

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara faktual adalah aktivitas sekelompok orang dan guru yang melaksanakan kegiatan pendidikan untuk orang-orang muda secara perspektif member petunjuk bahwa pendidikan adalah muatan, arahan, pilihan yang telah ditetapkan sebagai wahana pengembangan masa depan anak didik yang tidak terlepas dari keharusan kontrol manusia. Pemahaman mengenai pendidikan mengacu pada konsep tersebut menggambarkan bahwa pendidikan seperti sifat sasarannya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sikap kompleks. Karena sifatnya yang demikian kompleks itu, maka tidak suatu batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap.

Pendidikan merupakan pendidikan suatu proses pengalaman. Karena kehidupan merupakan pertumbuhan, maka pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin manusia tanpa dibatasi oleh usia. Proses pertumbuhan adalah proses penyesuaian pada setiap fase dan menambah kecakapan dalam perkembangan seseorang melalui pendidikan salah satu proses untuk merubah dan menambah pengetahuan, serta mengembangkan tingkah laku dan keterampilan kearah yang lebih baik. Hal itu sesuai dengan ketentuan umum Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada 1 ayat 1 dikemukakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 atau yang lebih dikenal dengan Undang-undang Guru dan Dosen secara eksplisit menyebutkan bahwa :

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Pemerintahan telah merumuskan empat jenis kompetensi guru sebagaimana tercantum dalam penjelasan Peraturan Pemerintahan No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagai berikut : 1. Kompetensi Pedagogik 2. Kompetensi Kepribadian 3. Kompetensi Sosial 4. Kompetensi Profesional

Guru sebagai pelaksana pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan melalui berbagai teknik dan cara yang ditampilkannya di kelas. Bagaimanapun baiknya komponen-komponen lain dalam pendidikan seperti peserta didik, sarana dan prasarana sekolah, kurikulum dan lingkungan sekolah apabila guru sebagai pelaksananya tidak baik, maka akan mendapatkan hasil yang tidak baik pula.

Pada setiap proses pembelajaran, guru memiliki berbagai peranan penting diantaranya ialah sebagai fasilitator, administrator, evaluator,

organisasor, dan monivator. Sebagai fasilitator, guru harus dapat memberikan kemudahan pada peserta didik dalam pembelajaran, sebagai administrator, guru harus dapat mengelola kelas dan peserta didik. Sebagai evaluator, guru harus dapat menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik. Sebagai organisator, guru harus dapat mengelola keadaan dan seluruh komponen yang ada dalam proses pembelajaran. Sebagai motivator, guru harus memberikan dorongan kepada peserta didik agar dapat membangkitkan minat belajar peserta didik melalui dorongan tersebut.

Proses pembelajaran saat ini tidak lagi hanya sekedar mentransfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Guru harus merubah paradigma tersebut dengan kegiatan pembelajaran aktif dan kreatif yang lebih menekankan kepada kemampuan peserta didik, bukan proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar tersebut dapat terwujud diantaranya melalui penggunaan metode atau pendekatan pembelajaran yang sesuai.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang kita gunakan sekarang ini adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan yang berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan dan kepentingan peserta didik dan

lingkungannya. Sejalan dengan apa yang digariskan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan watak serta peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas, No. 20 tahun 2003).

Namun dalam kenyataan dilapangan sesuai dengan observasi yang telah peneliti lakukan keterampilan bekerjasama peserta didik masih kurang baik begitu juga hasil belajar pada mata pelajaran IPS yaitu di bawah KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengamatan peneliti jika peserta didik dibagi dalam kelompok mereka selalu mengeluhkan kelompok yang mereka dapat, selain itu jika dalam kelompok mereka tidak pernah berinteraksi dengan baik mereka akan saling mengejek, saling membentak, duduk berjauh-jauhan, tidak saling berkomunikasi, mengerjakan LK sendiri tanpa bantuan dari teman sekelompoknya, bahkan beberapa anak tidak mau sama sekali mengerjakan LK jika soal LK telah disentuh oleh teman kelompok yang tidak dia sukai. Anggapan peserta didik bahwa pembelajaran IPS itu membosankan dan banyak hafalan membuat peserta didik semakin tertekan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Jumlah peserta didik di kelas IV SDN

Mekarlaksana sebanyak 30 orang, yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 19 orang perempuan nilai KKM untuk pelajaran IPS adalah 70. Dari jumlah peserta didik 30, hanya 2 peserta didik yang mendapat nilai 80 (di atas KKM) atau sekitar 6,6% dan peserta didik yang mendapat nilai dibawah 70 (di bawah KKM) sebanyak 17 peserta didik atau sekitar 56,6% sedangkan peserta didik yang mendapat nilai 70 (memenuhi KKM) sebanyak 11 peserta didik atau sekitar 36,6%.

Dalam proses pembelajaran di kelas sering muncul beberapa masalah yang perlu dikaji karena terkadang seorang guru telah memberikan pembelajaran tetapi belum bisa dipahami oleh peserta didik. Terutama dalam beberapa materi pembelajaran yang seharusnya perlu ditekankan, hal itu terjadi karena peserta didik yang belum siap untuk menerima pembelajaran dan mengalami kesulitan untuk mengemukakan ide dan gagasannya sehingga dalam proses belajar mengajar kurang efektif dan cenderung membosankan.

Dengan permasalahan diatas peneliti belum secara optimal mengajar dengan baik, untuk itu menurut peneliti agar pemahaman materi lebih mudah dalam pembelajaran IPS pada materi teknologi transportasi untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik peneliti merasa cocok untuk menggunakan model *Make a Match* pada saat pembelajaran di kelas. Model pembelajaran *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan peserta didik lain dalam mengerjakan

tugas-tugas struktur. Dengan model tersebut diharapkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang mana kemampuan keterampilan sosial peserta didik meningkat dengan cara bekerjasama dengan peserta didik lain. Penerapan model-model pembelajaran ataupun pendekatan pembelajaran yang efektif jarang diterapkan oleh guru sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pada pembelajaran IPS di SD pada umumnya masih disajikan dengan menggunakan metode ceramah dan terfokus pada buku paket yang ada serta jarang menggunakan media atau alat peraga sehingga peserta didik cenderung pasif dan hanya menerima materi yang disajikan. Peserta didik belum terampil untuk menyampaikan pendapatnya, menyimpulkan kembali materi pelajaran dan cenderung diam serta suasana belajar yang kurang mendukung.

Kerjasama dapat dikatakan sebagai sekumpul orang yang memiliki tujuan sama saling berinteraksi dalam kinerja membentuk suatu kolaborasi usaha pada setiap anggota kelompok sesuai peran masing-masing.

Dewasa ini banyak dikembangkan dan diperkenalkan berbagai macam pendekatan serta model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik agar terus meningkatkan kemampuan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Salah satu pembelajaran yang dimaksud ialah model *Cooperative Learning*.

“*Cooperative Learning* atau yang sering disebut kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas yang diorganisasikan, pembelajaran tersebut difokuskan pada pertukaran informasi terstruktur antar peserta didik dalam kelompok yang bersifat sosial dan pembelajaran bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing”. (Hidayat, dkk. 2008:7.30)

Salah satu model *Cooperative Learning* yang dapat digunakan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui model *Cooperative Learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang melalui model *Cooperative Learning* teknik *Make a Match*.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan tipe *make a match* (Lorna Curran, 1994: 98) adalah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu.
3. Tiap peserta didik memikirkan jawaban/ soal dari kartu yang dipegang.
4. Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberikan poin.
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
7. Demikian seterusnya.
8. Kesimpulan/ penutup.

Model *Cooperative Learning* type *Make a Match* (mencari pasangan), dengan teknik ini peserta didik dapat memahami suatu konsep

atau informasi tertentu dengan mencari pasangan yang sesuai yang aktif dan menyenangkan, dengan demikian, keinginan belajar peserta didik meningkat dan diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar.

Menurut Lie (2004:55), “Model pembelajaran mencari pasangan (*make a match*) dikembangkan oleh pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Model *Cooperative Learning Type Make A Match* Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sdn Mekarlaksana Cianjur” Pada Pokok Bahasan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi. Sehingga aktivitas belajar peserta didik dapat meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS
2. Pembelajaran berbasis ceramah dan berpusat pada guru
3. Pembelajaran masih terpaku pada buku dan banyak hafalan
4. Kurangnya kerjasama peserta didik dalam diskusi kelompok

5. Guru kurang menggunakan media yang akan membantu proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning type Make a Match* materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning type Make a Match* materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur?
- c. Apakah kerjasama peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning type Make a Match* materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur?
- d. Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning type Make a Match* materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur?

D. Batasan Masalah

Dalam upaya memecahkan masalah hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS, batasan masalah pada tulisan ini adalah pembelajaran *cooperative learning type make a match* untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS materi teknologi komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur.

E. Tujuan Penelitian

a. Tujuan Secara Umum

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui bagaimanakah penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning type Make a Match* untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS SD kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur.

F. Tujuan Secara Khusus

Adapun tujuan penelitian secara khusus yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Ingin mengetahui perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning type Make a Match* materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur.
2. Ingin mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning type Make a Match*

materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur.

3. Ingin mengetahui peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning type Make a Match* materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur.
4. Ingin mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning type Make a Match* materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi di kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur?

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah keilmuan bagi guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, peneliti lain dan pembaca. Untuk penggunaan model *cooperative learning type make a match* untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa pada materi teknologi komunikasi dan transportasi kelas IV SDN Mekarlaksana Cianjur.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

- a) Dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar
- b) Dapat mengaplikasikan hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari
- c) Dapat meningkatkan pentingnya kerjasama dalam materi pembelajaran

b. Bagi guru

- a) Dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar.
- b) Dapat meningkatkan efektivitas penggunaan model pembelajaran

c. Bagi sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang bermanfaat baik sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pada khususnya dan sekolah lain pada umumnya.

d. Bagi peneliti

Sebagai bahan pengembangan pengetahuan serta sumber bagi peneliti yang ingin memperdalam ilmu di bidang peningkatan hasil belajar yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dan menjadi pemicu semangat peneliti untuk membuat karya tulis ilmiah selanjutnya.

e. Bagi PGSD

Sebagai bahan pertimbangan mahasiswa PGSD untuk melakukan PTK sebagai tugas akhir serta memberikan gambaran dalam mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran yang terjadi di kelas. Selain itu dapat dijadikan arsip di perpustakaan terutama penelitian ini merupakan syarat untuk menempuh gelar sarjana S1 PGSD.

H. Definisi Operasional

Untuk menjelaskan istilah-istilah dalam penelitian, diperlukan adanya batasan-batasan istilah tersebut. Penulis mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut :

1. Cooperative Learning

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin model pembelajaran kooperatif adalah model yang mengajak peserta didik belajar bersama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu dan kelompok.

Depdiknas (2003:5) “Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil peserta didik yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.

Jadi, yang dimaksud dengan *cooperative learning* dalam penelitian adalah strategi pembelajaran melalui kelompok kecil yang mengajak peserta didik belajar bersama untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

2. *Make a Match*

Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type Make a Match* menurut Loma Curran adalah metode pembelajaran yang mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dan pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran.

Model *make a match* adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Isjoni, 2010: 78)

Jadi, yang dimaksud dengan *make a match* dalam penelitian adalah peserta didik mencari pasangan kartu sambil belajar yang merupakan jawaban dan pertanyaan mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan.

3. **Kerjasama**

Menurut H. Kusnadi mengartikan kerjasama adalah sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu.

Menurut Santosa (1992: 29-30) menyatakan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial di mana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.

Jadi, yang dimaksud dengan kerjasama dalam penelitian ini adalah dua orang atau lebih yang melakukan aktivitas bersama untuk

mencapai suatu target atau tujuan tertentu yang bila individu lain juga mencapai tujuan tersebut.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut **Mulyasa** (2008) merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai peserta didik perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar peserta didik yang mengacu pada pengalaman langsung.

Gagne (1958) dalam **Suprijono** (2011: 5), menjelaskan bahwa hasil belajar berupa hal-hal berikut :

Hasil-hasil belajar meliputi: 1) informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis; 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang; 3) strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalur dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri; 4) keterampilan motoric, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi; 5) sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Jadi, yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah suatu perubahan yang terjadi sebagai akibat telah melakukan kegiatan-kegiatan belajar. Perubahan tersebut dalam bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

I. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam berikut:

1. Bab 1 Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai:

- a. Latar belakang melakukan penelitian
- b. Identifikasi masalah
- c. Rumusan masalah
- d. Batasan masalah
- e. Tujuan penelitian
- f. Manfaat penelitian
- g. Definisi operasional
- h. Struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Teoritis

Bagian ini membahas mengenai:

- a. Pustaka
- b. Kerangka berfikir
- c. Hipotesis penelitian

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai:

- a. Komponen dari metode penelitian yaitu lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian
- b. Desain penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari:

- a. Profil subjek dan objek penelitian
- b. Hasil Belajar dan Pembahasan.

1. Bab V Kesimpulan dan Saran, terdiri dari:
 - a. Kesimpulan
 - b. Saran

DAFTAR PUSTAKA

- Annurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Salsabil, Amelliyani. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match untuk Meningkatkan kemampuan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi FKIP UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Warsono, Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif Teori Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Mulyasa. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- <http://dedi26.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-pembelajaran-kooperatif.html>
(diakses hari rabu, 2 Maret 2016 pukul 19.00)
- <http://www.pengertianahli.com/2013/08/pengertian-model-pembelajaran.html>
(diakses hari rabu, 2 Maret 2016 pukul 19.20)