BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, pendidikan merupakan peranan yang sangat penting untuk memberdayakan seluruh warga negara indonesia menjadi manusia yang berkualitas. Purwanto (2011 : 10) berpendapat bahwa pendidikan adalah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar beguna pada diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan yang bermutu bisa didapatkan bila guru melaksanakan program pendidikan dengan baik. Dengan adanya kurikulum yang diterapkan pemerintah dapat menjadi arahan untuk mewujudkan mutu pendidikan yang baik.

Kurikulum yang diterapkan pemerintah Indonesia saat ini ialah kurikulum 2013. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam kegiatan pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menginmplementasikan kurikulum 2013 sangat berbeda dengan kurikulum sebelumnya kemudian metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran belum efektif bahkan tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan adanya kurikulum 2013 diharapkan proses pembelajaran guru mampu menyempurnakan kegiatan belajar yang inovatif segingga pembelajaran dapat menarik perhatian siswa supaya siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran tersebut dikenal dengan tematik integratif. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa (Murtono, 2017 : 157).

Muatan yang ada dalam pembelajaran tematik ini menggabungkan muatan IPS dan Bahasa Indonesia. (Wahidmurni, 2017 : 15) menyatakan IPS merupakan suatu mata pelajaran yang bersumber dari berbagai disiplin ilmu sosial yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan

dengan isu sosial. Mukminan, (2017 : 3) menyatakan bahwa IPS bertujuan agar peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan yang harus dimiliki siswa antara lain, mendengarkan, membaca, menulis, berbicara. (Murtono, 2010 : 7) menyatakan bahwa bahasa indonesia yang baik ialah bahasa indonesia digunakan sesuai situasi dan sesuai pemakaiannya. Sedangkan bahasa indonesia yang benar adalah bahasa yang sesuai dengan kaidah yang berlaku. Sugihastuti dalam Murtono, (2010 : 5) yang dimaksud pemakaian bahasa indonesia dengan baik dan benar adalah penggunaan yang sesuai dengan fungsi dan situasinya. Fungsi ini berkaitan dengan bahasa indonesia sebagai lambang kebanggaan nasional, lambang identitas nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa yang berbeda – beda latar belakang sosial budaya, dan bahasa daerahnnya serta alat perhubungan antar daerah dan antar budaya.

Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan guru harus mampu melakukan strategi yang cocok. Dalam pembelajaran di SDN 2 Panjunan Kudus mengenai kurikulum 2013 masih terdapat kekurangan dalam pembelajaran.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara dan observasi dengan seorang guru kelas V di SD 2 Panjunan Kudus pada tanggal 2 Januari 2018. Terdapat beberapa permasalahan dalam sekolah dasar tersebut bahwa hasil belajar siswa kurang maksimal. dari hasil observasi guru dalam menerangkan materi pembelajaran masih banyak kendala, guru yang seharusnya jadi fasilitator belum mampu menciptakan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Guru sudah menyampaikan materi dengan baik hanya saja guru kurang mengembangkan materi yang diajarkan. Guru juga sudah memancing siswa untuk bertanya tetapi hanya beberapa siswa saja yang bertanya. Pertanyaan yang diberikan guru hanya bersumber pada buku siswa dan buku guru. Pembelajaran yang belum terpusat pada siswa serta guru belum melibatkan proses kognitif yang potensial untuk merangsang siswa dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Hal ini terbukti dari nilai ulangam tengah

Semester I mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia kelas V dengan KKM 70, dari jumlah seluruh siswa 30, siswa yang mencapai KKM hanya 50% yang tuntas dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia hanya 15 siswa yang memenuhi KKM.

Dilihat dari permasalahan aspek pengetahuan pembelajaran di SD 2 Panjunan yang diterapkan pada kelas V SD 2 Panjunan berjumlah 30 siswa, memiliki hasil belajar yang sangat rendah karena faktor baru penerapan kurikulum 2013 dan situasi lingkungan yang kurang mendukung pada SD tersebut. Hal ini terbukti dari hasil penilaian tengah semester hanya beberapa siswa yang tuntas dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran tematik. Muatan pembelajaran IPS yang tuntas 10 siswa dari 30 siswa yang tidak tuntas, sedangkan untuk muatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang tuntas hanya 14 siswa dari 30 siswa yang tidak tuntas.

Dilihat dari aspek keterampilan ketika siswa diberi soal, siswa belum mampu menyelesaikan soal secara mandiri dan masih perlu bimbingan oleh guru, siswa juga belum berani mengungkapkan pendapat. Hal ini mengakibatkan hasil belajar ranah kognitif rendah.

Jika permasalahan di SDN 2 Panjunan tidak cepat diatasi akibatnya hasil belajar siswa rendah. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan menerapkan model *Make a Match*. Penelitian ini menggunakan model *Make a Match* karena model *Make a Match* memiliki kesenjangan yang dapat diperoleh dari siswa melalui pemerataan pengetahuan kognitif dan persamaan perilaku kepada siswa sekolah dasar dari tidak bisa menjadi bisa sehingga saling melengkapi. Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dilakukan oleh siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Shoimin, (2014 : 98) Menyebutkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* memiliki keunggulan siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai topik dengan suasana yang menarik dan menyenangkan. Melalui model pembelajaran

Make a Match diharapkan dapat melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan membentuk kelompok kecil.

Keunggulan model ini adalah suasana gembira dan menarik dalam proses pembelajaran, munculnya gotong royong antar sesama siswa, dan kerjasama antar siswa (Shoimin, 2014 : 98). Maka peneliti menerapkan model pembelajaran *Make a Match* karena pembelajaran tidak monoton dan tidak menyebabkan siswa bosan karena pembelajaran tersebut suasana menyenangkan, guru juga memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui ingatan siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa disamping itu juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa meningkat dikarenakan masing – masing kelompok membahas materi yang terdapat buku siswa pada tema 9 yaitu benda – benda disekitar kita pada subtema 2 dan 3. Pada pembelajaran kelompok siswa mencari pasangan kartu yang cocok pada kartu soal maupun jawaban.

Dalam praktiknya nanti pada tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita Subtema 2 dan 3 muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Saat menerangkan muatan IPS dan Bahasa Indonesia siswa dibagi menjadi tiga kelompok, kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu berisi pertanyaan, kelompok kedua adalah pembawa kelompok berisi kartu jawaban, kelompok tiga adalah kelompok penilai, siswa diatur kedalam posisi kelompok berbentuk huruf U, kelompok pertama dan kelompok kedua berjajar saling berhadapan, jika setiap kelompok sudah berada pada posisi yang ditentukan guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak mereka bertemu mencai pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok, setiap siswa mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin, setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, kelompok yang paling cepat menjawab akan mendapatkan bintang.

Pemilihan *Make a Match* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar yang ditinjau dari tujuan *Make a Match* yaitu untuk mengatur peserta didik agar

lebih cermat, melatih siswa untuk menguasai materi dengan cara memasangkan antara pertanyaan dan jawaban, maka hasil belajar siswa diharapkan dapat menigkat.

Penelitian Trisnuari (2018) yang berjudul " Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Teluk Jolo 1 Kecamatan Sumber Barito Kabupaten Murung Raya" (Jurnal JMP, Vol, 2 , No 10).

Melihat dari kondisi lingkungan di SD 2 Panjunan dan penelitian relevan diatas maka diperlukan penerapan model *Make a Match* untuk memecahkan masalah pembelajaran tematik yang terjadi pada siswa kelas IV SDN 2 Panjunan dalam memaksimalkan model *Make a Match* dengan menggunakan media kartu soal supaya siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran..

Media pembelajaran merupakan bagian dari proses komunikasi yang berfungsi menyampaikan informasi (Susilana, 2009 :4). Warsiti, (2014 : 3) menyatakan bahwa ntuk mendapatkan hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran yaitu adalah menggunakan media pembelajaran yang bersifat langsung dalam bentuk nyata.

Media pembelajaran yang digunakan adalah media kartu soal. Kartu soal merupakan media pembelajaran kartu yang memuat soal yang harus dijawab siswa sebagai perantara untuk memperjelas materi. Desain dalam media kartu soal berisi gambar dan soal, dan jawaban dalam bentuk persegi. Kartu soal ini menyajikan pembelajaran tema 9 benda – benda disekitar kita.

Berdasarkan latar belakang diatas maka diperlukan penelitian dengan judul "Penerapan Model *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbantuan Media Kartu Soal dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Tema 9 SD 2 Panjunan Kudus".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah di paparkan atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan keterampilan guru pada pembelajaran tema 9 benda – benda disekitar kita dengan menggunakan model *make a match* berbantuan kartu soal pada muatan Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SDN 2 Panjunan Kudus?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tema 9 benda – benda disekitar kita dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu soal pada pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SDN 2 Panjunan Kudus ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 9 benda – benda disekitar kita dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu soal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SDN 2 Panjunan Kudus ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru tema 9 benda – benda disekitar kita dengan menggunakan model *make a match* berbantuan kartu soal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SDN 2 Panjunan Kudus.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa tema 9 benda – benda disekitar kita dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan kartu soal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SDN 2 Panjunan Kudus.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tema 9 benda – benda disekitar kita dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu soal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS kelas V SDN 2 Panjunan Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ada 2 yaitu Manfaat Teoritis dan Manfaat Praktis. Manfaat penelitian diuraikan sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, model pembelajaran *Make a Match* mampu meningkatkan hasil belajar pada tema 9 Benda – Benda di Sekitar Kita sehingga dapat menjadi acuan teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan materi IPS dan Bahasa Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa
   1. Mempermudah siswa memahami tema 9 Benda – Benda di Sekitar Kita
   2. Mempermudah siswa untuk memilih gaya belajar di dalam kelas sesuai dengan kemampuan yang ia miliki.
   3. Menambah pengalaman pembelajaran bagi siswa
   4. Meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 9 Benda Benda di Sekitar Kita.

b. Bagi Guru
   1. Meningkatkan keterampilan guru dengan diterapkannya model pembelajaran *Make a Match.*
   2. Sebagai tambahan pengetahuan tentang model – model pembelajaran. Sehingga tidak terpaku pada model pembelajaran konvensional semata.
   3. Sebagai motivasi dan inspirasi dalam mengajar sehingga guru lebih kreatif dalam menyampaiakn materi – materi berbekal pengetahuan dan model- model pembelajaran yang ada.

c. Bagi Sekolah
   1. Dapat menjadi inspirasi yang baik untuk sekolah, dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran, khususnya penggunaan model pembelajaran yang variatif.
   2. Meningkatkan mutu dan kualitas di sekolah.

3. Meningkatkan input sekolah dengan diterapkannya model pembelajaran *Make a Match.*

d. Bagi Peneliti

1. Dapat dijadikan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan model *Make a Match.*
2. Dapat dijadikan pelajaran untuk bisa menjadi guru yang profesional.
3. Memberikan pandangan bagi peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dengan judul "Penerapan Model *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbantuan Media Kartu Soal Pada Kelas V Tema 9 SD 2 Panjunan Kudus" akan dilaksanakan di SD 2 Panjunan Kecamatan Kota Kabupaten Kudus pada kelas V semester 2. Penelitian ini akan diterapkan pada tema 9 Benda – Benda di Sekitar Kita Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi dan Subtema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya yang terfokus pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia dengan materi peran ekonomi dalam upaya menyejahteraan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa dan Bahasa Indonesia materi menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak ataupun elektronik pada pembelajaran 3 dan 4 menggunakan model *Make a Match* dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar sebagai berikut:

1.5.1 Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab, dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, serta benda – benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

1.5.2 Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar IPS

3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.

4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam melaksanakan penelitian ini, maka PTK yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berbantuan Media Kartu Soal Pada Kelas V Tema 9 SD 2 Panjunan Kudus " agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka diperlukan definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Model *Make a Match*

Make a Match adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu berupa soal-soal dan jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Langkah – langkah model *Make a Match* yaitu 1. Guru meniapkan kartu berisi topik yang cocok untuk sesi review sebaliknya bagian kartu soal dan jawaban. 2.

Siswa mendapat satu buah kartu. 3. Siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang. 4. Siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya. 5. Siswa mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. 6. Siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya setelah satu babak. 7. Kesimpulan

1.6.2 Media Kartu Soal

Media gambar kartu soal adalah media pembelajaran kartu yang memuat soal – soal yang harus dijawab oleh siswa sebagai perantara untuk memberikan gambaran berfungsi untuk memperjelas materi sehingga siswa akan dapat meningkatkan hasil belajar pada pengetahuan yang diajarkan. Kartu soal digunakan sebagai media pembelajaran dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara memberi pesam dengan menerima pesan. Pembelajaran dapat berjalan secra optimal jika penyampaian secara jelas dan runtut.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat kegiatan belajar. Hal ini mengakibatkan siswa memiliki penguasaan terhadap materi pengajaran yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran.

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah.

1.6.4 Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan keterampilan yang wajib dimiliki oleh setiap guru mengenai tentang bagaimana penguasaan kelas dengan berbagai macam gaya untuk menunjukkan kemampuan dalam memahami pengetahuan dan memberikan hasil belajar yang sangat baik hal tersebut salah satu contoh menunjukkan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran yang berhasil. Indikator keterampilan guru yang digunakan dalam penelitian ini

mengacu pada yang dipaparkan Solihatin (2013 : 56) yaitu, 1. Keterampilan bertanya, 2. Keterampilan memberikan penguatan, 3. Keterampilan mengadakan variasi, 4. Keterampilan menjelaskan, 5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran, 6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, 7. Keterampilan mengelola kelas, 8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

1.6.5 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar merupakan kegiatan belajar yang harus dilaksanakan dengan bersungguh – sungguh melibatkan fisik dan mental dalam pembelajaran. Belajar dicerminkan dari ada atau tidaknya aktivitas. Tanpa ada aktivitas, belajar tidak mungkin terjadi. Sehingga dalam interaksi belajar – mengajar aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting agar pembelajaran memperoleh hasil yang maksimal.

1.6.6 Tema 9 Benda- Benda di Sekitar Kita

Pada tema 9 Benda – benda di Sekitar Kita terdiri dari 3 subtema diantaranya sub tema 1 Benda Tunggal dan Campuran, Subtema 2 Benda dalam Kegiatan Ekonomi, sub tema 3 Manusia dan Benda di Lingkungannya. Muatan pelajaran yang diambil adalah Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada mata pelajaran (IPS) mengenai peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa dan Bahasa Indonesia materi informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.