**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 36 ayat (1), kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah wajib memuat: (1) Pendidikan agama; (2) Pendidikan kewarganegaraan; (3) Bahasa; (4) Matematika; (5) Ilmu pengetahuan alam; (6) Ilmu pengetahuan sosial; (7) Seni dan budaya; (8) Pendidikan jasmani dan olahraga; (9) Ketrampilan/kejuruan dan; (10) Muatan lokal

Berdasarkan landasan di atas, maka pendidikan sekolah dasar harus dilaksanakan secara holistik sehingga pembelajaran masing-masing mata pelajaran mempengaruhi pemahaman atau peghayatan siswa. Hal ini juga berarti dilaksanakan pada mata pelajaran IPS yang tidak saja membekali siswa untuk melanjutkan ke jenjang selanjutnya namun juga mempersiapkan siswa untuk terjun ke masyarakat agar menjadi warga negara yang bernilai luhur.

Menurut Sapriya (2008: 3) IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlalu terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih menonjolkan unsur pedagogik, psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir siswa.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dalam rangka menanamkan serta menyuguhkan ilmu-ilmu sosial demi membentuk generasi yang bersikap berdasar nilai yang dianutnya sehingga dapat menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tujuan dari mata pelajaran IPS itu sendiri.

Tujuan pendidikan IPS dalam Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) tercantum: (a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkunganya; (b) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan sosial; (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (d) memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Sekolah merupakan wahana yang sangat penting dalam pendidikan nilai, norma serta perilaku yang demokratis. Penanaman nilai, norma serta perilaku demokratis merupakan tanggung jawab seluruh guru di suatu sekolah. Oleh karena itu, kajian penanaman nilai dan norma tersebut perlu dikembangkan secara kreatif dalam proses pembelajaran IPS untuk mencapai tujuan instruksional diatas. Guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student centered*) agar siswa terdorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Serta untuk memotivasi siswa melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan demi kualitas proses pembelajaran IPS yang lebih baik.

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak terlepas dari peran guru dalam memilih, merencanakan, menyusun serta mengaplikasikan perangkat pembelajaran. Dalam rangkaian kegiatan memilih, merancang dan menyusunnya pun guru perlu mempertimbangkan banyak hal seperti kebutuhan siswa, minat serta cuaca kelas. Selain itu, ketrampilan guru dalam mengajar pun menjadi salah satu hal yang krusial. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Paul Suparno (Kurniasih, 2010: 59) yang menyatakan bahwa tugas guru adalah membantu agar siswa mampu mengkonstruksi pengetahuannya sesuai dengan situasinya yang kongkret maka strategi mengajar perlu juga disesuaikan dengan kebutuhan dan situasi murid.

Namun, dalam kenyataannya. Masih terdapat banyak masalah dalam pelaksanaan pembelajaran IPS diantaranya anggapan bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang orientasinya hanya hafalan semata. Sehingga yang timbul adalah pembelajaran konvensional yang kuno dimana guru menerangkan didepan kelas dengan buku sumber yang tidak variatif sementara siswa menyimak atau mencatat. Selain itu, tujuan pembelajaran yang dirumuskan masih belum tercapai secara menyeluruh karena guru hanya menonjolkan aspek kognitif semata. Disisi lain, penggunaan model, media atau pendekatan yang monoton mempengaruhi aktivitas siswa yang pasif.

Sama hal nya dengan temuan berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Tilil 4 menunjukkan hasil belajar siswa pada materi permasalahan sosial relatif rendah dikarenakan proses pembalajaran yang berjalan terkesan monoton dikarenakan penggunaan metode konvensional, hal ini membatasi keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Kemudian pemanfaatan sumber belajar yang kurang variatif, membuat pembelajaran terkesan membosankan. Selain itu, motivasi belajar anak terhadap pelajaran IPS terbilang masih rendah, ini disebabkan oleh masalah belajar yang dihadapi sebagian besar siswa seperti belum lancar membaca, *hyperactive*, kesulitan memahami materi serta masalah siswa yang berkaitan dengan latar belakang keluarganya yang juga berpengaruh terhadap sikapnya didalam kelas. Berikut ini adalah nilai mata pelajaran IPS pada materi permasalahan sosial

**Tabel 1.1**

**Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Tilil 4 Mata Pelajaran IPS Materi Permasalahan Sosial**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **KKM** | **Nilai** | **Tuntas/Belum Tuntas** |
| 1. | Heksa M. Billah | 75 | 100 | Tuntas |
| 2. | Albar Baroto | 75 | 50 | Belum tuntas |
| 3 | Alif Ikhwan | 75 | 60 | Belum tuntas |
| 4. | Amelia Khairunia | 75 | 100 | Tuntas |
| 5. | Arin Aerelia K | 75 | 65 | Belum tuntas |
| 6. | Asri Widya Putri | 75 | 80 | Tuntas |
| 7. | Audy Purnama Asri | 75 | 80 | Tuntas |
| 8. | Dani Ferian Syah | 75 | 80 | Tuntas |
| 9. | Edhitia Pratama | 75 | 80 | Tuntas |
| 10. | Farnana Ilham | 75 | 60 | Belum tuntas |
| 11. | Fasindo Ya’ahono | 75 | 65 | Belum tuntas |
| 12. | Fathur Rosi | 75 | 40 | Belum tuntas |
| 13. | Ghinayatusy Syarifah | 75 | 100 | Tuntas |
| 14. | Harris Aliyuda | 75 | 60 | Belum tuntas |
| 15. | Humaira Dziryya | 75 | 100 | Tuntas |
| 16. | Lingga Sastra W | 75 | 60 | Belum tuntas |
| 17. | Lutfi Muliadi | 75 | 60 | Belum tuntas |
| 18. | Maya Dwi Puspita | 75 | 65 | Belum tuntas |
| 19. | Maulanie Nur Fadhilah | 75 | 80 | Tuntas |
| 20. | M. Afrizal Saputra | 75 | 65 | Belum tuntas |
| 21. | Sapta Nurhidayat | 75 | 100 | Tuntas |
| 22. | Siti Zahra | 75 | 45 | Belum tuntas |
| 23. | Syafira Rahmah | 75 | 60 | Belum tuntas |
| 24. | Thatia Elza Putri | 75 | 80 | Tuntas |
| 25. | Zaky Putra P | 75 | 60 | Belum tuntas |
| 26. | Zia Adika Putra | 75 | 65 | Belum tuntas |
| 27. | Mutiara Arifah | 75 | 100 | Tuntas |
| 28. | Marsya Lili Ronelia | 75 | 100 | Tuntas |
| 29. | Nazwa | 75 | 75 | Belum tuntas |
| 30. | Galih Putra Pratama | 75 | 60 | Belum tuntas |
| 31. | Fahira | 75 | 75 | Tuntas |
| 32. | M. Afif Ramdani | 75 | 60 | Belum tuntas |
| 33. | Tita Verawati | 75 | 80 | Tuntas |
| 34. | Eka Aprilian Putri | 75 | 60 | Belum tuntas |
| 35. | Putra Panca Hidiyat | 75 | 60 | Belum tuntas |
| 36. | Dina Nur Toyibah | 75 | 40 | Belum tuntas |

Jika dipresentasikan, siswa yang sudah mencapai KKM sebesar 41,7% sedangkan siswa yang masih belum mencapai KKM sebesar 58,3%. Jika dikaitkan dengan ketentuan menurut Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan (2008: 23) bahwa secara umum kriteria-kriteria keberhasilan pembelajaran adalah:

1. keberhasilan peserta didik menyelesaikan serangkaian tes, baik tes formatif, tes sumatif, maupun tes keterampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60%;
2. setiap keberhasilan tersebut dihubungkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum , tingkat ketercapaian kompetensi ini ideal 75%; dan
3. ketercapaian keterampilan vokasional atau praktik bergantung pada tingkat resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya sebesar 75%.

Sehingga dengan ini, maka pembelajaran IPS pada materi permasalahan sosial perlu diadakan perbaikan berupa pemberian tindakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dalam mencapai keberhasilan penelitian ini, maka penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang menurut penulis anggap dapat mengatasi permasalahan-permasalahan diatas. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini dapat menumbuhkan antusiasme siswa dalam menerima pelajaran selain itu model pembelajaran ini juga mampu mendorong motivasi siswa karena dalam kegiatannya, akan adan *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman). Selain itu, melalui model pembelajaran kooeparatif tipe *make a match* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran yang berlangsung menonjolkan kegiatan siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Berdasarkan pernyataan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe ‘Make a Match’ untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasill Belajar Siswa Kelas IV SDN Tilil 4 dalam Pembelajaran IPS pada Materi Permasalahan Sosial.”*

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasar latar belakang masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa relatif rendah
2. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran kurang
3. Siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung
4. Penggunaan metode ceramah kurang efektif
5. **Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**
6. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang dan identifiksi masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tilil 4 dalam pembelajaran IPS pada materi permasalahan sosial?”

1. Pertanyaan Penelitian

Mengingat rumusan masalah yang diuraikan di atas masih terlalu luas, sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas mana yang diteliti, maka rumusan masalah tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran materi permasalahan sosial kelas IV SDN Tilil 4 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran materi permasalahan ssosial kelas IV SDN Tilil 4 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?
3. Bagaimanakah penilaian pembelajaran materi permasalahan sosial kelas IV SDN Tilil 4 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*?
4. **Pembatasan Masalah**

Memperhatikan hasil diidentifikasi masalah, rumusan masalah dan pertaynyaan-pertanyaan penelitian yang telah diuraikan, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini peneliti memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas. Sebagai berikut:

1. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN Tilil 4 Kota Bandung.
2. Variabel yang akan ditingkatkan adalah motivasi dan hasil belajar siswa
3. Model pembelajaran yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan umum:

Untuk mengetahui dapat tidaknya model pembejaran kooperatif tipe *make a match* meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tilil 4 pada materi permasalahan sosial

Tujuan khusus:

1. untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran pada materi permasalahan sosial kelas IV SDN Tilil 4 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*;
2. untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran pada materi permasalahan sosial kelas IV SDN Tilil 4 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*;
3. untuk mendeskripsikan penilaian pembelajaran pada materi permasalahan sosial kelas IV SDN Tilil 4 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *make a match.*
4. **Manfaat Penelitian**
5. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memberikan wawasan keilmuan bagi pendidikan sekolah dasar dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaan kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi sekolah

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan SDN Tilil 4 dapat lebih meningkatkan penggunaan model-model pembelajaran kooperatifterutama tipe *make a match* dalam proses belajar mengajar, tidak hanya pada pembelajaran IPS namun juga pada mata pelajaran lainnya.

1. Bagi siswa
2. memberikan motivasi untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir dan mengembangkan potensi diri siswa;
3. membangkitkan rasa ingin tahu siswa;
4. mengembangkan kemampuan visual siswa;
5. pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri siswa.
6. Bagi guru
7. dijadikan masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS);
8. memberikan informasi dan menambah wawasan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
9. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman, serta menambah wawasan pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembelajarann Ilmu Pengetahuan Sosial dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match.*

1. Bagi PGSD

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa PGSD dalam menyelesaikan masalah pendidikan dan pembelajaran yang dihadapi dalam situasi nyata di lapangan. Selain itu, menambah wawasan dan pengalaman baru bagi mahasiswa untuk menghadapi profesi sebagai guru SD kelak.

1. **Kerangka Berpikir**

Berdasar hasil wawancara dan observasi, sejumlah masalah masih kerap ditemukan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum memenuhi standar (KKM). Hal tersebut pula yang mendasari penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini berdasar pada keadaan siswa yang kurang termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung, hal ini karena sumber belajar yang dimanfaatkan guru terkesan monoton. Selain itu, penggunaan model, metode atau pendekatan yang konvensional membuat pembelajaran semakin tidak menarik dan kurang efektif bagi aktivitas siswa.

Melihat permasalahan tersebut, penulis bermaksud mengubah hal demikian dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dimana model pembelajaran ini berlangsung secara bekerja sama, dimana siswa mencari pasangan jawaban dari kartu pertanyaan yang disediakan sehingga siswa belajar secara bermakna karena mengalami langsung. Selain itu, bagi yang tercepat menemukan kartu pasangannya siswa akan diberikan hadiah atau justru hukuman bagi yang belum berhasil menemukan pasangan kartunya sebagai bahan untuk memacu motivasi belajar mereka. Kegiatan pembelajaran ini dirancang selama dua siklus, dimana satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap satu siklus selesai dilaksanakan maka penulis melakukan evaluasi atau refleksi untuk melihat kemajuan belajar yang ditunjukkan selama tindakan diberikan. Apabila kemajuan dirasa kurang cukup ideal, maka penulis 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 motivasi dan hasil belajar siswa.

**Bagan 1.1**

**Bagan Kerangka Berpikir**

1. Hasil belajar siswa rendah.
2. Aktivitas siswa pasif.
3. Motivasi belajar siswa tidak muncul

Kondisi awal

siswa

Siklus I

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*

Siklus II

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match*

Tindakan

Diduga melalui model pembelajaran *make a match* motivasi dan hasil belajar siswa meningkat

Kondisi akhir

1. **Asumsi**

Berdasarkan kerangka berpikir sebagaimana dipaparkan di atas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menurut Hamzah B. Uno (2014: 3) istilah motivasi berasal dari kata yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat.
2. Menurut Gagne (M. Hosnan, 2014: 7) yang berpendapat bahwa hasil belajar secara keseluruhan biasanya tampak seperti berikut:
3. Berpikir rasional dan kritis; yakni menggunakan prinsip-prisip dan dasar-dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis, seperti “bagaimana” dan “mengapa”.
4. Keterampilan; seperti meulis dan berolahraga yang meskipun sifatnya motorik, keterampilan-keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.
5. Pengamatan; yakni proses menerima, menafsirkan, dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indera secara objektif sehingga peserta didik mampu mencapai pengertian yang benar.
6. Berpikir asosiatif; yakni berpikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan menggunakan daya ingat.
7. Apresiasi.
8. Kebiasaan; seperti peserta didik belajar bahasa berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan atau struktur yang keliru sehingga akhirnya ia terbiasa dengan penggunaan bahasa secara baik dan benar.
9. Sikap; yakni kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan.
10. Perilaku sikap, yakni perilaku yang bersangkutan dengan rasa takut, marah, sedih, gembira dan sebagainya.
11. **Hipotesis**

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

“Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tilil dalam pembelajaran IPS pada materi permasalahan sosial”.

Adapun hipotesis khusunya yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooerpatif tipe *make a match* dapat meningkatkan perencanaan pembelajaran kelas IV SDN Tilil 4 dalam pembelajaran IPS pada materi permasalahan sosial.
2. Penerapan model pembelajaran kooerpatif tipe *make a match* dapat meningkatkan pelaksanaan pembelajaran kelas IV SDN Tilil 4 dalam pembelajaran IPS pada materi permasalahan sosial.
3. Penerapan model pembelajaran koopratif tipe *make a match* dapat meningkatkan penilaian pembelajaran kelas IV SDN Tilil 4 dalam mata pelajaran PS pada materi permasalahan sosial.
4. **Definisi Operasional**
5. Model pembelajaran kooperatif tipe *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.
6. Motivasi adalah akibat dari suatu hasil yang ingin dicapai oleh seseorang dan perkiraan yang bersangkutan bahwa tindakannya akan mengarah kepada hasil yang diinginkan.
7. Hasil belajar adalah hasil yang dapat dicapai dalam bentuk angka ataupun skor, perubahan tingkah laku pada seseorang yang dapat dialami dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Jadi, kesimpulan arti dari “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tilil 4 dalam Pembelajaran IPS pada Materi Permasalahan Sosial*” adalah sebuah penelitian tndakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dan soal sebelum batas waktu yang ditentukan demi meningkatnya suatu hasil yang dapat dicapai dalam bentuk angka ataupun skor dan perubahan tingkah laku siswa akibat dari suatu hasil yang ingin dicapai.