

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tujuan Pendidikan Nasional menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru dan siswa, dimana guru sebagai pihak pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa (Segala. 2006: 16).

Permendiknas No 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa pada proses pembelajaran harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta memberikan ruang yang cukup untuk kreatifitas, prakarsa dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Proses belajar mengajar merupakan inti dalam mencapai suatu tujuan

pendidikan. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru yang dituntut untuk mengeluarkan segala kemampuan yang dimilikinya untuk diberikan kepada siswa pada saat

proses pembelajaran berlangsung dan siswa sebagai penerima materi yang diberikan oleh guru, atas dasar hubungan timbal balik tersebut berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam proses belajar mengajar antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar merupakan suatu kegiatan yang tak terpisahkan, karena telah menjadi satu kesatuan. Sebelum dilakukannya proses belajar mengajar, guru diwajibkan merancang sebuah model pembelajaran yang akan diterapkan nantinya di dalam kelas. Model-model pembelajaran digunakan untuk membantu siswa dalam belajar sesuai dengan cara gaya belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan sebelumnya di SD Negeri 11 Serang ditemukannya permasalahan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IVA, dimana masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan karena pada proses pembelajaran guru masih menerapkan model konvensional (ceramah), tanya jawab, dan penugasan. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat teacher-centered, dimana guru menjadi fokus pembelajaran, guru hanya menyampaikan materi IPS dan siswa cenderung lebih banyak mengembangkan kemampuan menghafal informasi faktual, siswa masih pasif saat proses pembelajaran dilaksanakan, beberapa siswa masih tidak fokus pada saat guru menjelaskan materi ada yang mengobrol dengan teman sebangkunya dan ada juga yang asik sendiri dengan kesibukannya. Rendahnya nilai siswa juga dipengaruhi oleh kondisi pandemi covid-19 yang dimana proses pembelajaran berjalan secara blended-learning sehingga siswa lebih sering mendapatkan soal dan tugas dibuku paket lalu mencari jawabannya di internet sehingga kurangnya pemahaman dan pengalaman siswa dalam pembelajaran IPS.

Keberhasilan dari kegiatan belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dilihat dari pemahaman, penguasaan materi yang diserap siswa. Tujuan pembelajaran IPS akan tercapai apabila siswa dapat menguasai materi pokok yang telah dipelajari. Penguasaan materi siswa dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka itu guru perlu melibatkan siswa sebagai unsur pertama dalam ketuntasan mengajar. Ketuntasan mengajar dikatakan berhasil apabila tingkat penguasaan siswa pada materi yang dipelajari sudah mencapai standar KKM.

Dari permasalahan di atas, maka harus diadakannya tindak lanjut untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Terlepas dari model pembelajaran mana yang akan guru gunakan dalam proses belajar mengajar, terdapat suatu prinsip yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan sebelumnya, bahwa model tersebut tidak hanya berfokus pada aktivitas guru saja, tetapi aktivitas siswa pun harus difokuskan. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu Kooperatif tipe *Make a Match*.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat siswa belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan, mengembangkan sikap kerja sama dan dapat meningkatkan hasil belajar. Dimana salah satu keunggulan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* ini yaitu siswa mencari pasangan antara kartu soal dengan kartu jawaban yang sesuai mengenai suatu konsep atau topik yang dipelajari dalam suasana yang menyenangkan, dan siswa dapat belajar sambil bermain. Sehingga model ini memiliki hubungan erat dengan karakteristik kognitif siswa SD berada pada tahap operasional kongkret Menurut Piaget (dalam Suciati, 2005: 417). Dimana perkembangan siswa itu akan mengalami suatu yang realistik (nyata), siswa masih senang bermain, dan

membentuk sebuah kelompok dengan teman sebayanya Menurut Bruner (dalam Willis, R, 2011: 2011-2015).

Kelebihan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* menurut (Huda, 2013: 253) yaitu: dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, karena ada unsur permainan, model pembelajaran ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, penulis kemudian tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* sebagai model pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu Metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IVA melalui Tema pembelajaran 5 Sub tema 1.

Peneliti juga dikuatkan oleh hasil penelitian sebelumnya yang dibuat oleh Riska, (2017) dalam skripsi yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Energi Di kelas IV Dengan Menggunakan Model Kooperatif learning tipe *Make a Match*”. Hasilnya yang cukup baik dalam proses pembelajaran tersebut. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV A SDN Serang 11”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan, maka secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Sherina Fitriandini, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN SERANG 11

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

1. Bagaimana proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* di kelas IV A SDN Serang 11?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* di kelas IV A SDN Serang 11?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* di kelas IV A SDN Serang 11.
2. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* di kelas IV A SDN Serang 11.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, diantaranya:

- a. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif *Make a Match* materi “pahlawan kebanggaanku” untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.
 - b. Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran IPS disekolah dasar.
 - c. Dapat berguna bagi guru untuk bahan referensi bagi kegiatan penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran IPS.

Sherina Fitriandini, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN SERANG 11

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

b. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menjadi alternatif bagi guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, serta dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

b. Bagi Siswa

Dapat memberikan suasana kegiatan belajar yang berbeda dari sebelumnya sehingga siswa dapat termotivasi terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam upaya perbaikan pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadi acuan dan rekomendasi dalam menetapkan kebijakan sekolah, terutama yang berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas.

d. Bagi Peneliti lain

Dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan referensi penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan pada materi lainnya.

E. Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahpahaman tentang istilah-istilah dalam penelitian ini maka dibuatlah istilah-istilah oleh penulis, sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*

Komalasari (2010: 85) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan dalam batas waktu yang ditentukan.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Susanto (dalam Surya et.al, 2018:43) adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik perubahan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif yaitu kemampuan siswa dalam mempelajari materi tema 5 subtema 2 Pahlawan Kebanggaanku.

3. Pembelajaran IPS

Menurut Nasution (dalam Arini, Munisah, Soewarso, Susilo, 2009:2) menyatakan bahwa IPS adalah suatu program Pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya, dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu social seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi social. Dalam penelitian ini pembelajaran IPS yang dibahas yaitu mengenai sejarah, materi Pahlawan Kebanggaanku.