BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kegiatan pembelajaran disekolah, baik tingkat dasar, menengah maupun ditingkat tinggi proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok. Artinya, berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan.

Hasil wawancara kepada wali kelas 5 SDN 6 Cikidang Lembang bahwa selama melaksanakan pembelajaran guru banyak menemukan berbagai masalah, masalah-masalah itu berasal dari materi/bahan ajar, metode pembelajaran, terlebih yang paling menjadi masalah utama yaitu sarana dan prasarana yang akan di gunakan oleh siswa maupun guru, pengelolaan kelas atau hasil dan cara penilaian.

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui propses pembelajaran. Sesuai dengan Undang – Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa : "Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi Warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Menurut Nana Sudjana (2009, h.3) ''Pembelajaran yang ideal merupakan konteks interaksi yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar (*learning experience*) dalam rangka menumbuh kembangkan potensinya, mental

intelektual, emosional, fisik yang meliputi ranah kognitif dan psikomotor". Proses ini menunjukan adanya peristiwa yang memungkinkan terjadinya aktivitas siswa dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai dan guru perlu membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, memahami nilai-nilai dan sarana mengeksplorasi kemampuanya.

Mengajar bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari perenungan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif.

Apa yang menjadikan belajar aktif? Agar belajar menjadi aktif siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras *(moving about dan thinking aloud).*

Untuk bisa mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan tentangnya, dan membahasnya dengan orang lain. Bukan Cuma itu, siswa perlu mengerjakan, yakni menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contohnya, mencoba mempraktekkan keterampilan, dan mengerjakan tugas yang menuntut pengetahuan yang telah atau harus mereka dapatkan.

Setiap akan mengajar, guru perlu membuat persiapan mengajar dalam rangka melaksanakan sebagian dari rencana bulanan dan rencana tahunan. Dalam persiapan itu sudah terkandung tentang, tujuan mengajar, pokok yang akan diajarkan, metode mengajar, bahan pelajaran, alat peraga dan teknik evaluasi yang digunakan. Karena itu setiap guru harus memahami benar tentang tujuan mengajar, secara khusus memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, cara memilih, menentukan dan menggunakan alat peraga, cara membuat tes dan menggunakannya, dan pengetahuan tentang alat-alat evaluasi.

Teknologi pembelajaran adalah salah satu dari aspek tersebut yang cenderung diabaikan oleh beberapa pelaku pendidikan, terutama bagi mereka yang menganggap bahwa sumber daya manusia pendidikan, sarana dan prasarana pendidikanlah yang terpenting. Padahal kalau dikaji lebih lanjut, setiap pembelajaran pada semua tingkat pendidikan baik formal maupun non formal apalagi tingkat Sekolah Dasar, haruslah berpusat pada kebutuhan perkembangan anak sebagai calon individu yang unik, sebagai makhluk sosial, dan sebagai calon manusia seutuhnya.

Hal tersebut dapat dicapai apabila dalam aktivitas belajar mengajar, guru senantiasa memanfaatkan teknologi pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran struktural dalam penyampaian materi dan mudah diserap peserta didik atau siswa berbeda.

Khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan baik, maka proses pembelajaran kontekstual, guru akan memulai membuka pelajaran dengan menyampaikan kata kunci, tujuan yang ingin dicapai, baru memaparkan isi dan diakhiri dengan memberikan soal-soal kepada siswa.

IPS sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial dan bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan. Sifat materi pelajaran IPS tersebut membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang didominasi pendekatan *eksporsitoris*, terutama guru menggunakan metode ceramah sedangkan siswa kurang terlibat atau cenderung pasif. Dalam proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalis, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, psikomotor (keterampilan, salah satunya sambil menulis).

Proses belajar mengajar mempunyai makna dan pengertian yang lebih luas dari pada pengertian mengajar, karena di dalamnya tersirat satu kesatuan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar, yang terjalin dalam bentuk interaksi edukatif. Peran guru dalam pembelajaran IPS mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan siswa dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilannya. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tidak dapat diketahui tingkat keberhasilannya apabila tidak melakukan evaluasi. Dengan melakukan evaluasi

hasil belajar, guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswanya dan menjadi umpan balik bagi guru terhadap peserta didiknya dalam proses pembelajaran.

Materi tentang Tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hinddu-Buddha dan islam di indonesia yang terkandung dalam KTSP 2006 SDN 6 Cikidang Lembang Kelas 5 semester 1 memuat tentang bagaimana perjuangan para tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha danm islam di Indonesia.

Berikut data yang di dapat dari hasil pembelajaran siswa kelas 5 SDN 6 Cikidang Lembang bidang studi IPS dengan materi tentang tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan islam di indonesia yaitu rendahnya penguasaan siswa terhadap materi Tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha di indonesia. Hal tersebut terbukti dari hasil ulangan IPS materi Tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha di indonesia bahwa dari 43 orang siswa hanya 10 orang yang mendapatkan nilai diatas kkm, hal tersebut disebabkan oleh kurang memperhatikanya siswa pada saat guru menjelaskan dan tidak dapat memahami petunjuk yang dijelaskan oleh guru serta media yang diterapkan oleh guru kurang menarik perhatian siswa dan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas 5 SDN 6 Cikidang Lembang yaitu dengan cara menerapkan *Model Make a Match* (mencari pasangan). Dengan menggunakan model ini siswa akan

dapat memahami materi tentang Tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan islam di Indonesia dan hasil belajarpun akan meningkat.

Model Pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* adalah suatu teknik pembelajaran dengan cara mencari pasangan pada suatu konsep atau topic yang sedang di bahas dalam pembelajaran.

Teknik pembelajaran *Make A Match* dilakukan didalam kelas dengan suasana yang menyenangkan karena dalam pembelajaranya siswa di tuntut untuk berkompetisi mencari pasangan dari kartu yang sedang dibawanya dengan waktu yang cepat .

Model Pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match* dapat melatih siswa untuk berpartisipasi aktiv dalam pembelajaran secara merata serta menuntut siswa bekerjasama dengan anggota kelompoknya dalam menyelesaikan tugas pada materi tokoh – tokoh sejarah pada masa kerajaan hindu-budha dan islam di indonesia dimana siswa dituntut untuk dapat memahami materi dan menyebutkan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Buddha dan islam di Indonesia.

Dengan menggunakan model kooperativ teknik *Make A Match* siswa akan mudah memahami materi tentang tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha di Indonesia karena model ini sangatlah mudah diterapkan pada materi tersebut dengan cara memasangkan antara nama tohoh dengan kerajaanya, dengan model ini siswa akan mudah memahami isi materi dan hasil belajarpun akan meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian diatas, penulis berupaya melakukan penelitian tindakan kelas berjudul '' **Penerapan model *Cooperative teknik Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hiddu-Buddha dan Islam di Indonesia''.**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas V SD Negri 6 Cikidang Lembang tahun ajaran 2016/2017).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher centered*) bukan kepada siswa.
2. Prestasi peseta didik menurun akibat kurangnya motivasi belajar dan aktivitas belajar yang ada pada diri siswa.Sehingga menyebabkan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.
3. Ketidak sesuaian guru dalam menggunakan model pembelajaran sehingga berakibat pada tingkat pemahaman siswa.
4. Proses Belajar Mengajar yang dilakukan oleh guru sangatlah klasikal sehingga peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun.

C. Rumusan Masalah dan pertanyaan masalah Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka timbul pertanyaan yaitu :

1. Bagaimana rencana pembelajaran tokoh-tokoh sejarah pada masa pembelajaran hinddu-buddha dan islam di Indonesia dengan model pembelajaran *Cooperative teknik Make A Match ?*
2. bagaimana aktifitas guru dalam pembelajaran tokoh-tokoh sejarah pada masa pembelajaran hinddu-buddha dan islam di Indonesia dengan model pembelajaran *Cooperative teknik Make A Match ?*
3. bagaimana aktifitas siswa dalam pembelajaran tokoh-tokoh sejarah pada masa pembelajaran hinddu-buddha dan islam di Indonesia dengan model pembelajaran *Cooperative teknik Make A Match ?*
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tokoh-tokoh sejarah pada masa pembelajaran hinddu-buddha dan islam di Indonesia dengan model pembelajaran *Cooperative teknik Make A Match?*

2. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas, maka masalah yang muncul perlu dibatasi supaya pembahasan tidak terlalu umum. Pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian dibatasi pada siswa kelas 5 SDN 6 Cikidang Lembang, Semester 1 tahun ajaran 2016/2017.
2. Materi ajar yang diteliti dibatasi pada materi tokoh-tokoh sejarah pada masa pembelajaran hinddu-buddha dan islam di Indonesia

3. Hasil belajar dibatasi pada hasil belajar kognitif.

D. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

a. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cikidang VI Lembang tentang materi tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan hindu-buddha di indonesia dengan menggunakan model Pembelajaran kooperatif teknik *make a match.*
b. Untuk menyusun rencana pembelajaran model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* pada Pembelajaran IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia agar sikap cinta tanah air dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cikidang VI Lembang meningkat.
c. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* pada Pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan hindu-budha di indonesia agar hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cikidang VI Lembang
d. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cikidang VI Lembang pada pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan hindu-budha di Indonesia melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif teknik make a match*

E.MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa kelas 5 SDN 6 Cikidang Lembang pada materi tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha di Indonesia melaui model pembelajari *Cooperative Learning tipe Make A Match.* Manfaat penelitian ini adalah untuk penguatan teori atas penerapan model pembelajaran di SDN 6 Cikidang Lembang.

2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

1) Mampu menyusun rencana pembelajaran model kooperatif *teknik make a match* pada pembelajaran IPS agar hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cikidang VI Lembang.
2) Mampu menerapkan model pembelajaran *kooperatif teknik make a match* pada pembelajaran IPS agar hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cikidang VI Lembang.

b. Bagi Peserta Didik

Meningkatnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cikidang VI Lembang pada pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif teknik make a match*

c. Bagi Sekolah

Meningkatnya kualitas sekolah melalui peningkatan kompetensi guru serta peningkatan hasil belajar siswa sehingga mutu lulusan dari sekolah tersebut meningkat.

F. Definisi Operasional

1. Hasil belajar

Mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Dimyati dan Mudjiono (2006, h. 3-4) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dan dari siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009, h. 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkahlaku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas.

Benjamin S. Bloom (Dimyati dan Mudjiono, 2006, h. 26-27) menyebutkan enam jenis prilaku ranah kognitif sebagai berikut :

1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip ataun metode.
2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
4) Analiasis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian sehingga stuktur keseluruhan dapat

dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang terkecil.

5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya, kemampuan menyusun suatu program.
6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan criteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPS yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

2. Definisi Model Make A Match

Model pembelajaran merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu dan dalam pemilihan suatu model harus disesuaikan terlebih dahulu dengan materi pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga model pembelajaran yang diterapkan dapat tercapai.

model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah suatu teknik pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau

topik dalam suatu pembelajaran dan tingkatan kelas. Model pembelajaran ini mengandalakan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dimana guru harus menyiapkan kartu sebelum melaksanakan pembelajaran, dengan ini siswa akan dapat berperan aktiv dalam proses pembelajaran