BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPS merupakan salah satu pembelajaran wajib yang diberikan pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran tersebut mengkaji berbagai peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang terkait dengan kegiatan sosial. Dalam pembelajaran IPS tercakup beberapa materi, diantaranya adalah ekonomi, sosiologi, geografi, dan sejarah. Setiap orang perlu mengenal antar individu atau kelompok lainnya. Pembelajaran IPS sangat penting diberikan kepada peserta didik sekolah dasar, karena semua orang perlu mengenal antar individu atau kelompok lain yang berasal dari lingkungan berbeda-beda hal tersebut berkaitan dengan pendidik yang dapat mengajarkan cara menghargai perbedaan dan memahami antar individu. Oleh karena itu dalam pembelajaran IPS dapat membentuk seorang peserta didik menjadi makluk sosial yang dapat berinteraksi dan melakukan hubungan timbal balik antar sesama manusia disekitarnya.

Sesuai dengan kurikulum 2013 telah ditetapkan pembelajaran harus berpusat pada siswa, maka seorang pendidik memiliki peran yang sangat penting untuk mengaktifkan peserta selama pembelajaran berlangsung. sebagaimana dijelaskan oleh Roesminingsih dan Susarno (2014:126), seorang pendidik memiliki peran sekaligus di dalam kelas diantaranya adalah sebagai pembimbing, demonstrator, inisiator, organisator, mediator, fasilitaror, pengelola kelas, supervisior, serta evaluator. Maka seorang pendidik harus merencanakan suatu metode pengajaran yang tepat agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan baik, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS tersebut, seorang pendidik harus mampu menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan serangkaian cara yang diterapkan oleh pendidik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang inginkan. Penerapan model pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengaktifkan dan meningkatkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak sekali model pembelajaran

yang harus diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Make a Match merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan bantuan kartu yang terdiri dari soal dan jawaban, kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan diminta untuk mencari jawaban sendiri dari soal yang telah dibawa oleh temannya hal tersebut dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mencari jawaban. Menurut Suyanto (2009:72) mendefinisikan bahwa model pembelajaran tipe make and match merupakan model pembelajaran dengan cara guru membuat beberapa kartu soal dan jawaban kemudian peserta didik diminta untuk menjawab soal dengan mencari pasangan dari katu jawaban. Dalam model pembelajaran ini tentunya akan terasa menyenangkan dan pada akhirnya akan meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil yang saling bekerja sama agar dapat tercapai tujuan pembelajaran Sugiyanto (2010:37). Sehubungan dengan pengertian tersebut, Salvin mengatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompokknya yang heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lainnya karena dalam model pembelajaran kooperatif ini lebih menekankan pada kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan beberapa kartu pertanyaan dan jawaban kemudian peserta didik diberikan waktu tertentu untuk mencari tahu sendiri dan mencocokkan jawaban dari pertanyaan yang telah dibawa oleh temannya kemudian menyampaikan jawabannya didepan kelas. Dalam kegiatan tersebut akan menumbuhkan sikap saling menghormati antar kelompok, bertanggung jawab, dan percaya diri dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Menurut susanto

(2014:224) kelebihan model pembelajaran ini adalah dapat menumbuhkan semangat peserta didik selama proses pembelajaran, karena di dalam model pembelajaran ini peserta didik diajak bermain sambil belajar suatu konsep pembelajaran. Model pembelajaran ini dapat digunakan dalam tingkatan jenjang pendidikan dan untuk semua mata pelajaran yang telah disesuaikan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi tentang jenisjenis pekerjaan dan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, model pembelajaran tersebut di pilih karena di anggap dapat membantu peserta didik dalam mengetahui jenis-jenis pekerjaan dan kegiatan ekonomi secara berkelompok dengan menggunakan kartu soal atau jawaban. Hal tersebut dapat mengaktifkan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar, maka peneliti tertarik dan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5 Peserta Didik Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya".

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk membatasi suatu masalah agar permasalahan tersebut tidak menyimpang dan tidak melebar dari penelitian. Hal tersebut dilakukan agar tujuan penelitian dapat tercapai. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar IPS Tema 4 Sub Tema 1 Pembelajaran 5 peserta didik kelass IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang akan dilakukan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5 Peserta Didik Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan peneliti menentukan tujuan yaitu untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 4 Sub Tema 1 Pembelajaran 5 Peserta Didik Kelas IV SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, yaitu sebagai berkut:

- 1. Bagi guru
 - Sebagai wawasan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap pembelajaran. Agar guru termotivasi dan dapat mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.
- Bagi sekolah Sebagai motivasi terhadap model pembelajaran yang baru dan untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.
- 3. Peneliti

Sebagai pengalaman langsung untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan menambah wawasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.