

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah ilmu-ilmu sosial terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dalam rangka menanamkan nilai-nilai sosial serta menyuguhkan ilmu-ilmu sosial demi membentuk generasi yang bersikap berdasarkan nilai yang dianutnya sehingga dapat menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tujuan dari mata pelajaran IPS yaitu :

1. Mewujudkan persatuan bangsa berdasarkan pancasila UUD 1945.
2. Membiasakan untuk mematuhi norma, menegakan hukum menjalankan persatuan.
3. Berpartisipasi dalam mewujudkan masyarakat dan pemerintah yang demokratis, menjunjung tinggi, melaksanakan dan menghargai hak asasi manusia (Depdiknas, 2006).

Sejalan dengan pernyataan di atas bahwa, tujuan pendidikan IPS menurut Oemar Hamalik (1992, h. 40-41) mengatakan bahwa tujuan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa yaitu : (1) Pengetahuan dan pemahaman, (2) Sikap hidup belajar, (3) Nilai-nilai sosial dan sikap, (4) Keterampilan. Mengacu pada pendapat mengenai tujuan IPS. bahwa pemerintah Indonesia menyelenggarakan suatu sistem pendidikan dan pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang. Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Berkaitan dengan itu maka telah ditetapkan UU No. 20 Tahun 2003 BAB II Pasal 3 yang menjelaskan bahwa :

“pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan juga dianggap sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dapat juga dilihat dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1,

“pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendaliandiri, kepribadian, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Berdasarkan pengertian pendidikan di atas, dapat dipahami bahwa proses Pembelajaran merupakan inti dari kegiatan dalam pendidikan. Pembelajaran bukan hanya sekedar tranfer ilmu, tetapi proses pembelajaran pada hakekatnya adalah untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”.

Pada dasarnya guru adalah seorang pendidik. Pendidik adalah orang dewasa dengan segala kemampuan yang dimilikinya untuk dapat mengubah psikis dan pola pikir anak didiknya. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengajar di kelas. Salah satu yang paling penting adalah *performance* guru di kelas. Bagaimana seorang guru dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Selain itu guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang akan dilaksanakan, oleh sebab itu agar dapat melaksanakan pembelajaran IPS dengan baik pada jenjang pendidikan SD, diperlukan guru yang terampil merancang dan mengelola proses pembelajaran seperti tercermin dalam pelaksanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) 2006. Dalam pelaksanaan kurikulum tersebut guru hendaknya dapat menggunakan strategi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar baik secara fisik, mental, maupun sosial pada pembelajaran IPS. Dari pernyataan di atas dikatakan bahwa guru diharapkan dapat merancang dan mengelola proses pembelajaran dengan menyajikan sebaik-baiknya dan mengatur kondisi yang baik pula. Selain itu pendidikan mengarahkan siswa menjadi subyek yang memiliki kemampuan dan daya serap yang tinggi, kreatif, mandiri dan profesional.

Banyak strategi yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas, tapi tidak semua strategi, yang digunakan oleh guru itu tepat sasaran dalam mengajar atau sesuai dengan kebutuhan siswa. dalam proses pembelajaran menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang mana penerapannya diharapkan siswa harus aktif dan ikut dalam menentukan tujuan pembelajaran di kelas. Namun, dalam kenyataannya. Pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang orientasinya dianggap hanya sebagai hafalan semata. Sehingga yang timbul adalah pembelajaran IPS dimana guru menerangkan di depan kelas dengan buku sumber yang tidak variatif, yang timbul adalah tujuan pembelajaran belum tercapai secara menyeluruh karena guru hanya menonjolkan aspek kognitif

semata. Disisi lain, penggunaan model, metode atau pendekatan yang monoton mempengaruhi aktivitas siswa yang pasif.

Tak kalah dalam proses melaksanakan rencana kegiatan belajar mengajar, guru seyoginya pandai-pandai menentukan pendekatan pengajaran yang benar-benar pas dengan sifat pokok bahasan, kemampuan para siswa, dan tujuan intruksional yang hendak dicapai. Tidak dipungkiri lagi bahwa di dalam proses belajar mengajar selalu ada siswa yang memerlukan bantuan, baik dalam mencerna bahan pengajaran maupun dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar mereka. Oleh karena itu guru harus mempunyai strategi dalam proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang baik pula.

Berbagai upaya pembenahan sistem pendidikan dan perangkatnya di Indonesia terus dilakukan, akibatnya muncul beberapa peraturan pendidikan untuk saling melengkapi dan menyempurnakan peraturan-peraturan yang sudah tidak relevan lagi dengan kebutuhan saat ini. Pendidikan bukanlah suatu hal yang statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan atau perbaikan secara terus-menerus. Perubahan dapat dilakukan dalam hal strategi mengajar, buku-buku pelajaran, alat-alat laboratorium, maupun materi-materi pelajaran.

Walaupun pembelajaran IPS adalah pelajaran yang berhubungan dengan masalah sehari-hari. Tetapi untuk penerapan kedalam pembelajaran guru belum mampu mengubah cara mengajarnya, yang berpusat pada guru dan guru yang mengatur keadaan kelas. Sehingga menjadikan siswa tidak memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran dan tidak memiliki keberanian untuk

mengemukakan pendapat mereka, tidak kreatif, tidak mandiri dalam proses pembelajaran.

Sama halnya dengan permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Lengkong Bojongsoang di mana siswa terlihat pasif dan hasil belajar siswa relatif rendah. Selain itu, proses pembelajaran yang terjadi terkesan sangat monoton karena pemanfaatannya sumber belajar yang kurang variatif. Disisi lain, metode, model atau pendekatan yang digunakan hanya sebatas metode ceramah dalam setiap pembelajaran, hal ini karena guru kurang memperhatikan kebutuhan, minat dan aspek lainnya dalam merancang pembelajaran sehingga yang timbul siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini mengacu pada data hasil nilai ulangan harian semester 2 pada pelajaran IPS Materi Koperasi tahun pelajaran 2015/2016 juga masih terlihat bahwa dari 28 peserta didik, nilai rerata kelas sebesar 35, nilai tertinggi sebesar 83 dan terendah sebesar 40. KKM yang harus dicapai dan sudah ditetapkan oleh pihak sekolah sebesar 75. Peserta didik yang belum tercapai nilai KKM sebanyak 21 orang dan yang tuntas hanya 7 orang.

Dalam mencapai keberhasilan tujuan ini, maka penulis memilih untuk menggunakan model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan) yang menurut penulis dapat mengatasi permasalahan-permasalahan di atas. Model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan) ini dapat menumbuhkan keterampilan siswa, dalam hal ini ketelitian karena dalam kegiatannya mereka akan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktu. Selain itu, melalui model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan) ini

dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi pada SD Negeri Lengkong pada pembelajaran IPS di kelas IV Kec. Bojongsoang Kabupaten Bandung, cenderung masih terpusat pada guru yang menyebabkan kurangnya minat dan hasil belajar siswa di kelas IV yaitu :

1. Pembelajaran terpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
2. Guru kurang optimal dalam memanfaatkan media maupun memberdayakan sumber belajar.
3. Hasil belajar ilmu pengetahuan sosial belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).
4. Siswa kelas IV SDN Lengkong menganggap mata pelajaran IPS sebagai mata pelajaran yang banyak hafalan dan menulis materi sehingga siswa merasa jenuh, bosan dan malas untuk belajar, siswa kurang aktif karena menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang luas.
5. Siswa masih belum paham dan mengerti materi IPS tentang koperasi.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, adapun rumusan masalahnya sebagai berikut :

a. secara umum

Berdasarkan identifikasi masalah, maka timbul pertanyaan yaitu mampukah model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan) pada materi koperasi dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV di SDN Lengkong ?

b. Secara Khusus

1. Bagaimana rancana pembelajaran model *make a match* (membuat pasangan) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada materi koperasi kelas IV SDN Lengkong?
2. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan) pada materi koperasi dapat membuat respon siswa baik terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Lengkong?
3. Mampukah hasil belajar siswa kelas IV SDN Lengkong pada materi koperasi meningkat setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan).

### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang muncul sangatlah kompleks sehingga perlu dibatasi. Batasan masalah ini bertujuan agar pembahasan masalah tidak terlalu luas.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, untuk menjaga agar masalah terarah dan tidak meluas, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Sumber belajar tidak variatif sehingga pembelajaran terkesan monoton.
2. Guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan).
3. Penggunaan model pembelajaran *make a match* (membuat pasangan) untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
4. Siswa belum aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa pada pembelajaran sebelumnya perlu ditingkatkan lagi.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Tujuan umum  
Untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SDN Lengkong Bojongsoang pada materi Koperasi melalui model pembelajaran *make a match*.
2. Tujuan Khusus
  - a. Untuk meningkatkan perencanaan pembelajaran pada materi Koperasi kelas IV SDN Lengkong Bojongsoang melalui model pembelajaran *make a match*.
  - b. Untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran pada materi Koperasi kelas IV SDN Lengkong Bojongsoang melalui model pembelajaran *make a match*.
  - c. Untuk meningkatkan penilaian pembelajaran pada materi Koperasi kelas IV SDN Lengkong Bojongsoang melalui model pembelajaran *make a match*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Umum

Agar mengaktifkan peserta didik kelas IV SDN Lengkong Bojongsoang dalam pembelajaran IPS pada materi Koperasi.

### 2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan Sosial dalam bidang pendidikan khususnya keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran di Sekolah Dasar.

### 3. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

- 1) Agar siswa dapat memperlihatkan potensi yang dimilikinya.
- 2) Agar siswa dapat meningkatkan keaktifan pada saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Agar siswa lebih mudah memahami dan tentunya hasil belajar menjadi lebih baik dari sebelumnya.

#### b. Bagi Guru

- 1) Untuk menambah keterampilan guru dalam menyusun rangkaian kegiatan pembelajaran.
- 2) Untuk menambah keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *make a match*.
- 3) Untuk meningkatkan kinerja guru.

c. Bagi sekolah

- 1) Untuk meningkatkan serta memperbaiki kualitas sekolah.
- 2) Untuk menentukan kebijakan dalam rangka meningkatkan kuantitas pembelajaran dan kuantitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi peneliti

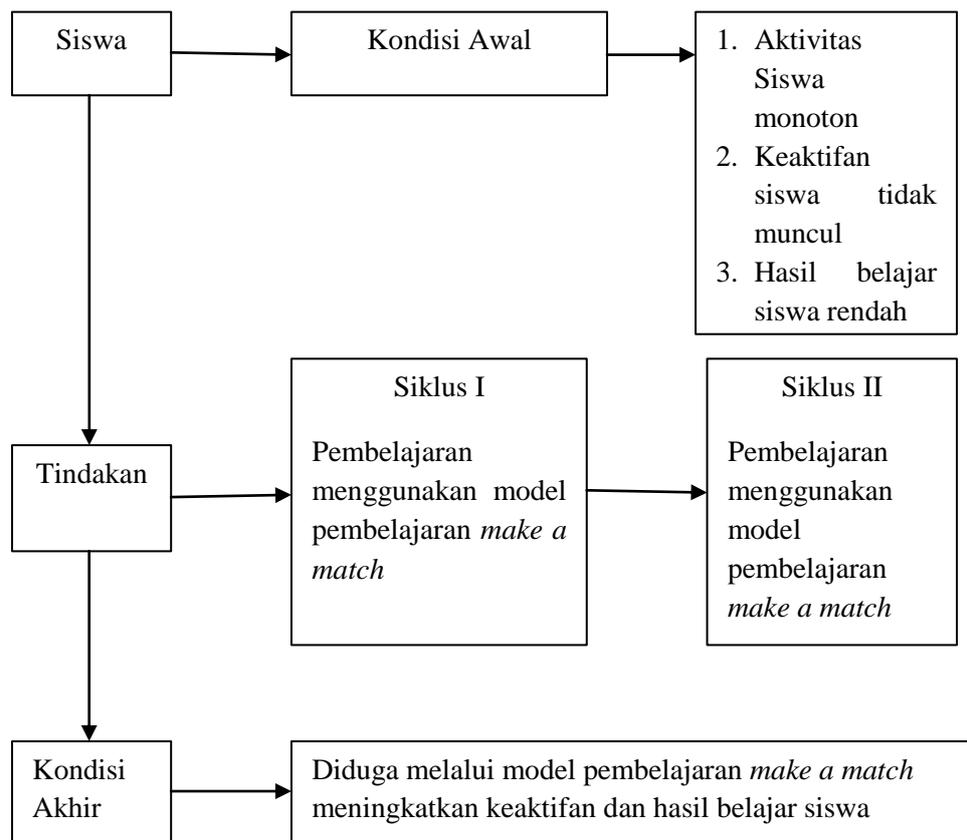
- 1) Untuk menambah perbendaharaan, teori, pengetahuan, maupun ketrampilan penelitian berikutnya.

## **G. Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan kajian pustaka yang mendasari penelitian ini maka disusunlah kerangka berpikir ini yaitu pembelajaran IPS yang mutlak dilakukan secara berproses yaitu menyiapkan model pembelajaran untuk strategi yang dipakai dan diperlukan dalam meningkatkan keaktifan pada peserta didik. Agar seorang guru menguasai tujuan tersebut diperlukan bahan pembelajaran yang paling memudahkan bagi siswa dalam pembelajaran IPS yaitu dapat memperkenalkan model *make a match* dimana model pembelajaran ini berlangsung secara bekerjasama, dimana siswa mencari pasangan jawaban dari kartu pertanyaan yang disediakan sehingga siswa belajar secara bermakna karena mengalami langsung. Kegiatan pembelajaran ini dirancang selama dua siklus, dimana satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap satu siklus selesai dilaksanakan evaluasi atau refleksi untuk melihat kemajuan belajar yang ditunjukkan selama tindakan diberikan. Apabila kemajuan dirasa kurang cukup ideal, maka peneliti melaksanakan penelitian cukup sampai dua siklus. Namun apabila kemajuan

belajar belum terlihat maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *make a match* diduga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik.

Adapun kerangka berpikir penelitian ini tersaji dalam Gambar di bawah ini.



## 1. Asumsi

- a. Menurut Rochman Natawijaya dalam Dediknas(2005, h. 31), belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa panduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
- b. Menurut Djamarah (2008, h. 13) mengatakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

## 2. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan kajian teori dan kerangka pemikiran, maka dalam penelitian tindakan diajukan hipotesis umum sebagai berikut :

Jika menggunakan model pembelajaran *make match* maka keaktifan siswa kelas IV SDN Lengkong Bojongsoang dalam pembelajaran IPS pada materi Koperasi akan meningkat.

Adapun hipotesis khususnya yaitu sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik siswa kelas IV SDN Lengkong Bojongsoang dalam pembelajaran IPS.
- b. Model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Lengkong Bojongsoang dalam pembelajaran IPS pada materi Koperasi.

- c. Peningkatan keaktifan dan hasil belajar sebagai dampak model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa kelas IV SDN Lengkong Bojongsoang.

## **H. Definisi Operasional**

1. Model pembelajaran *make a match* adalah kegiatan siswa untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi point dan yang tidak berhasil mencocokkan kartunya akan diberi hukuman sesuai dengan yang telah disepakati bersama.
2. Keaktifan adalah interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, di mana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Yang akan meningkatkan hasil belajar yang dapat dicapai dalam bentuk angka ataupun skor, serta perubahan tingkah laku pada seseorang yang dapat dialami dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan.

## **I. Struktur Organisasi Skripsi**

### BAB I Pendahuluan

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Rumusan Masalah

- d. Batasan Masalah
- e. Tujuan Penelitian
- f. Kerangka Pemikiran
- g. Definisi Operasional
- h. Struktur Organisasi Skripsi

## BAB II Kajian Teoritis

- a. Kajian Teori
- b. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti

## BAB III Metode Penelitian

- a. Untuk Penelitian Kuantitatif
  - (1) Metode Penelitian
  - (2) Desain Penelitian
  - (3) Partisipan
  - (4) Instrumen Penelitian
  - (5) Prosedur Penelitian
  - (6) Rancangan Analisis Data
- b. Untuk Penelitian Kuantitatif
  - (1) Metode Penelitian
  - (2) Desain Penelitian
  - (3) Partisipan dan Tempat Penelitian
  - (4) Pengumpulan Data
  - (5) Analisis Data
  - (6) Isyu Etik

c. Untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

- (1) Setting Penelitian
- (2) Subjek Penelitian
- (3) Metode Penelitian
- (4) Desain Penelitian
- (5) Tahapan Pelaksanaan PTK
- (6) Rancangan Pengumpulan Data
- (7) Rancangan Analisis Data
- (8) Indikator Keberhasilan

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- a. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
- b. Pembahasan Penelitian

BAB V Simpulan dan Saran

- a. Simpulan
- b. Saran

Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi disusun dengan urutan :

1. Daftar Pustaka
2. Lampiran-Lampiran
3. Daftar Riwayat Hidup