

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal sangat penting pada kehidupan, baik kehidupan pada berbangsa dan bernegara. Majunya suatu bangsa dipengaruhi oleh kualitas pendidikan dari bangsa itu sendiri karena pendidikan yang tinggi dapat membentuk sumber daya manusia berkualitas. Peningkatan kualitas pendidikan mencerminkan hasil belajar siswa. Keberhasilan atau hasil interaktif, insiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Manfaat pendidikan memberikan pengetahuan, keterampilan yang sangat berguna bagi individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Manfaat pendidikan bagi kita bisa meningkatkan kesejahteraan hidup diri sendiri hingga keluarga. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan memiliki budi pekerti luhur. Selain itu, peserta didik juga harus memiliki keterampilan, pengetahuan, kesehatan jasmani rohani, kepribadian yang mandiri, serta rasa tanggung jawab terhadap masyarakat dan bangsa.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan Pemerintah ini memberikan arahan tentang perlunya disusun, dilaksanakan delapan standar nasional pendidikan yaitu (1) Standar Isi; (2) Standar Proses; (3) Standar Kompetensi Kelulusan; (4) Standar Pendidik, Tenaga Kependidikan; (5) Standar Sarana Prasarana; (6) Standar Pengelolaan; (7) Standar Pembiayaan; (8) Standar Penilaian Pendidikan. Berdasarkan hal itulah setiap proses pembelajaran berbahasa hendaknya lebih diperhatikan agar tepat sasaran dan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa siswa Termasuk didalamnya

adalah keterampilan membaca memiliki banyak manfaat perkembangan berbahasa siswa.

Susanto (2015:1 Dalam Buku Perpanduan Model Pembelajaran *Make a Match*), menyatakan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang membahas kehidupan nyata tentang hubungan antara manusia dengan alam, lingkungan sekitar dimana siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat. Martoella dalam Trianto, yang menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek “pendidikan” dari pada “transfer konsep” karena dengan pembelajaran ini diharapkan dapat memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya di kelas V yakni Perjuangan Pada Masa Penjajahan Belanda. Materi Perjuangan Pada Masa Penjajahan Belanda banyak terdapat konsep dan topik yang harus diketahui dan dipahami siswa. Siswa bukan hanya sekedar menghafal, akan tetapi dapat mengetahui, menjelaskan, serta mendeskripsikan topik atau konsep-konsep dalam materi tersebut. Tentunya, pembelajaran didukung oleh kemampuan guru dalam memvariasikan kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Faktanya penyebab rendahnya hasil belajar IPS di kelas V UPT SD Negeri 065013 Medan, yaitu pemilihan model pembelajaran digunakan oleh guru pada proses pembelajaran kurang menarik dan pengelolaan kegiatan pembelajaran masih belum dapat membangkitkan memotivasi belajar secara optimal. Hal ini guru memang memegang peranan sangat penting antara lain diawali dengan menyiapkan materi, menyampaikan materi serta mengatur semua kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran.

Kenyataannya, berdasarkan observasi dengan guru bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS khususnya di kelas V UPT SD Negeri 065013 Medan, terindikasi bahwa pola pembelajaran yang di kembangkan oleh guru cenderung bersifat teks book oriented. Artinya, guru hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada di kepala guru kepada kepala murid. Guru hanya menitik beratkan pada bagaimana menghabiskan materi pelajaran dari buku teks, serta cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan. Pembelajaran dilaksanakan guru hanya satu arah dan belum berpusat kepada siswa. Berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari wali Kelas V di UPT SD Negeri 065013 Medan bahwa hasil belajar IPS siswa belum mencapai hasil yang maksimal. Dapat disajikan pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Siswa Pelajaran IPS Siswa kelas V di UPT SD Negeri 065013 Medan Selayang

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase %
	≥ 75	20	40%
75	≤ 75	19	60%
	Jumlah	39	100%

Pola pembelajaran yang demikian menyebabkan siswa jenuh. Hal ini pula yang membuat pembelajaran kurang digemari sebagian siswa. IPS terkesan tidak menarik karena ruang lingkupnya yang luas dan membutuhkan banyak hafalan. Siswa menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, diperparah lagi dengan cara guru yang mengajarkannya terlalu teoritis. Selain itu, kejenuhan dalam pembelajaran IPS akan membuat siswa kurang fokus belajar. Ketika siswa jenuh, siswa lebih memilih hal-hal yang menurut mereka lebih menyenangkan, seperti mengobrol dengan temannya atau juga asik dengan imajinasinya sendiri. Hal seperti itu akan berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran juga hasil belajar menjadi kurang memuaskan.

Proses belajar mengajar IPS dapat berkembang sesuai dengan hakikat IPS, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan untuk membuat siswa mendalami

materi, dan penggalian materi. Salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* atau pembelajaran dalam mencari kartu pasangan. Melalui model *make a match*, siswa belajar untuk mengenal suatu konsep atau topik suasana yang menyenangkan. Maksud dari penggunaan model *make a match* adalah proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan, sehingga membuat siswa semakin aktif dan semangat mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Model *make a match* diharapkan dapat lebih mempermudah pemahaman langsung terhadap materi pelajaran yang diberikan dan nantinya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Siswa terlibat langsung pada proses pembelajaran yang dapat membuat siswa mendalami materi, dan penggalian materi sehingga hasil belajar siswa pun meningkat. Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan ciri utama yakni siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan “jawaban” atau “pertanyaan” materi tertentu dalam pembelajaran. Keunggulan model pembelajaran ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Karakteristik model pembelajaran *make a match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V UPT SD Negeri 065013 Medan.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar sebagai berikut.

1. Metode ceramah dan hafalan masih mendominasi, tanpa banyak melibatkan siswa dalam pembelajaran
2. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPS
3. Pembelajaran belum berpusat kepada siswa
4. Guru belum menggunakan model pembelajaran *Make a Match* dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas V UPT SD Negeri 065013 Medan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di UPT SD Negeri 065013 Medan
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran salah satunya penggunaan model *Make a Match* dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas V di UPT SD Negeri 065013 Medan
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V di UPT SD Negeri 065013 Medan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

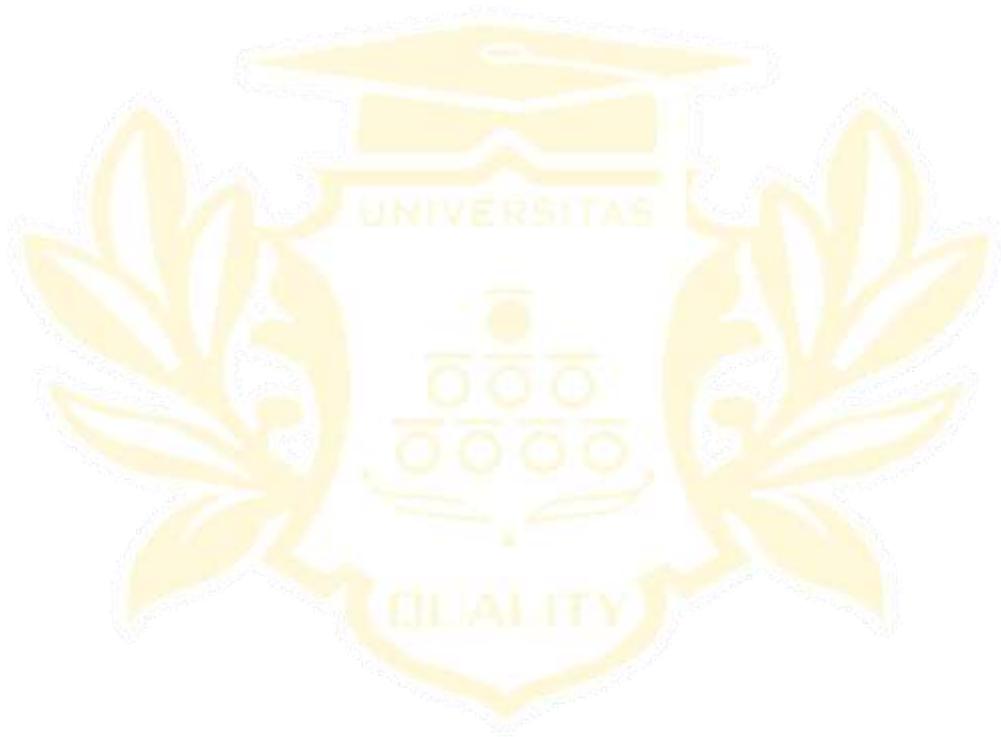
1. Bagaimana hasil belajar konvensional pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan Pada Masa Penjajahan Belanda Siswa Kelas V di UPTSD Negeri 065013 Medan T.P. 2023/2024?
2. Bagaimana hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* terhadap pelajaran IPS materi Perjuangan Pada Masa Penjajahan Belanda Siswa Kelas V di UPT SD Negeri 065013 Medan T.P.2023/2024?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap Hasil belajar IPS materi Perjuangan Pada Masa Penjajahan Belanda Siswa Kelas V di UPT SD Negeri 065013 Medan T.P. 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui hasil konvensional belajar pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan Pada Masa Penjajahan Belanda Siswa Kelas V di UPT SD Negeri 065013 Medan T.P. 2023/2024.
2. Untuk hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* pelajaran IPS materi Perjuangan Pada Masa Penjajahan Belanda

Siswa Kelas V di UPT SD Negeri 065013 Medan T.P.2023/2024?.



3. Untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan Pada Masa Penjajahan Belanda Siswa Kelas V di UPT SD Negeri 065013 Medan T.P.2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoriti

Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti dalam menerapkan model *Cooperative Learning tipe Make a Match* pada pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar khususnya di mata pelajaran IPS dan mendorong siswa agar lebih termotivasi dalam belajar.
- b. Bagi Guru
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan serta motivasi kepada guru pengajar dalam meningkatkan hasil belajar dengan baik.
- c. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui model pembelajaran *Make A Match* sebagai salah satu inovasi model pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya
Semoga penelitian ini sebagai bahan masukan dan pembandingan kepada peneliti selanjutnya yang ingin meneliti permasalahan yang sama dimasa yang akan datang.