

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam era globalisasi di dunia. Pendidikan di Indonesia merupakan kegiatan yang dapat menunjang kondisi kesejahteraan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan seseorang baik akademik maupun non akademik. Pendidikan yang bermutu bisa didapatkan jika guru melaksanakan program pendidikan dengan baik. Dengan adanya kurikulum yang diterapkan pemerintah dapat menjadi arahan untuk mewujudkan mutu pendidikan yang baik. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam kegiatan pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam mengimplementasikan 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 sehingga pembelajaran dapat menarik perhatian siswa supaya siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran. Kemampuan yang dimiliki seseorang bermacam-macam, sehingga seseorang dapat menemukan, menggali, dan mengembangkan dirinya sendiri, namun banyak orang yang membutuhkan bantuan dan bimbingan dari orang lain terutama para pendidik. Ruang lingkup pendidikan yaitu adanya guru dan siswa. Adanya guru dan siswa sebagai objek dalam pendidikan akan berjalan dengan lancar. Salah satunya pendidikan yang ada di Indonesia yaitu pendidikan di sekolah dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia.

Muatan yang ada dalam pembelajaran tematik ini menggabungkan muatan IPS dan Bahasa Indonesia. IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan sosial antar individu dengan individu, individu dengan kelompok,

kelompok dengan kelompok. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Dikarenakan siswa di sekolah dasar berasal dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi yang berbeda, maka mata pelajaran IPS sangat penting diberikan untuk di SD.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, lingkungannya berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang (Parni, 2020). Pada mata pelajaran IPS, siswa diajak untuk melihat fenomena-fenomena yang ada di masyarakat sekitar bahkan di dunia. IPS berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dapat mendidik dan memberikan bekal dan kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungan serta sebagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Susanto (2014) yaitu mengembangkan kemampuan siswa dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Dengan demikian, tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan yang harus dimiliki siswa antara lain: mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan (Suparlan, 2020). Sedangkan Bahasa Indonesia yang benar adalah bahasa yang sesuai dengan kaidah yang berlaku. Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan guru harus mampu melakukan strategi yang cocok. Dalam pembelajaran di SD 5 Lau mengenai kurikulum 2013 masih terdapat kekurangan dalam pembelajaran.

Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan observasi pra penelitian yang dilakukan di SD 5 Lau pada tanggal 17 Juli 2023 mengenai kurikulum 2013

dengan pembelajaran tematik menyatakan bahwa saat pembelajaran di kelas belum mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal tersebut ditunjukkan bahwa adanya siswa yang kurang fokus dan pasif dalam pembelajaran. Hanya ada beberapa siswa yang aktif bertanya saat pembelajaran, siswa masih suka berbicara dengan teman sebangkunya sehingga tidak bisa fokus dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru saat proses pembelajaran berlangsung. Gaya belajar siswa kelas VI SD 5 Lau tidak semuanya sama, tiap siswa memiliki gaya belajarnya masing-masing dikarenakan karakteristik siswa berbeda dengan yang lainnya. Dalam penelitian ini disarankan menggunakan gaya belajar kinestetik karena dalam proses pembelajaran yang menyerap informasi melalui berbagai gerakan fisik, misalnya menggunakan berbagai peralatan dan media dan belajar melalui praktek.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas VI SD 5 Lau. Masalah yang dihadapi oleh banyak siswa dalam pembelajaran IPS adalah dalam pembelajaran jarang sekali menggunakan model dan media pembelajaran serta materinya banyak hafalan. Pembelajaran IPS di SD 5 Lau masih menggunakan metode yang berbasis *Teacher Centered Learning* dimana pembelajaran sangat terpusat pada guru dan masih menggunakan metode konvensional. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD 5 Lau juga terdapat masalah yaitu siswa kurang bersemangat dan bosan saat mengikuti proses pembelajaran dikarenakan dalam pembelajarannya banyak materi dalam bentuk bacaan. Hal tersebut membuat siswa bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan dari penjelasan guru saja. Dalam proses pembelajarannya juga jarang sekali menggunakan media dan model pembelajaran sehingga membuat siswa merasa jenuh. Media yang sering digunakan yaitu media gambar pahlawan dan peta yang tersedia di dinding-dinding kelas, sehingga siswa kurang tertarik saat proses pembelajaran terutama mata pelajaran yang materinya banyak sehingga siswa sering lupa dengan materi yang sudah diajarkan. Dilihat dari aspek keterampilan ketika siswa diberi soal, siswa belum mampu menyelesaikan soal secara mandiri dan masih perlu bimbingan serta siswa juga belum berani

mengungkapkan pendapat. Hal tersebut berpengaruh dengan hasil belajar siswa rendah serta dibuktikan dengan hasil ulangan harian siswa kelas VI SD 5 Lau.

Berdasarkan hasil ulangan harian kelas VI SD 5 Lau dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berjumlah 6 siswa dari total 14 siswa atau sebesar 42,46% siswa yang nilainya masih di bawah KKM yaitu 75. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada 8 siswa dari total 14 siswa atau sebesar 51,42% yang nilainya dibawah KKM yaitu 75. Rendahnya hasil belajar disebabkan pembelajaran berpusat pada guru dan siswa kurang aktif berfikir sehingga kurang memahami materi yang dipelajari yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Melihat realita diatas, ermasalahan di SD 5 Lau jika tidak cepat diatasi akibatnya hasil belajar siswa rendah. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*. Melalui model *Make a Match* diharapkan dapat melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan membentuk kelompok kecil. Keunggulan model ini adalah suasana menjadi gembira dan menarik dalam proses pembelajaran, munculnya gotong royong antar siswa, dan kerja sama antar siswa (Shoimin, 2014).

Peneliti memilih model *Make a Match* dikarenakan dalam proses pembelajaran dikelas jarang menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi monoton dan menyebabkan siswa bosan saat dalam pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan penjelasan saja. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* untuk mengaktifkan siswa agar hasil belajar dan aktivitas belajar siswa meningkat. Pembelajaran *Make a Match* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dilakukan dengan cara mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi pembelajaran. Penggunaan model *Make a Match* dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia akan menciptakan suasana yang baru dan menyenangkan sehingga diharapkan pada hasil belajar dan aktivitas belajar siswa meningkat. Saat peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas VI media yang digunakan adalah media gambar pahlawan dan peta yang tersedia di dinding-dinding kelas, sehingga siswa merasa bosan dengan

media yang digunakan oleh guru. Salah satu model yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran adalah model SECTIONS. Ada delapan faktor yang harus dipertimbangkan ketika memilih media pembelajaran (Bates, 2019). Komponen-komponen tersebut yaitu *Student* (siswa), *Ease of Use* (Mudah Digunakan), *Cost and Time* (Biaya dan Waktu), *Teaching and Selection Media* (Pemilihan Media), *Interaction* (Interaksi), *Organizational Issue* (Pengelolaan Masalah), *Networking* (Membangun Jaringan), *Security and Privacy* (Keamanan dan Privasi). Langkah selanjutnya peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu media PANTERU karena media tersebut mencakup semua komponen dalam pemilihan media pembelajaran.

Berdasarkan bukti penggunaan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kencono & Harjono, 2023) terjadi peningkatan peningkatan pada setiap siklus. hasil belajar mata pelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas VI dinyatakan meningkat, hal dibuktikan terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I (jumlah 1900, rata-rata 68, daya serap 68%, ketuntasan belajar 79%) dan siklus II (jumlah 2070, rata-rata 74, daya serap 74%, ketuntasan belajar 86%). Terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II, menunjukkan kenaikan rata-rata daya serap 6% dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan sebesar 7%. Kesimpulan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas VI SD dapat meningkatkan hasil belajar Matematika. Penelitian relevan di atas memiliki persamaan dengan penelitian saya yaitu menggunakan model pembelajaran *Make a Match*, subjek kelas VI dan hasil belajar siswa.

Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Sitompul & Maulina (2021) terjadi peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran siklus I 72,2% dan pada siklus II meningkat menjadi 88,8%. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I 62,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,75%. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian relevan diatas memiliki persamaan dengan penelitian saya yaitu

menggunakan model pembelajaran *Make a Match*, mata pelajaran IPS dan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu kelas XI SMA, materi Koloid dan mata pelajaran IPA.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Surya (2019) terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada aktivitas siswa juga mengalami keberhasilan tindakan yaitu khususnya pada siklus II pada pertemuan 2 sebesar 90% dengan kategori “Baik”. Sedangkan hasil belajar pada siklus II mendapatkan rata-rata kelas 89 dengan kategori baik dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 30 orang atau 86%. Penelitian relevan tersebut memiliki persamaan dengan penelitian saya yaitu peningkatan hasil belajar, peningkatan aktivitas siswa dan materi IPS. Sedangkan perbedaannya adalah menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together*, siswa kelas IV dan tempat penelitian di SDN 009 Langgini.

Melihat kondisi lingkungan di SD 5 Lau dan penelitian relevan tersebut maka diperlukan penerapan model *Make a Match* untuk mengatasi masalah pembelajaran tematik yang terjadi pada siswa kelas VI SD 5 Lau dalam memaksimalkan model *Make a Match* dengan menggunakan media PANTERU supaya siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model *Make a Match* Berbantuan Media PANTERU (Papan tempel Seru) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tema 9 Kelas VI”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media PANTERU pada Tema 9 kelas VI SD 5 Lau?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media PANTERU pada Tema 9 kelas VI SD 5 Lau?

3. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media PANTERU pada Tema 9 kelas VI SD 5 Lau?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media PANTERU pada Tema 9 kelas VI SD 5 Lau.
2. Untuk menganalisis peningkatan aktivitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media PANTERU pada Tema 9 kelas VI SD 5 Lau.
3. Untuk menganalisis peningkatan keterampilan mengajar guru dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media PANTERU pada Tema 9 kelas VI SD 5 Lau.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini dapat menambah pemahaman tentang model pembelajaran *Make a Match* mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VI sehingga dapat menjadi acuan teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa
 1. Mempermudah siswa memahami materi

2. Mempermudah siswa untuk memilih gaya belajar di dalam kelas sesuai dengan kemampuan yang siswa miliki.
 3. Menambah pengalaman pembelajaran bagi siswa
 4. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS dan Bahasa Indonesia.
- c. 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.
 3. Sebagai motivasi dan inspirasi dalam mengajar sehingga guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi berbekal pengetahuan dan model-model pembelajaran yang ada.
- d. 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.
- e. Bagi Peneliti
1. Dapat dijadikan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan model *Make a Match*.
 2. Dapat dijadikan pembelajaran 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* Berbantuan Media Panteru (Papan Tempel Seru) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 5 Lau” akan dilakukan di SD 5 Lau Kecamatan Dawe

Kabupaten Kudus pada siswa kelas VI semester II dengan jumlah 14 siswa. Variabel penelitian ini adalah model pembelajaran *Make a Match*, media Panteru, keterampilan guru, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Objek penelitian ini pada materi Modernisasi dan Teks Fiksi Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar Subtema 1 Keteraturan yang Menakutkan dan Subtema 2 Benda Angkasa Luar dan Rahasiannya.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1.6.1 Model *Make a Match*

Model *Make a Match* adalah model pembelajaran secara berkelompok yang mendorong siswa untuk memahami ide dan konsep baru dalam suasana yang menyenangkan melalui kartu soal dan kartu jawaban. Dalam pelaksanaan model *Make a Match* memiliki batasan waktu maksimum yang sudah ditentukan sebelumnya. Model ini cukup menyenangkan karena sesuai dengan karakteristik siswa yaitu bermain. Langkah-langkah model *Make a Match* antara lain (1) guru menyiapkan berupa dua kartu yang berisi kartu soal dan kartu jawaban; (2) setiap siswa mendapat mendapatkan satu kartu, siswa yang mendapatkan kartu soal harus mencari kartu jawaban dan siswa yang mendapatkan kartu jawaban harus mencari kartu soal; (3) siswa yang benar mendapat nilai, kartu dikumpulkan lagi dan dikocok; (4) babak selanjutnya, pembelajaran seperti babak pertama; (5) guru bersama siswa melakukan kesimpulan, evaluasi dan refleksi.

1.6.2 Media PANTERU (Papan Tempel Seru)

Media pembelajaran PANTERU merupakan singkatan dari papan tempel seru dimana salah satu jenis media visual papan tempel yang terbuat dari papan triplek, styrofoam/seng sehingga gambar yang ditampilkan dapat dirangkai dan dibongkar untuk beberapa kegunaan. Kelebihan dari media PANTERU adalah memudahkan guru menjelaskan materi pelajaran, mempermudah pemahaman

siswa tentang bahan pembelajaran, menarik perhatian siswa, efisiensi waktu dan tenaga dan dapat digunakan berulang kali.

1.6.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir pada siswa setelah selesai melakukan kegiatan belajar. Hasil tersebut berupa perubahan tingkah laku siswa baik dilihat dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar digunakan sebagai umpan balik bagi guru untuk mengetahui materi pembelajaran yang disampaikan mampu diterima siswa atau tidak. Apabila hasil belajar siswa meningkat dari yang semula buruk menjadi baik atau dari yang semula rendah menjadi tinggi maka pembelajaran dianggap efektif. Indikator hasil belajar siswa meliputi ranah pengetahuan, ranah sikap dan ranah keterampilan.

1.6.4 Pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS merupakan suatu bidang studi yang mengkaji manusia dalam segala aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. IPS memainkan peran penting dalam mendidik siswa untuk mengembangkan informasi, sikap, dan kemampuan yang diperlukan untuk berpartisipasi penuh dalam masyarakat sebagai anggota dan warga negara yang baik serta berbagai kenyataan sosial dalam kehidupan sehari-hari yang bersumber dari sejarah, sosiologi, dan tata negara yang bertujuan untuk mengarahkan peserta didik menuju kedewasaan yang berguna untuk kehidupan masyarakat.

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. Indikator aktivitas belajar siswa meliputi aktivitas kegiatan visual, lisan, menulis, mendengarkan, menggambar, metrik, mental, motorik dan emosional.

1.6.6 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 yaitu: 1. Menyusun skenario, 2. Membuka dan menutup pembelajaran, menjelaskan materi, bertanya, 3. Memberikan penguatan, 4. Menggunakan media, 5. Mengadakan variasi, 6. Membimbing diskusi, 7. Melakukan penilaian, 8. Pengelolaan kelas.