

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan ataupun keterampilan dan kecakapan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi dan memiliki peran yang sangat penting karena menyangkut seluruh aspek kehidupan manusia. Seperti yang kita ketahui dalam kehidupan sehari-hari pendidikan sangat berpengaruh dalam pengembangan pola tingkah laku seseorang. Semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang maka semakin besar pula kesempatan meraih sukses dimasa yang akan datang. Dalam hal ini, pemerintah mendirikan lembaga pendidikan salah satunya yaitu sekolah. Sekolah sebagai salah satu tempat untuk proses belajar mengajar demi mewujudkan pendidikan nasional secara optimal seperti yang diharapkan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan terdiri dari beberapa unsur diantaranya adalah kurikulum, guru, siswa, sarana prasarana yang digunakan dalam berlangsungnya proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan berkualitas perlu adanya dukungan dari unsur pendidikan. Salah satu unsur pendidikan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal yaitu guru. Guru berkewajiban untuk meningkatkan hasil belajar siswanya, karena belajar adalah kunci utama dalam setiap usaha dalam pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak akan pernah ada pendidikan. Karena itu harapannya, guru mengajar harus memiliki keterampilan dan mampu dalam melatih dan mendidik siswanya. Guru juga harus mampu dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Sebagai pendidik maupun tenaga pengajar guru berkewajiban untuk meningkatkan hasil belajar siswanya, dengan cara menciptakan kegiatan belajar yang mampu membangun kemampuan siswa untuk memahami pelajaran sehingga hasil yang optimal tercapai untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena berkembangnya tingkah laku peserta didik sebagai tujuan pendidikan hanya

dimungkinkan oleh adanya pengalaman belajar yang optimal. Banyak cara untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, salah satunya yaitu perbaikan proses mengajar. Untuk itulah guru harus mampu menggunakan model pembelajaran semenarik mungkin.

Kegiatan pembelajaran pada lembaga pendidikan secara formal yaitu sekolah. Sekolah merupakan suatu lembaga untuk proses belajar mengajar, di mana guru harus mampu memotivasi siswa untuk semangat dalam hal belajar guna tercapainya suatu tujuan pembelajaran secara optimal. Siswa juga salah satu yang berperan aktif dalam dunia pendidikan. Siswa harus memiliki kreatifitas yang tinggi, Siswa juga memiliki perhatian yang khusus untuk pelajaran yang sedang berlangsung. Siswa merupakan faktor utama dalam proses pembelajaran, dengan kata lain siswa harus dapat memanfaatkan situasi guru yang berperan sebagai fasilitator, sehingga siswa menjadi aktif, kreatif dan kritis.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah, seperti yang kita ketahui tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, serta mengasah kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Pendidikan IPS sangat membantu peserta didik dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi mereka sehingga akan menjadikannya mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Oleh karena itu pembelajaran IPS sangat penting di ajarkan bagi anak SD.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 10 September 2019 dengan Susri Br Tarigan yang merupakan guru wali kelas IV SD Negeri 046573 Rh. Berastagi, dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru mengajar tidak menggunakan model yang bervariasi sehingga proses pembelajaran IPS tidak dapat efektif dan kurang menarik minat siswa. Di mana pembelajaran masih berpusat pada guru. Pada saat guru menerangkan materi pelajaran masih banyak siswa yang tidak mendengarkan atau bermain-main dengan teman sebangkunya. Guru juga kurang maksimal dalam memanfaatkan media sehingga motivasi siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial masih kurang. Sehingga hal itu yang

menjadi suatu alasan mengapa pembelajaran IPS di SD Negeri 046573 Rh. Berastagi kurang maksimal.

Akibat dari permasalahan di atas hasil dari ulangan harian siswa kelas IV Tahun pelajaran 2019/2020 yang diperoleh dari siswa kurang maksimal. Di mana hasil yang diperoleh dari siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang telah diterapkan pihak sekolah. Terbukti dari informasi yang diberikan oleh guru kelas yang mengajar. Hal ini terlihat jelas dari tabel 1.1 Berikut.

**Tabel 1.1 Data Nilai IPS kelas IV SD Negeri 046573 Rh. Berastagi**

Tahun Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Jumlahsiswa		Nilai rata-rata siswa
			Tuntas	TidakTuntas	
2018/2019	70	32	22 (68.75%)	10 (31.25%)	70

(sumber data : SD Negeri 046573 Rh. Berastagi)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa SD Negeri 046573 Rh. Berastagi kelas IV untuk tahun pelajaran 2019/2020 nilai rata-rata siswa hanya mencapai nilai (65), dimana hanya 68.75% siswa yang tuntas dari KKM yang telah ditetapkan yaitu (70) dari (32) siswa , sedangkan 31.25% siswa yang tidak tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar belum maksimal.

Pemecahan masalah untuk mengatasi pembelajaran yang kurang maksimal, peneliti merasa tertarik untuk menggunakan Model *Make a Match*. Model *Make a Match* merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Adapun kelebihan dari Model *Make a Match* adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik, model lebih menyenangkan karena adanya unsur permainan, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Model *Make a Match* dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPS.

Maka dari latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai, **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Make a Match* Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 046573 Rh. Berastagi Tahun Pelajaran 2019/2020.**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Guru kurang maksimal dalam memanfaatkan media
2. Model yang di gunakan guru kurang bervariasi atau kurang efektif
3. Sikap belajar siswa cenderung bermain-main dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan gurunya pada saat mengajar

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan model *Make a Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di SD Negeri 046573 Rh. Berastagi Tahun Pelajaran 2019/2020.

### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Make a Match* pada mata pelajaran IPS Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di SD Negeri 046573 Rh. Berastagi Tahun Pelajaran 2019/2020?
2. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model *Make a Match* pada mata pelajaran IPS Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di SD Negeri 046573 Rh. Berastagi Tahun Pelajaran 2019/2020?
3. Apakah hasil belajar meningkat menggunakan Model *Make a Match* pada mata pelajaran IPS Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di SD Negeri 046573 Rh. Berastagi Tahun Pelajaran 2019/2020?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan batasan masalah dan rumusannya, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model *Make a Match* pada mata pelajaran IPS Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di SD Negeri 046573 Rh. Berastagi Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa menggunakan Model *Make a Match* pada mata pelajaran IPS Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di SD Negeri 046573 Rh. Berastagi Tahun Pelajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan Model *Make a Match* pada mata pelajaran IPS Sub Tema 3 Sikap Kepahlawanan di SD Negeri 046573 Rh. Berastagi Tahun Pelajaran 2019/2020.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pembaca khususnya sekolah, guru, siswa dan tidak ketinggalan juga bagi peneliti sendiri:

1. Bagi sekolah : Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah dan pengembangan kepada guru lain untuk menerapkannya di dalam pembelajaran guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.
2. Bagi Guru : Sebagai bahan masukan untuk menambah keterampilan dan memilih untuk menggunakan Model *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mutu pendidikan di kelasnya.
3. Bagi siswa : Sebagai pengalaman belajar dan motivasi sehingga dapat meningkatkan keaktifan, minat dan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti : Menambah pengetahuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagai bahan masukan sebagai orang yang terlibat dalam dunia pendidikan.