

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam menjadikan manusia berilmu, berbudaya, bertaqwa untuk masa depan manusia itu sendiri. Pendidikan akan melahirkan peserta didik yang mempunyai kompetensi dan keterampilan untuk dikembangkan di tengah-tengah masyarakat. Dengan kata lain pendidikan merupakan interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal di sekolah ataupun secara non formal di luar sekolah. Merujuk pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I (ayat I) menetapkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di-perlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang memanfaatkan proses kehidupan dalam masyarakat sebagai sumber belajar. Materi pelajaran IPS lebih menekankan pada bidang-bidang praktis dalam mengkaji atau mempelajari gejala dan masalah sosial di masyarakat. Itu sebabnya, dalam pembelajaran IPS seorang guru dituntut untuk memberi konsep-konsep yang benar sehingga materi IPS yang diberikan sama dengan fakta-fakta yang terjadi dalam masyarakat. Hidayanti (2010:11) menyatakan, “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting bagi jenjang pendidikan dasar karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda.

Berdasarkan peranan IPS yang begitu besar, maka upaya perbaikan dan peningkatan kualitas terus dilaksanakan secara bertahap dengan sasaran yang lebih mendasar yakni pada peningkatan cara berfikir, pengembangan konsep IPS dan perbaikan cara belajar IPS. Jika hal ini tersebut dicapai, maka

usaha untuk meningkatkan mutu hasil pendidikan akhirnya dapat tercapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian menurut (Ramadhani, 2021) dalam jurnalnya ditemukan masalah siswa cenderung kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran IPS materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan”. Dimana, hanya 3 atau 4 siswa yang bertanya dan hanya 2 atau 3 dari siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan guru. kenyataan ini diperkuat dari data nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan” hanya mencapai 62,14 berada dibawah standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS yang ditetapkan sekolah sebesar 70. Hal ini dapat di indikasikan bahwa pencapaian hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Pantai Cabe Kabupaten Tapin cenderung rendah disebabkan karena siswa merasa sulit dalam memahami materi, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang, belum mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi materi pembelajaran IPS, sehingga tidak tertarik untuk belajar.

Berdasarkan hasil penelitian menurut (Rudiksa et all., 2014) dalam jurnalnya ditemukan masalah yaitu penyajian materi yang membosankan atau masih berpusat pada guru, dan kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran, selanjutnya, (Ningtyas et all., 2017) ditemukan masalah yaitu dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik pada saat ini masih berorientasi pada guru, sehingga siswa dalam proses pembelajaran belum berperan aktif, siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan siswa tidak terlibat langsung dan ini menyebabkan siswa bosan terhadap pembelajaran dan aktivitas belajar di dalam kelas menjadi kurang, selanjutnya (Maulida et all., 2020) ditemukan masalah yaitu pembelajaran IPS cenderung lebih banyak menempatkan siswa pada aktivitas mendengar, mencatat, atau menjawab pertanyaan dari guru, tanpa melibatkan interaksi dan kerjasama antara siswa yang satu dengan yang lain.

Terdapat permasalahan lain menurut (Rahmawati et al., 2017) dalam jurnalnya bahwa siswa cenderung aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dalam pembelajaran suasana kurang kondusif. Pada proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa belum optimal dalam mengembangkan kerja sama antar siswa. Belum optimalnya komunikasi antar siswa yang menyebabkan siswa hanya bermain dalam proses pembelajaran.

Akibat dari permasalahan diatas, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil nilai *mid* semester ganjil kelas V SD Negeri 6 Metro Barat. Diketahui bahwa rata-rata nilai kelas V A sebesar 55,4 hanya 9 siswa yang tuntas dari jumlah keseluruhan 32 siswa atau sekitar 28 % , di kelas V B rata-rata nilai kelas sebesar 54,5 hanya 9 siswa yang tuntas dari jumlah keseluruhan 30 siswa atau sekitar 30 %, dan di kelas V C rata-rata nilai kelas sebesar 48,5 hanya 5 siswa yang tuntas dari jumlah keseluruhan 31 siswa atau sekitar 16 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 6 Metro Barat masih rendah, hanya 28 %, 30%, dan 16% yang idealnya $\geq 75\%$. Sesuai dengan pedoman penyusunan KTSP dari BSNP bahwa kriteria ideal kelulusan untuk masing-masing indikator pencapaian kompetensi adalah $\geq 75\%$ (Depdiknas, 2006:27)

Memperhatikan uraian permasalahan di atas, diperlukan suatu pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa agar memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran, dicoba menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan (Rusman, 2016). Menurut (Masa, Nym. et al. 2017) dalam langkah-langkah model pembelajaran *Make A Match* dapat berimplikasi meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar berguna untuk melihat dan menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sudjana (2009:22) dalam (Eliza & Taufina, 2020) mengatakan hasil belajar merupakan bentuk kemampuan yang ada pada diri siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Bloom mengatakan, hasil belajar terbagi atas 3 ranah, yaitu (1) kognitif, yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa, (2) afektif, merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap siswa sedangkan (3) psikomotor, merupakan hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan keterampilan siswa. Sehubungan dengan uraian diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan judul “**Analisis Model *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar**”

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diangkat dari penelitian studi pustaka ini adalah: “Bagaimanakah gambaran model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Di harapkan penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi mengenai model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar dan dapat digunakan sebagai solusi untuk pembelajaran IPS.

