

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan selalu berkenaan dengan pembinaan manusia, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada unsur manusianya. Guru merupakan ujung tombak berhasil atau tidaknya proses pendidikan di sekolah. Sebagai guru secara langsung berupaya mempengaruhi, membina dan mengembangkan kemampuan siswa yang meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) agar menjadi manusia yang cerdas, terampil, bermoral tinggi dan mandiri. Untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan tersebut seyogianya guru harus mampu merencanakan, menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan, serta tingkat perkembangan siswa. Perencanaan pembelajaran yang matang memungkinkan tercapinya hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pada kenyataan di lapangan sering kali terjadi setelah pembelajaran berakhir, siswa tidak menguasai apa yang kita sampaikan. Salah satu penyebabnya mungkin kesalahan guru dalam merencanakan atau dalam proses pembelajaran yang cara penyampaiannya kurang menarik atau masih dominan menggunakan metode ceramah yang berlangsung hanya satu arah sehingga siswa hanya berperan sebagai objek pembelajaran, yang pada akhirnya menimbulkan kebosanan dan kejenuhan bagi siswa serta dapat mengakibatkan motivasi belajarnya hilang. Sebagai solusinya guru harus mampu menciptakan situasi

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang salah satunya melalui penggunaan metode pembelajaran *make a match*.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Slavin Suciati (2005: 5.9) bahwa “materi pelajaran yang disajikan dengan cara yang menarik akan meningkatkan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran”.

William C. Crain (1980: 9) hasil belajar akan lebih bermakna jika prosesnya menyenangkan semua peserta didik dan terjadi penguatan (reinforcemen). Dengan bahasa yang luwes, memberikan informasi yang jelas, dan penguatan, siswa akan termotivasi untuk dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disajikan.

Berkaitan dengan masalah pembelajaran IPS, siswa SDN Tegallame Kecamatan Naringgul Kabupaten Cianjur pada umumnya kurang memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran, daya serap materi pelajaran belum mencapai yang diharapkan/KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM pada Kompetensi Dasar mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang adalah 65, namun pada kenyataannya baru mencapai rata-rata 55. Hal ini diketahui dari hasil belajar siswa. Sehingga pengulangan terhadap materi ini sering dilakukan. Metode yang sudah digunakan dalam penyampaian materi ini diantaranya ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Akan tetapi hasilnya tetap kurang memuaskan dan masih banyak siswa yang hasil belajarnya dibawah KKM. Adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan tersebut, maka penulis berupaya untuk menerapkan model pembelajaran *make a match* sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna

yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Sebagai bentuk uji coba PTK, peneliti mengambil judul “Upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran *make a match* di kelas VB SDN Tegallame Kabupaten Cianjur“

Hasilnya diharapkan siswa dapat memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran, KKM yang telah ditentukan dapat tercapai dan dapat memperbaiki metode/model pembelajaran, sehingga dapat menunjang terhadap tujuan pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Tegallame Kecamatan Naringgul Kabupaten Cianjur dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* ?
2. Sejauh mana model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SDN Tegallame pada pembelajaran perjuangan para tokoh daerah untuk mengusir Belanda ?

### **C. Hipotesis Tindakan**

Dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran perjuangan para tokoh daerah untuk mengusir Belanda akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SDN Tegallame Kecamatan Naringgul Kabupaten Cianjur dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada perjuangan para tokoh daerah untuk mengusir Belanda. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Tegallame kabupaten Cianjur dalam mengikuti pembelajaran IPS
2. Untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Tegallame pada pembelajaran perjuangan para tokoh daerah untuk mengusir Belanda

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa
    - o Diharapkan siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS

- o Dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran IPS terutama dalam pembelajaran perjuangan para tokoh daerah untuk mengusir Belanda

b. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini menambah wawasan pengetahuan dalam pembelajaran IPS. Khususnya pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran *make a match*

c. Bagi Guru Kelas

- o Memberikan perbaikan cara mengajar guru, bagaimana menciptakan situasi dan kondisi yang menyenangkan yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik
- o Meningkatkan kemampuan aktivitas guru di sekolah dasar
- o Menemukan pola pembelajaran pendidikan IPS di sekolah dasar yang efektif melalui penggunaan model pembelajaran *make a match*

d. Bagi Sekolah

Diharapkan temuan PTK ini menjadi masukan positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Tegallame Kecamatan Naringgul Kabupaten Cianjur

e. Bagi UPI

Hasil PTK ini dapat dijadikan studi banding jika ada peneliti yang hendak melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *make*

match disamping itu dapat dijadikan dokumentasi UPI sebagai tambahan referensi di perpustakaan.

f. Bagi Dinas Pendidikan

Temuan ini diharapkan dapat menjadi penguat untuk memberikan motivasi terhadap para guru agar dalam pembelajarannya menggunakan model-model pembelajaran yang menarik sebagai salah satu alternatif dalam upaya membangkitkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

- a. Temuan PTK ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi para guru, untuk menggunakan model/media pembelajaran yang bervariasi salah satunya dengan model pembelajaran make a match, agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bagi rekan-rekan seprofesi dan bisa diterapkan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan.

**F. Penjelasan Istilah**

Untuk menghindari kemungkinan terjadinya penafsiran yang berbeda dalam pembahasan selanjutnya, maka peneliti perlu memberikan penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian. Istilah-istilah dimaksud adalah sebagai berikut :

## 1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik sebagai hasil dari proses pembelajaran diri sendiri dan pengaruh lingkungan, mencakup perubahan kognitif, afektif dan psikomotor, berkaitan dengan penelitian ini adalah hasil belajar di kelas VB pada materi Perjuangan Para Tokoh Daerah untuk Mengusir Belanda, yang dinyatakan dalam bentuk angka dari hasil prestasi belajar siswa.

## 2. Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

## G. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam PTK ini merujuk pada model Kurt Lewin yang terdiri atas empat komponen pokok penelitian kelas, yaitu :

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan (*Action*)
3. Pengamatan (*Observing*)



#### 4. Refleksi (*Reflecting*)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN Tegallame yang berjumlah 25 orang yaitu sembilan orang anak laki-laki dan 16 anak perempuan. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar dan observasi. Tes hasil belajar dilaksanakan setiap akhir siklus dan observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung oleh teman sejawat. Adapun jenis data yang diambil adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dan data kualitatif berupa aktifitas siswa dan guru. Data yang diperoleh melalui instrumen yang telah dikumpulkan sebelumnya diolah secara kuantitatif dengan memberikan nilai pada hasil belajar siswa.

Data-data dianalisis mulai dari siklus satu sampai pada siklus tiga untuk dibandingkan dengan teknik deskriptif persentase yang dikelompokkan dalam lima kategori yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Selanjutnya data hasil belajar dianalisis dengan cara menghitung rata-rata nilai dan ketuntasan belajar secara keseluruhan untuk mengetahui pencapaian indikator. Siklus tiga akan dilakukan jika pada siklus dua pencapaian hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.