

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran di dunia pendidikan melibatkan banyak elemen-elemen yang terkait diantaranya adalah siswa, guru, dan kepala sekolah. Di Indonesia, ketiga elemen ini sangat erat hubungannya. Kepala sekolah sebagai pemimpin di sebuah sekolah menjadi motor penggerak bagi guru yang akan mengajar. Sedangkan guru merupakan salah satu sumber belajar sekaligus menyampaikan informasi-informasi terkait dalam dunia pendidikan.

Terlaksananya pendidikan melalui proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan inti dari pendidikan secara keseluruhan, dimana guru sebagai pemegang peranan utamanya. Guru sebagai seorang pendidik yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar bertugas menciptakan kondisi belajar yang dapat membuat siswa belajar dengan optimal untuk mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan. Oleh karena itu, seorang guru harus mengupayakan agar siswa aktif dalam proses belajar dengan cara menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Tujuan pendidikan mencakup tiga domain atau ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan tujuan pendidikan yang mengarah kepada kemampuan intelektual, kemampuan berfikir maupun kecerdasan yang akan dicapai. Ranah tersebut dapat dicapai dengan adanya pembelajaran di kelas yang dikemas sedemikian rupa sehingga terjadi interaksi belajar mengajar serta terjadi komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Selain itu, pengajar dapat menyampaikan materi secara optimal dan pembelajar dapat menerima materi yang diajarkan dengan maksimal.

Lemahnya proses pembelajaran merupakan salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan saat ini. Anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupannya sehari-hari. Proses seperti ini menyebabkan kurang mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran tidak terkecuali mata pelajaran IPS. Dengan diberikannya pendidikan IPS, siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir

kritis dengan berbagai metode pemecahan masalah dan juga dapat memupuk keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat atau argument. Namun pada kenyataannya pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang menekankan pada penguasaan bahan atau materi pelajaran sebanyak mungkin, suasana belajar yang bersifat baku serta tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif. Budaya belajar lebih ditandai oleh budaya hafalan daripada berfikir, akibatnya siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hapalan saja. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya hasil belajar siswa, guru diharapkan mewujudkan suasana belajar yang relevan serta menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dengan mengadakan pembaharuan dalam model, metode, pendekatan, serta penggunaan media dalam proses pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif (Aunurrahman, 2011:28).

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri Belahantengah Mojosari, pembelajaran IPS didominasi dengan metode ceramah walau sesekali diselingi dengan tanya jawab pembelajaran masih berpusat pada guru, pembelajaran kurang menggali pengetahuan awal siswa. Siswa merasa malu bertanya kepada guru karena siswa menganggap dirinya akan dicap sebagai siswa yang bodoh jika bertanya. Secara tidak langsung menyebabkan siswa semakin terpuruk dalam ketidaktahuannya terhadap konsep-konsep yang dijelaskan oleh gurunya. Hal tersebut bertentangan dengan penerapan Kurikulum 2013, yang mengharuskan siswa untuk lebih aktif, kreatif serta berpikir kritis.

Mencermati berbagai permasalahan dan realita belajar sebagaimana diuraikan di atas, model pembelajaran *make a match* tampaknya dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Ada beberapa alasan perlunya menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk dikembangkan sebagai variasi model pembelajaran, agar pemahaman konsep dapat tercapai. Alasan tersebut diantaranya, meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman siswa karena ada unsur permainan, melatih keberanian siswa dalam presentasi dan kedisiplinan dalam menggunakan waktu, alasan tersebut sesuai dengan pendapat Huda (2013: 253) mengenai kelebihan model *make a match*. Selain itu model pembelajaran ini

juga menarik, karena menerapkan gabungan dari dua hal yaitu belajar dengan kemampuan masing-masing individu dan belajar kelompok. Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain. Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu keaktifan belajar dan kemampuan belajar melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi, sehingga tercapai hasil yang maksimal. Dilihat dari penelitian yang sebelumnya oleh Rahayu dan Tri Hadi Santoso dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Tema Harga Diri Di SDN Plalangan 02 Jember" yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan pencapaian skor aktivitas belajar siswa prasiklus sebesar 45,31 (cukup aktif) pada siklus I meningkat menjadi 79,34 (sangat aktif) pada siklus II pencapaian skor hasil belajar siswa prasiklus sebesar 45,83 (kurang baik) meningkat menjadi 67,42 (cukup baik) pada siklus I dan meningkat menjadi 79,42 (baik) pada siklus II.

Melihat pemaparan problematika yang terjadi di SDN Belahantengah Mojosari, maka peneliti mencoba melakukan suatu penelitian dengan judul "Penerapan Model *Make A Match* dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN Belahantengah Mojosari-Mojokerto"

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan oleh peneliti agar penelitian tidak meluas dan fokus pada satu tujuan. Adapun pembatasan masalah yang digunakan pada judul penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini diterapkan pada kelas V semester 1 Tema 4 (Sehat itu Penting) di SDN Belahantengah Mojosari tahun ajaran 2019/2020.
2. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match*.

3. Muatan pelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada peserta didik kelas V semester 1 Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 3 di SDN Belahantengah Mojosari tahun ajaran 2019/2020.
4. Materi pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah materi “Interaksi Sosial”
5. Hasil belajar ranah kognitif muatan pembelajaran IPS materi “Interaksi Sosial” peserta didik kelas V semester 1 Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 3 di SDN Belahantengah Mojosari-Mojokerto tahun ajaran 2019/2020.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model *make a match* dalam pembelajaran IPS kelas V SDN Belahantengah Mojosari-Mojokerto tahun ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik dari penerapan model *make a match* dalam pembelajaran IPS kelas V SDN Belahantengah Mojosari-Mojokerto tahun ajaran 2019/2020?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merujuk pada rumusan masalah, yakni:

1. Mendeskripsikan proses penerapan model *make a match* dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN Belahantengah Mojosari-Mojokerto tahun ajaran 2019/2020.
2. Mendeskripsikan hasil belajar kognitif peserta didik setelah penerapan model *make a match* dalam pembelajaran IPS kelas V SDN Belahantengah Mojosari-Mojokerto tahun ajaran 2019/2020.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

- a. Membuat peserta didik senang serta menjadikan peserta didik memiliki antusias yang tinggi dalam proses pembelajaran.
- b. Membantu peserta didik dalam memahami materi melalui model pembelajaran *make a match*.

2. Bagi Pendidik

- a. Membantu pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, kreatif dan inovatif.
- b. Sebagai alternatif bagi pendidik dalam menyelesaikan permasalahan peserta didik dalam mendalami materi yang diajarkan.

3. Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan pengetahuan peneliti dalam membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.
- b. Sebagai bekal dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan.

4. Bagi Sekolah

- a. Dapat memberikan kualitas yang lebih baik dalam pembelajaran di sekolah.
- b. Memberikan variasi model pembelajaran yang ada di sekolah.

