

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi dewasa ini telah menyebabkan perubahan mendasar dalam kehidupan bangsa. Dalam menghadapi berbagai permasalahan yang timbul dari persaingan global dan proses demokratisasi, maka diperlukan sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang handal dan berkualitas melalui pembaharuan sistem pendidikan dan penyempurnaan kurikulum. Manusia sebagai individu sosial dan sebagai warga negara perlu mengembangkan kemampuan diri untuk dapat hidup di tengah-tengah komunitasnya.<sup>1</sup> Salah satu caranya dengan meningkatkan wawasan melalui jalan pendidikan. Sebagaimana tercantum dalam Rancangan Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang tujuan nasional yang berbunyi:

Pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Berdasarkan Undang-Undang tersebut, dikatakan bahwa pendidikan merupakan usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan menjadikan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Salah satu warga negara itu adalah siswa yang duduk dibangku SD, SMP, dan SMA. Dengan demikian setiap

---

<sup>1</sup>Lalu Saparwadi, "Pengaruh Cooperative Learning Tipe *Make a Match* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII". Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hamzanwadi Selong. *Beta Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 8 No.1 (Mei) 2015. h. 61. Beta tersedia online pada: <http://ejurnal.iainmataram.ac.id/index.php/beta>

<sup>2</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: PurnadaMedia grup 2009), h. 123-124

siswa berhak untuk mendapatkan pendidikan atau pembelajaran agar dapat menjadi individu atau warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problem kehidupan yang dihadapinya. Secara total, pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki kegiatan cukup kompleks, meliputi berbagai komponen yang berkaitan satu sama lain. Pendidikan merupakan bagian integral dari pembangunan bangsa, sehingga telah dilakukan berbagai inovasi untuk mencapai pendidikan yang bermutu, sesuai dengan tuntutan perkembangan Iptek<sup>3</sup>. Jika menginginkan pendidikan terlaksana secara baik dan teratur, maka elemen yang terlibat dalam kegiatan pendidikan perlu dikenali. Pendidikan dapat dilihat dari hubungan interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Sekolah dasar merupakan pendidikan formal yang diperoleh anak pada awal pembelajaran yang dilakukan secara kontinyu dan terarah sebelum ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan yang diberikan di SD bertujuan untuk memberikan kemampuan dasar baik itu membaca, menulis, menghitung, maupun pengetahuan dan keterampilan dasar lainnya seperti sikap, perilaku dan budi pekerti. Agar pendidikan formal dapat mencapai tujuan yang diinginkan, peran guru sebagai tenaga pendidik merupakan kunci utama. Oleh karena itu, guru dalam menyajikan pembelajaran harus mampu menggunakan pendekatan-

---

<sup>3</sup>Nurhayati Lahay, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* di Kelas IV SDN 2 Tapa Kabupaten Bone Bolango". *Jurnal PGSD FIP UNG*. h.4.

pendekatan atau model pembelajaran yang cocok dengan materi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran yang sesuai dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar memungkinkan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu diperlukan guru yang efektif yang bisa menerapkan pembelajaran dengan berbagai strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang berdasarkan pendekatan *student centered*, siswa harus berperan aktif dalam kegiatan belajarnya dan guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa dalam belajarnya. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran sangat penting untuk pemahaman dan motivasi mereka.<sup>4</sup>

Produk pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari peran pendidik dalam pembelajaran. Guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Terutama dalam pemilihan model pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, dalam proses pembelajaran pengetahuan tidak hanya didapatkan dari guru tetapi dari teman sebaya yang saling bekerja sama, yakni kooperatif. Dalam hal ini guru bertindak sebagai fasilitator.<sup>5</sup> Khususnya dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS menjadi sangat penting seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin meningkat sebagai salah satu ilmu dasar IPS yang memiliki nilai esensial

---

<sup>4</sup>Vawziyyah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make a Match* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III di SD Negeri Pogung Kidul". Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Studi Teknologi Pendidikan* Edisi . 2. Tahun. ke 2015.h. 5.Vawziyyah, Teknologi Pendidikan/KTP/FIP Universitas Negeri Yogyakarta ivovoo@yahoo.co

<sup>5</sup>Anita Lie, *Cooperative Learning* (Jakarta: PT. Grasindo, 2002), h. 11.

yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan serta sebagai pembentuk nilai karakter bangsa.

IPS adalah mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah. Mata Pelajaran IPS di SD mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.<sup>6</sup>

Tujuan dari pendidikan IPS yaitu mendidik dan memberikan bekal kepada siswa untuk mengembangkan bakat, minat, dan kemampuan lingkungan agar dapat menjadi bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran IPS bukan hanya menerapkan ilmu teoritis saja melainkan juga mengajak siswa untuk mempelajari, menganalisis, mengkaji, dan menelaah gejala masalah sosial di masyarakat. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang dapat berkembang dari waktu ke waktu.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan Ibu Sumiati selaku guru wali kelas VB di SD Negeri 05 Baruga, peneliti memperoleh informasi dan menemukan beberapa fakta yaitu:

---

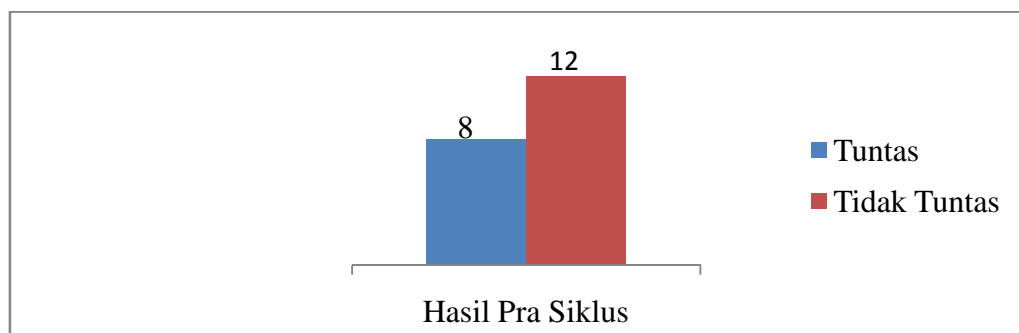
<sup>6</sup>Ayu Febriana, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas VSDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang". *KREATIF Jurnal Kependidikan Dasar*. Volume 1, Nomor 2, Februari 2011. h. 153.

<sup>7</sup> Desy Noor Argawati Yula, "Tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan pada Siswa Kelas V Sanden". Tahun ke-5 *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 28.(2016), h. 265. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/viewFile/1678/1884> (14 Desember 2016).

Hasil belajar siswa kelas VB pada mata pelajaran IPS rendah 12 dari 20 siswa tidak mencapai nilai KKM. Ketika guru menjelaskan semua materi dengan baik, tidak ada antusiasme siswa untuk bertanya tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru, padahal di dalam proses pembelajaran guru sudah secara kondusif menerapkan metode pembelajaran seperti metode ceramah, tanya jawab dan lain-lain. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dipengaruhi faktor siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru karena ada sebagian siswa yang asyik bercerita dengan temannya tanpa mepedulikan guru yang ada di depan kelas. Sehingga mengakibatkan proses pembelajaran IPS di kelas VB di SDN 05 Baruga belum berjalan secara optimal.<sup>8</sup>

Hal ini dilihat dari proses pembelajaran diruangan ketika siswa ditanya mengenai pemahaman terhadap materi, siswa menjawab sudah memahami materi yang baru dijelaskan. Namun semua itu tidak sesuai dengan harapan guru, karena pada saat guru memberikan tugas berupa tes masih banyak siswa yang tidak mampu untuk menyelesaikan tugasnya dengan baik.

**Gambar 1.1: Pencapaian Nilai Siswa Pada Pra Siklus**



Dari gambar di atas menunjukkan bahwa hasil observasi penelitian yang dilakukan di SD Negeri 05 Baruga menunjukkan hasil belajar IPS kelas VB masih rendah. Berdasarkan hasil tes dapat diketahui bahwa dari 20 siswa kelas VB, yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki hanya terdapat 8 siswa yang mencapai nilai KKM, jumlah tersebut berarti bahwa hanya 40% yang

<sup>8</sup>Sumiati, Guru Wali Kelas VB Hasil Wawancara di Kelas pada tanggal 05 November 2016.

berhasil mencapai nilai KKM. Sedangkan yang tidak memenuhi nilai KKM sebanyak 12 siswa jumlah tersebut berarti 60% yang tidak berhasil mencapai nilai KKM.<sup>9</sup>

Dengan demikian proses pembelajaran IPS di kelas VB belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum. Dilihat dari nilai tes siswa mencapai rata-rata 58,35 belum memenuhi KKM yang ditetapkan pihak sekolah yakni 70. Dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa sangat jarang mengajukan pertanyaan pada guru sehingga guru asyik sendiri menjelaskan apa yang telah disiapkannya, dan siswa hanya menerima saja yang disampaikan oleh guru. Sehingga proses pembelajaran menjadi terfokus pada satu arah saja yaitu kepada guru.

Dengan demikian, guru dapat mengembalikan gairah belajar siswa dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat agar siswa tidak merasa bosan dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu. Model pembelajaran aktif tipe *Make a Match* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif dengan mencari pasangan kartu yang dimiliki. Suasana pembelajaran dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan riuh, tetapi sangat asyik dan menyenangkan.<sup>10</sup>

Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif dan kemampuan untuk mengajar melalui kegiatan kerjasama setiap siswa agar tetap

---

<sup>9</sup>Dokumen Guru Wali Kelas VBSDN 05 Baruga, dikutip pada tanggal 5 November 2016.

<sup>10</sup>Ruski, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-Iis di SMAN 1 Kamal". Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Tulungagung, Jawa Timur. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPEKO)* Vol. 1, No. 1 2016.

fokus dengan kartu yang dipegang, agar dapat mendapatkan pasangan dari kartu jawaban mencari kartu soal dan sebaliknya kartu soal mencari kartu jawaban. Penerapan model ini dapat memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi. Oleh karena itu, peneliti mengajukan judul penelitian "*Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match Siswa Kelas VB di SD Negeri 05 Baruga*".

### **B. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPS masih berpusat pada guru
2. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran
3. Belum adanya kerjasama siswa dalam proses pembelajaran
4. Rendahnya hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPS

### **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

"Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas VB di SD Negeri 05 Baruga?"

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

"Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas VB di SD Negeri 05 Baruga".

## **E. Manfaat Penelitian**

### a. Manfaat teoritis;

1. Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran IPS dalam rangka meningkatkan hasil belajar.
2. Hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan bagi peneliti yang akan datang.

### b. Manfaat Praktis;

1. Bagi peneliti, sebagai latihan dalam melakukan penelitian secara ilmiah dalam hal ini melakukan penelitian tindakan kelas guna mengatasi permasalahan-permasalahan yang dialami oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas, serta mendapatkan wawasan dan pengalaman dalam menerapkan model kooperatif tipe *Make a Match*
2. Bagi siswa
  - a) Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses belajar mengajar
  - b) Meningkatkan kemampuan bertanya siswa dalam proses belajar mengajar
  - c) Dapat mengatasi kesulitan dalam menyelesaikan tugas secara individual karena model pembelajaran kooperatif lebih menekankan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.
  - d) Akan memiliki minat belajar yang besar karena proses pembelajaran tidak jenuh
  - e) Berpartisipasi aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar



- a) Dapat menambah wawasan yang lebih luas terhadap cara pembelajaran sehingga akan lebih bergairah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPS.
  - b) Dapat meningkatkan motivasi dalam upaya mengembangkan profesinya.
  - c) Memberikan daya tarik bagi peserta didiknya sehingga guru meningkatkan kreasi dalam proses pembelajaran.
  - d) Guru dapat mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi masalah pada pelajaran IPS.
3. Bagi peneliti bidang sejenis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu dasar dan masukan untuk penelitian selanjutnya.

#### **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman maka peneliti mengemukakan definisi operasional sebagai berikut;

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* merupakan model pembelajaran siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.
2. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa kelas VB di SD Negeri 05 Baruga setelah selesai mengikuti tes tertulis pada pelajaran yang diajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang dinyatakan baik berupa angka, huruf, maupun kalimat. melalui model

pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* yang dinyatakan baik berupa angka, huruf, maupun kalimat.

### **G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan diatas maka peneliti menuliskan hipotesis dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VB di SD Negeri 05 Baruga".