

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar pada setiap individu dan suatu keharusan yang ada pada diri manusia semenjak lahir karena tidak mempunyai apa-apa dan tidak mengetahui apa pun. Pendidikan juga merupakan hak pada setiap manusia guna untuk dapat mengembangkan potensi diri dan kemampuan berpikir. Dengan adanya pendidikan manusia memiliki suatu kemampuan untuk dapat membentuk perilaku menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi yang terdapat pada diri manusia, baik cara berpikir, sosial, dan nilai moral serta dapat menjalankan kehidupan sesuai dengan apa yang telah diharapkan.

Pendidikan tidak terlepas dari kurikulum pendidikan yang telah ditetapkan. Semua kesempatan dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa direncanakan dalam suatu kurikulum. Menurut Hamalik (2005:18), “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar”. Salah satu mata pelajaran yang menggunakan kurikulum dan diajarkan di sekolah dasar adalah IPS. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Melalui pelajaran IPS, siswa dituntut untuk memahami konsep-konsep dasar IPS, dan memiliki keterampilan, nilai dan sikap sesuai dengan kodratnya sebagai manusia sosial, sehingga siswa akan dapat menyelesaikan permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar, dan memiliki kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan dimasyarakat.

Pada saat kegiatan belajar mengajar IPS menunjukkan bahwa konsentrasi siswa saat belajar IPS belum maksimal. Hal ini terjadi karena kurangnya keterampilan guru dalam mengajar pelajaran IPS di sekolah. Guru kurang melibatkan siswa dalam proses belajar. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS hanya terbatas pada mendengarkan penjelasan guru, mencatat, dan bertanya apabila ada tulisan yang kurang jelas, dan guru juga kurang dalam mengembangkan materi pelajaran, dan tidak menghubungkan materi tersebut dengan kejadian yang dialami dalam kehidupan sehari-hari siswa. Guru hanya mengandalkan buku paket sebagai pedoman dalam mengajarkan materi tersebut, dan tidak menggunakan media sebagai alat bantu agar siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan, sehingga kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil Observasi yang telah peneliti lakukan pada hari Jum'at tanggal 29 Juli 2019 di kelas V SDN 03 Kampung Olo Kota Padang ketika guru menerangkan materi tentang KD 3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi. Pada saat mengajar guru mengajar secara konvensional yaitu hanya menciptakan pembelajaran satu arah, berpusat pada guru, sehingga guru yang aktif dan siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru saja.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V Rasli Nurtin, mengungkapkan bahwa "dalam setiap pembelajaran ibu jarang menggunakan model-model pembelajaran, ibu cenderung menggunakan

pendekatan konvensional yaitu metode ceramah dan pemberian tugas”. Kemudian saat wawancara ibu guru kelas V juga mengungkapkan bahwa: “hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPS masih banyak yang belum mencapai dan penerapan Kriteria Ketuntasan Minimum (KBM)) yang terlalu tinggi yaitu 75 yang telah ditetapkan sekolah sehingga siswa menjadi kesulitan untuk mencapainya”. Berdasarkan hasil Penilaian Harian siswa kelas V pada pembelajaran IPS terlihat dari 21 orang siswa terdapat 15 orang siswa yang tidak tuntas(71,42%) yang nilainya di bawah KBM, sementara nilai di atas KBM 6 orang (28,57%)”. Hal ini terlihat ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, dari 21 jumlah siswa hanya 4 orang (19,04%) siswa yang bertanya dan 3 orang siswa yang mau menjawab pertanyaan gurunya. Kemudian saat guru menggunakan metode diskusi hanya sebagian siswa yang ikut berdiskusi dari 21 orang siswa hanya 5 orang(23,80%) yang aktif berdiskusi dengan temannya. Sementara itu siswa lainnya hanya diam karena siswa kurang bekerjasama dengan teman sebangkunya untuk mengerjakan latihan. Keadaan ini berlangsung selama 10 menit dan setelah itu siswa sibuk dengan urusan masing-masing seperti membuat permainan dan bermain dengan alat tulis yang ada di atas meja, serta berbicara dengan teman sebangkunya. Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada nilai murni pada Penilaian Harian (PH) Tema 1 Subtema 1 Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020, seperti yang terlihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Ketuntasan dan Nilai PHIPS KD 3.1 Tema 1 Subtema 1 Semester I Siswa Kelas V SDN 03 Kampung Olo Tahun Ajaran 2019/2020.

Penilaian Harian	Nilai IPS KD 3.1		Rata-rata	Ketuntasan	
	Tertinggi	Terendah		Nilai ≥ 75	Nilai < 75
Semester I	80	40	63,7	6	15
Persentase (%)				28	71

Sumber : guru kelas V SDN 03 Kampung Olo Kota Padang

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KBM). Dari 21 siswa 6 orang (28%) yang mencapai KBM sedangkan KBM yang diterapkan di sekolah adalah 75. Jika dilihat dari ketuntasan terdapat selisih yang besar diantara keduanya. Untuk itu diperlukan solusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penulis memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* yang merupakan model pembelajaran diawali guru mengajukan pertanyaan yang terkait dengan pembelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik. Guru memberi kesempatan kepada mereka untuk memikirkan jawabannya. Dengan model pembelajaran cooperative tipe *Make a Match*, siswa dilatih bagaimana mengutarakan pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi/tujuan pembelajaran.

Model pelajaran *cooperative* diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sejalan dengan pendapat Suprijon (2009:61) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman,

dan pengembangan keterampilan sosial”. Dari pendapat tersebut di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif memang baik digunakan jika guru ingin peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal sekaligus mengembangkan keterampilan bersosialnya. Pada pembelajaran kooperatif ini siswa belajar secara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan dan salah satu model yang dapat digunakan guru untuk menguasai permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning Make a Match*.

Tipe *Make a Match* ini menjadi salah satu strategi penting di dalam kelas karena dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik. Sesuai dengan Huda (2013:253): Model pembelajaran tipe *Make a Match* ini dapat meningkatkan aktivitas siswa, karena adanya unsur permainan sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan permasalahan siswa terhadap materi yang dipelajari serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Cooperative Learning tipe *Make a Match* cocok untuk menangani masalah-masalah tersebut di atas. Pada model *Cooperative learning* tipe *Make a Match* belajar sambil bermain. Dalam pembelajarannya, siswa dibagikan kartu soal dan kartu jawaban yang berisi konsep atau topik suatu materi pelajaran, kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Siswa diberikan kebebasan untuk berkomunikasi, saling berbagi ide atau pendapat, mereka saling membantu dalam kelompoknya sehingga tercipta suasana yang menyenangkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Istarani (2011:65) “ Salah satu cara keunggulan teknik *Make a*

Match adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan karena ada unsur permainan sehingga metode ini menyenangkan.

Model *Make a Match* siswa diajak untuk aktif dalam pembelajaran karena mereka pemeran utama dalam menemukan jawaban ataupun soal dari kartu yang ada pada mereka. Siswa akan antusias dan bergairah dalam pembelajaran karena penyajian materi dikemas dalam permainan yang langsung melibatkan siswa. Dengan adanya permainan siswa akan senang sehingga pembelajaran multi arah. Proses pembelajaran demikian akan lebih bermakna bagi pembelajaran guna mendapatkan pengalaman belajar yang akan digunakan siswa untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari yang mereka hadapi.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti paparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada pembelajaran IPS Melalui Model *Make a Match* di SDN 03 Kampung Olo.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah peneliti ini adalah:

1. Siswa hanya menerima apa yang disampaikan guru
2. Kurangnya Aktivitas siswa kelas V SDN 03 Kampung Olo Kota Padang dalam bertanya dan berdiskusi.

3. Siswa kurang kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan pada saat diskusi.
4. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS masih rendah di bawah KBM yaitu 75, siswa yang nilainya ≥ 75 ada 6 orang siswa dan siswa yang nilainya < 75 ada 15 orang siswa

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya identifikasi masalah serta kemampuan yang terbatas maka peneliti mencoba membatasi permasalahan pada peningkatan aktivitas bertanya dan diskusi, dan hasil belajar kognitif pada saat mata pelajaran IPS melalui model *Make a Match* di kelas V SDN 03 Kampung Olo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas bertanya siswa kelas V dalam pembelajaran IPS melalui Model *Cooperative learning* Tipe *Make a Match* di SDN 03 Kampung Olo?
2. Bagaimanakah peningkatan diskusi siswa kelas V pada pembelajaran IPS melalui model *Cooperatif Learning* Tipe *Make a Match* di SDN 03 Kampung Olo?

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V pada pembelajaran IPS melalui Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match* di SDN 03 Kampung Olo?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas bertanya siswa kelas V pada pembelajaran IPS melalui model *Cooperative Learning Tipe Make a Match* di SDN 03 Kampung Olo.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan berdiskusi siswa kelas IV pada pembelajaran IPS melalui Model *Coopertaif Learning Tipe Make a Match* di SDN 03 Kampung Olo.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V pada pembelajaran IPS melalui Model *Cooperative Learning Tipe Make a Match* di SDN 03 Kampung Olo.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran di SD khususnya pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning tipe Make a Match*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi peneliti, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan, selain itu juga diharapkan dapat menjadi acuan yang bermanfaat terhadap proses pembelajaran IPS dan dapat membandingkan dengan model yang telah diajarkan sebelumnya.
2. Bagi guru, sebagai masukan pengetahuan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dengan menggunakan model *Make a Match*.
3. Bagi kepala sekolah, memberi masukan tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan model tipe *Make a Match*.
4. Bagi siswa, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar lebih baik lagi dalam proses pembelajaran IPS.