalah yang mereka temui. Hal itu sesuai dengan kurikulum yang digunakan (*student center*) artinya siswa lebih aktif dalam belajar. Dengan menerapkan interaksi dalam belajar siswa tidak akan merasa bosan.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IVB SD Negeri Sukarame 3 pada mata pelajaran IPS diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah dikarenakan dalam pembelajaran guru menggunakan metode ceramah saja, media yang digunakan hanya pada buku, dalam pembelajaran pun guru tidak

ikut melibatkan siswa sehingga respon yang disampaikan ketika guru sedang menjelaskan, siswa tidak memperhatikan hanya mengobrol dan bermain-main saja. Yang artinya tidak semangat dalam belajar sehingga jenuh dengan pembelajaran yang ada. Dari 20 siswa yang ada di kelas IVB dengan KKM 65 rata-rata nilai yang diperoleh adalah 60. Artinya suasana pembelajaran tersebut kurang tepat dan mengakibatkan hasil belajar siswa di bawah standar KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu adanya perubahan dalam pembelajaran agar hasil belajar lebih baik dan sesuai harapan. Idealnya masa kanak-kanak usia SD adalah masa bermain yang perlu adanya kegiatan menyenangkan. Maka dari itu, perlu pemilihan suatu model atau media yang tepat agar dapat memahami materi yang sedang dibahas dan lebih bermakna. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model *make a match*, karena model ini proses pembelajarannya dilakukan secara menyenangkan dan tetap melakukannya sambil belajar. Serta dalam kegiatan mencari pasangan siswa ikut terlibat langsung.

Menurut Rusman (dalam Sirait dan Noer, 2013, hlm. 254) model pembelajaran *make amatch* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Loma Curran (1994). Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Penggunaan metode belajar sambil bermain bagi siswa akan memperoleh hal baru. Juga merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai keterampilan sosialnya.

Berdasarkan uraian diatas, dengan melalui penggunaan model *make a match* peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian. Hal tersebut juga ditunjang dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Andy Ardino Setiyawan (2018) bahwa model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka saya sebagai peneliti ingin mencoba melakukan suatu

penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IVB SD Negeri Sukarame 3”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan model *make a match* melalui Tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IVB SD Negeri Sukarame 3?
2. Bagaimana hasil penerapan model *make a match* melalui Tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IVB SD Negeri Sukarame 3?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana langkah-langkah penerapan model *make a match* melalui Tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IVB SD Negeri Sukarame 3.
2. Mengetahui hasil penerapan model *make a match* melalui Tema Indahnya Keragaman di Negeriku kelas IVB SD Negeri Sukarame 3.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadikan salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya dan menambah pengetahuan, wawasan mengenai model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui tema Indahnya Keragaman di Negeriku.

2. Secara Praktis

- a. Bagi penulis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan serta pengalaman dalam menggunakan model *make a match* dengan baik.

b. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPS.

c. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadikan salah satu alternatif atau referensi bahan ajar untuk melakukan proses pembelajaran yang baik serta dapat menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran *make a match*.

d. Bagi kepala sekolah

Dengan adanya penelitian ini diupayakan dapat memberikan masukan sebagai bahan ajar pada guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas.

### E. Definisi Istilah

Istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini agar tidak terjadi kesalahpahaman pembaca, yaitu sebagai berikut :

1. Model *make a match*

Model *make a match* adalah model pembelajaran dengan kegiatan yang dilakukannya yaitu mencari pasangan berbantuan kartu soal dan jawaban dengan suasana menyenangkan namun sambil belajar mengenai suatu topik yang sedang dipelajari.

2. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksudkan adalah perubahan yang terjadi setelah melakukan tindakan baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan pada siswa.

3. IPS

IPS merupakan hubungan antara manusia dan lingkungannya serta tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari yang ada dalam masyarakat. Maka dari itu, maksud IPS disini mengenalkan lingkungan yang ada dalam masyarakat yaitu berupa keragaman.