

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah sebagai tempat proses belajar mengajar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan disekolah memegang peranan yang sangat penting untuk mewujudkan tercapainya suatu tujuan pendidikan yang diharapkan. Salah satu proses belajar mengajar yaitu adanya interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, tentunya siswa juga mempunyai hak dalam bersuara, berpendapat di dalam kelas yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Jadi bukan hanya guru yang aktif di dalam kelas tetapi siswa juga secara bersama-sama berinteraksi secara aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu faktor agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien adalah faktor guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru lebih dekat dan langsung berhubungan dengan pelaksanaan proses belajar mengajar itu sendiri.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa untuk dipahami karena IPS merupakan ilmu yang didalamnya mempelajari tentang cara untuk melakukan interaksi sosial serta mempelajari kehidupan sosial

berdasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, dan sejarah. Pengetahuan untuk berinteraksi perlu diberikan kepada siswa agar nantinya dapat berbaur di dalam masyarakat. Oleh sebab itu mata pelajaran IPS seharusnya menjadi mata pelajaran yang asyik dan menyenangkan karena berhubungan dengan interaksi sosial dan juga permasalahan sosial di dalam masyarakat.

Setelah melakukan observasi pada kelas V SDN 03 Warungkiara fakta yang ditemukan dilapangan adalah siswa memiliki motivasi belajar yang masih rendah, sehingga timbul rasa malas sehingga keaktifan siswa pun menjadi kurang aktif dan tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai. Siswa lebih menunggu perintah guru saat proses pembelajaran berlangsung serta guru kurang menggunakan media, model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan, keaktifan dan kreatifitas siswa. Peran dan fungsi serta tanggung jawab guru bukan hanya bagaimana mengajar saja tetapi juga perlu memperhatikan karakteristik siswa dalam menerima pembelajaran di kelas baik individu maupun kelompok juga menggunakan media serta model pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari data pencapaian hasil belajar siswa di SDN 03 Warungkiara, sekolah tersebut sudah menetapkan KKM 75 untuk mata pelajaran IPS di kelas V namun hasil yang diperoleh siswa masih jauh dibawah rata-rata yaitu terbukti dari 29 siswa kelas V, hanya 4 orang siswa (14%) mencapai

kriteria ketuntasan minimal (KKM), dan 25 orang siswa (86%) yang belum mencapai KKM. Berkaitan dengan hal tersebut maka diperlukan adanya model pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk berkembang. Salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* yang dapat memuat keaktifan, pengalaman belajar dan kreatifitas siswa.

Model pembelajaran kooperatif *Make A Match* ini dapat dilakukan dengan menyiapkan kartu yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban. Kartu-kartu tersebut dibagikan kepada siswa dan setiap siswa harus menemukan pasangannya, yaitu menentukan kecocokan antara kartu soal dan kartu jawaban.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Warungkiara Kabupaten Sukabumi Tahun Pelajaran 2016/2017.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* untuk memperbaiki proses pembelajaran siswa Kelas V SD Pada Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 03 Warungkiara Kecamatan Warungkiara Kabupaten Sukabumi Tahun pelajaran 2016/2017.

2. Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pada Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 03 Warungkiara Kecamatan Warungkiara Kabupaten Sukabumi Tahun pelajaran 2016/2017.
3. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas V SD Pada Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 03 Warungkiara Kecamatan Warungkiara Kabupaten Sukabumi Tahun pelajaran 2016/2017.

C. Perumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* dapat memperbaiki proses pembelajaran siswa Kelas V SD Pada Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 03 Warungkiara Kecamatan Warungkiara Kabupaten Sukabumi Tahun pelajaran 2016/2017?
2. Apakah penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pada Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 03 Warungkiara Kecamatan Warungkiara Kabupaten Sukabumi Tahun pelajaran 2016/2017?

3. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas V SD Pada Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Negeri 03 Warungkiara Kecamatan Warungkiara Kabupaten Sukabumi Tahun pelajaran 2016/2017?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Memperbaiki proses pembelajaran siswa melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match* pada mata pelajaran IPS di sekolah Dasar Negeri 03 Warungkiara Kecamatan Warungkiara Kabupaten Sukabumi Tahun pelajaran 2016/2017.
2. Meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match* pada mata pelajaran IPS di sekolah Dasar Negeri 03 Warungkiara Kecamatan Warungkiara Kabupaten Sukabumi Tahun pelajaran 2016/2017.
3. Meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif *Make A Match* pada mata pelajaran IPS di sekolah Dasar Negeri 03 Warungkiara Kecamatan Warungkiara Kabupaten Sukabumi Tahun pelajaran 2016/2017.

E. Manfaat hasil Penelitian

Adapun manfaat dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi:

a. Guru antara lain:

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* memudahkan guru untuk memberikan materi serta pengalaman baru tentang model pembelajaran kooperatif.

b. Siswa

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* siswa dapat lebih kreatif, inovatif, dan meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran

c. Sekolah

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dapat menjadi panduan dalam meningkatkan kualitas mutu pendidikan.

2. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam mempelajari IPS serta profesionalisme guru.