

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dalam dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 Angka 1). Berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Pasal 3) dijelaskan bahwa:

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan dapat ditempuh melalui jalur formal maupun non formal. Pendidikan formal paling berpengaruh dalam mengembangkan potensi peserta didik, yaitu pendidikan di sekolah. Sekolah merupakan salah satu wadah untuk memperoleh pengetahuan dalam proses belajar dan mengajar. Pengetahuan dalam proses belajar mengajar didapat melalui pembelajaran yang disampaikan oleh guru untuk peserta didik. Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan.

Guru yang menganggap mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran, akan berbeda dengan guru yang menganggap mengajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada peserta didik. Bantuan mengajar yaitu dengan adanya rancangan atau pedoman pembelajaran di sekolah berupa kurikulum. Kurikulum dari waktu ke waktu mengalami perubahan ke arah yang lebih baik, yaitu dengan kurikulum baru Kurikulum 2013. Mulyasa (2014:39) menyatakan “Kurikulum 2013 menjanjikan agar lahirnya generasi penerus bangsa yang

produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Kreativitas anak bangsa mampu berinovasi secara produktif untuk menjawab tantangan masa depan yang dari waktu ke waktu semakin rumit dan kompleks”.

Kurikulum 2013 guru bukanlah hanya berperan sebagai model atau teladan bagi peserta didik yang diajarnya tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran juga berperan penting didalamnya. Efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. Pendekatan dalam Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran metode tematik terpadu. Hajar (2013:21) menyatakan bahwa kurikulum tematik dapat diartikan “sebagai kurikulum yang memuat konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik”.

Tematik adalah suatu pembelajaran dari tema-tema, yang didalamnya terdapat beberapa muatan yang nantinya dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Proses pembelajaran pasti ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan. Muatan yang dianggap sulit untuk peserta didik, lihat saja diantaranya pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Bahasa Indonesia adalah salah satu muatan yang dianggap oleh peserta didik sebagai pelajaran yang membosankan, sulit dimengerti, dan banyak menghafal. Padahal pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia sudah diberikan di sekolah dasar sampai sekolah menengah.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/pengetahuannya pada tingkatan konkrit operasional (Gunawan, 2013:50). Sedangkan Bahasa Indonesia sudah ada sejak kelas 1 (kelas rendah) sekolah dasar pada aspek peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan, sampai di tingkat kelas 6 (kelas tinggi) sekolah dasar pada aspek yang meningkatkan kemampuan berkomunikasi lisan dan tulis (Santosa, 2009:5.19).

IPS sebagai pengembangan pribadi seseorang. Pengembangan pribadi sosial melalui IPS tidak langsung tampak hasilnya, tetapi setidaknya melalui pendidikan IPS akan membekali kemampuan seseorang dalam pengembangan diri melalui berbagai keterampilan sosial dalam kehidupannya. Pendidikan IPS disini harus membekali siswa tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai, sehingga semua itu dapat membentuk citra diri peserta didik menjadi manusia yang memiliki jati diri yang mampu hidup di tengah masyarakat dengan damai, dan dapat menjadikan contoh teladan serta memberikan kelebihannya pada orang lain. “Pembelajaran bahasa direncanakan dan dipolakan untuk menggali potensi kebahasaan peserta didik, dan pengalaman berbahasa peserta didik. Semuanya ini bertujuan agar peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran bahasa harus memberikan berbagai kecakapan berbahasa, baik dalam mendengar, berbicara, membaca dan menulis” (Santosa, 2009:5.21).

SDN Mojolampir merupakan lembaga pendidikan formal yang ada di kecamatan Jaken. Menurut informasi dari pihak guru, peserta didik kurang memahami pembahasan dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia. Muatan IPS yang berkaitan dengan karakteristik ruang dan sumber daya alam, dan muatan Bahasa Indonesia berkaitan dengan puisi. Berdasarkan observasi dan wawancara pra penelitian dengan guru kelas IV SDN Mojolampir yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 Agustus 2018 diperoleh informasi bahwa hasil nilai pada Ulangan Harian peserta didik masih rendah serta belum sepenuhnya menguasai. Masih banyak peserta didik yang nilainya berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 15 peserta didik atau 57,6% Tidak Tuntas dalam muatan pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia 14 peserta didik atau 53,8% Tidak Tuntas. Guru dalam menyampaikan materi dan mengajar sudah baik, hanya saja guru belum sepenuhnya menerapkan dan menggunakan model pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.

Kurikulum 2013 pembelajarannya lebih berpusat pada peserta didik dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Guru harus mampu mengembangkan variasi model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat digunakan cukup banyak, seperti menyajikan *cooperative learning model*, *role playing*, *jigsaw*,

membaca sajak, buku (novel), atau surat kabar/majalah/jurnal agar siswa diikutsertakan dalam aktifitas akademik.

Dalam penelitian ini peneliti memilih model pembelajaran *Make a Match*. “Model pembelajaran *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran. Ciri utama model *Make a Match* adalah peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu topik atau konsep dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia” (Isjoni, 2010:78 dalam Shoimin, 2014:98).

“Karakteristik model pembelajaran *Make a Match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *Make a Match* harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Peserta didik yang pembelajarannya dengan model *Make a Match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna” (Shoimin, 2014:98).

Pembelajaran *Make a Match* maka peserta didik mempunyai peluang yang cukup untuk mengoptimalkan dirinya dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Model ini dirasa peneliti cocok untuk materi IPS dan Bahasa Indonesia yang akan diajarkan oleh guru yang berkaitan dengan karakteristik ruang dan sumber daya alam, dan di muatan Bahasa Indonesia berkaitan dengan puisi. Model ini dapat juga memotivasi diri peserta didik agar lebih berperan aktif dalam pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Make a Match* yaitu: a) guru menyiapkan kartu, b) setiap peserta didik mendapat satu buah kartu, c) setiap peserta didik memikirkan jawaban atau soal, d) setiap peserta didik mencari pasangan kartunya, e) peserta didik yang telah menemukan pasangan kartunya mendapat poin, f) satu babak selesai, kartu dikocok lagi, g) kegiatan selesai

peserta didik diminta membuat kesimpulan. Model *Make a Match* berbentuk permainan yang membuat peserta didik menjadi aktif, karena peserta didik akan mencari pasangan kartunya, baik kartu soal maupun kartu jawaban yang masing-masing mereka dapat.

Pengimplementasian pada ranah pengetahuan, peserta didik akan mempunyai kesiapan dalam mencari pasangan kartu dengan batasan waktu yang diberikan untuk mendapatkan skor. Ranah keterampilan, peserta didik diharapkan lebih aktif dan cekatan dalam mencari pasangan kartunya. Tahap model *Make a Match*, apabila diterapkan pada muatan IPS tentang karakteristik ruang dengan sumber daya alam dan mengaitkan pengaruhnya terhadap hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya. Muatan Bahasa Indonesia tentang puisi, berhubungan dengan pembahasan ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait.

Pembelajaran IPS bertujuan guna membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri ditengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, bertanggung jawab, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, maupun negara (Gunawan, 2013:18).

Pengembangan Bahasa Indonesia bertujuan agar Bahasa Indonesia berkembang menjadi bahasa yang satu, baku, modern, dan cendekia. Tujuan pengembangan agar bahasa Indonesia menjadi bahasa yang cendekia menitikberatkan ketepatangunaan bahasa Indonesia dalam mencerminkan logika penuturnya. Tujuan demikian ini sangat penting terutama bila dikaitkan dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang selalu membutuhkan alat yang tepat (bahasa) untuk menuangkan logika.

Peserta didik diharapkan dapat menjadi seorang yang lebih aktif dan inovatif. Pembelajaran yang tadinya membosankan akan terasa lebih menyenangkan apabila didukung dengan media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media *Flashcard* tentang sumber daya alam dan puisi, baik gambar maupun karakteristiknya.

Pengembangan model pembelajaran *Make a Match* dengan menggunakan media *Flashcard* bisa menjadi salah satu model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Pelaksanaan model pembelajaran *Make a Match* dengan menggunakan *Flashcard* ini memungkinkan peserta didik bekerja dalam kelompok untuk pemahaman konsep sehingga peserta didik dituntut berperan secara aktif dalam kelompoknya dan dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Menurut penelitian dari Iis Daniati Fatimah, penggunaan model *Make a Match* dengan bantuan media kartu bergambar yang konsepnya sama dengan *Flashcard* mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Nilai hasil belajar prasiklus yang tadinya 26% menjadi 46,6% di siklus I, kemudian di siklus II menjadi 80%. Penelitian ini dirasa cocok jika menggunakan model *Make a Match* dengan bantuan media *Flashcard*.

Jadi, peserta didik terlibat langsung untuk membangun dan menemukan konsep-konsep sendiri pembelajaran lebih bermakna. Diharapkan peserta didik memahami tentang Tema 6 Cita-Citaku melalui model pembelajaran *Make a Match* dengan menggunakan media *Flashcard* yang sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga memberikan pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan pada latar belakang diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar pada Tema 6 Cita-Citaku Muatan IPS dan Bahasa Indonesia Kelas IV dengan Menggunakan Model *Make a Match* Berbantuan Media *Flashcard* pada SDN Mojolampir”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan siswa kelas IV SDN Mojolampir pada Tema 6 Cita-Citaku dengan menggunakan model *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*?

2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar ranah keterampilan siswa kelas IV SDN Mojolampir pada Tema 6 Cita-Citaku dengan menggunakan model *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan siswa kelas IV SDN Mojolampir pada Tema 6 Cita-Citaku dengan menggunakan model *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ranah keterampilan siswa kelas IV SDN Mojolampir pada Tema 6 Cita-Citaku dengan menggunakan model *Make a Match* berbantuan media *Flashcard*

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi guru
Meningkatkan profesionalitas guru, memberikan informasi mengenai penggunaan model *Make a Match* dengan media pembelajaran *Flashcard* terhadap hasil belajar IPS dan Bahasa Indonesia.
2. Manfaat bagi peserta didik
Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik, melatih peserta didik untuk menyampaikan pendapat dalam berkelompok maupun individu dalam proses pembelajaran tematik, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran tematik.
3. Manfaat bagi peneliti
Untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan dalam dunia pendidikan, khususnya bidang IPS dan Bahasa Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dilakukan di SDN Mojolampir, Jaken. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Mojolampir, Jaken. Peserta didik kelas IV berjumlah 26 peserta didik, yang terdiri dari 16 peserta didik laki-

laki dan 10 peserta didik perempuan. Objek penelitian ini pada materi Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 Pembelajaran 2 dan Pembelajaran 3, Subtema 2 Pembelajaran 4 dan Pembelajaran 5. Subtema 1 Pembelajaran 2 yang berisi muatan Bahasa Indonesia, IPA, SBdP. Pembelajaran 3 yang berisi muatan Bahasa Indonesia, PPKn, IPS. Subtema 2 Pembelajaran 4 yang berisi Bahasa Indonesia, PPKn, IPS. Pembelajaran 5 berisi Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP. Hasil penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik ranah pengetahuan dan ranah keterampilan.

Kompetensi Inti: (1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. (2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga. (3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. (4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar IPS yaitu (3.1) Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. (4.1) Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia yaitu (3.6) Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. (4.6) Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

Tema 6 Cita-Citaku dikhususkan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. IPS tentang karakteristik ruang dan sumber daya alam, dan di muatan Bahasa Indonesia tentang puisi. Kompetensi tersebut terdapat pada semester II. Variabel

yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar, muatan IPS, muatan Bahasa Indonesia, model *Make a Match*, dan media *Flashcard*.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Berikut adalah definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini.

1.6.1 Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai pencapaian akhir dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan suatu hasil perubahan yang diperoleh dari proses pembelajaran yang berlangsung. Jika pembelajaran yang diciptakan menarik dan disukai peserta didik, maka hasil belajar akan lebih baik atau meningkat. Bentuk hasil belajar peserta didik pada penelitian ini yaitu pada ranah pengetahuan dan keterampilan. Ranah pengetahuan yaitu tentang kesiapan peserta didik dalam menerima materi. Ranah keterampilan ialah peserta didik aktif dan cekatan dalam menemukan pasangan kartu (mendapat skor/poin).

1.6.2 Muatan IPS

Pembelajaran IPS bertujuan membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/pengetahuannya pada tingkatan kongkrit operasional. Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Pokok bahasan dalam materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV semester II Tema 6 Cita-Citaku yang akan dipelajari yaitu karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada dilungkungannya dan sumber daya alam yang ada di sekitarnya.

1.6.3 Muatan Bahasa Indonesia

Bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa lambang bunyi ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat terbagi atas dua unsur utama yakni bentuk (arus ujaran) dan makna (isi). Fungsi bahasa, yaitu sebagai (1) fungsi informasi, (2) fungsi ekspresi diri (3) fungsi adaptasi, (4) fungsi kontrol sosial. Fungsi khusus bahasa Indonesia yaitu (1) alat menjalankan administrasi negara, (2) alat pemersatu, (3) wadah penampung kebudayaan. Bahasa Indonesia pun dipakai bangsa Indonesia sebagai alat untuk mengantar dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada berbagai kalangan dan tingkat pendidikan.

Pokok bahasan dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV semester II yang akan dipelajari yaitu ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait, membuat puisi menggunakan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi, makna puisi, membuat puisi dengan menggunakan kata-kata dengan rima, menuangkan gagasan tentang cita-citanya.

1.6.4 *Make a Match* (Mencari Pasangan)

Model pembelajaran *Make a Match* adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Loma Curran. Ciri utamanya yaitu peserta didik diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan *Make a Match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu topik atau konsep dalam suasana yang menyenangkan. *Make a Match* bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.

Karakteristik model pembelajaran *Make a Match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Pelaksanaan model *Make a Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Peserta didik yang pembelajarannya dengan model *Make a Match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

1.6.5 Media *Flashcard*

Flashcard adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya 25x30cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto, atau gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran-lembaran kartu tersebut. Gambar yang ada pada media merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada bagian belakangnya. Dan media ini hanya cocok untuk kelompok kecil yang tidak lebih dari 25 orang.

