

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan saat ini, peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam penguasaan materi maupun metode pembelajaran selalu diupayakan. Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dalam penyusunan berbagai macam skenario kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 27), Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut, siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan.

Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri.

Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari.

Inilah yang melatarbelakangi diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang lebih memberikan keleluasaan kepada setiap guru untuk mengelola proses pembelajaran di kelas. Guru diberikan kesempatan untuk menentukan sendiri media pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran, menentukan bentuk dan jenis penilaian hasil belajar, dan sebagainya. Dalam pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), guru ditekankan untuk lebih menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif, salah satu diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif. Hal ini penting, sebab dalam pembelajaran kooperatif situasi dalam kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, akan terbentuk suatu komunitas yang memungkinkan mereka untuk memahami proses belajar dan memahami satu sama lain. Diharapkan, guru dapat menciptakan situasi belajar sedemikian rupa sehingga siswa dapat bekerjasama dalam kelompok serta mengembangkan wawasannya tentang pembelajaran kooperatif. Melalui pembelajaran kooperatif, diharapkan guru dapat mengelola kelas dengan lebih efektif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Telaga Biru Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato masih rendah. Dari 25 siswa kelas VI SDN 1 Telaga Biru

Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato, terdapat 17 orang atau 60% belum memiliki ketuntasan belajar.

Terkait dengan rendahnya hasil belajar siswa di kelas VI SDN 1 Telaga Biru Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato menurut penulis dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Kenyataan yang ada di sekolah menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang sering dilakukan mempunyai kecenderungan guru yang aktif sedangkan murid cenderung pasif berakibat pemikiran anak-anak kurang berkembang serta motivasi murid dalam belajar menjadi kurang, sehingga peningkatan hasil belajar sulit dicapai.

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran(dalam Ismail, 2009: 40). Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan temuan-temuan dari hasil observasi maka peneliti tertarik mengangkat masalah tersebut melalui tindakan, dengan formulasi judul : “Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di Kelas VI SDN 1 Telaga Biru Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa belum mampu mencapai kriteri ketuntasan maksimal dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa.
2. Bahwa sebagian besar siswa kurang memiliki motivasi belajar yang disebabkan metode penyajian materi di kelas kurang menarik perhatian siswa.
3. Bahwa gaya guru dalam mengajar bersifat monoton, kurang simpatik, tidak menarik perhatian siswa. Hal ini disebabkan guru tidak menguasai metode-metode pembelajaran yang inovatif.
4. Paradigma yang seharusnya diterapkan guru bahwa siswa yang harus aktif belajar, justru dalam kenyataannya siswa bersikap pasif dan hanya guru yang aktif, sehingga suasana pembelajaran menjadi lengang.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan ditindaki dalam penelitian ini adalah : **“Apakah hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di kelas VI SDN 1 Telaga Biru Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato ? “**

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa di kelas VI SDN 1 Telaga Biru Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato, maka akan digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, yang dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan nama tumbuhan dalam bahasa Indonesia akan berpasangan dengan nama tumbuhan dalam bahasa latin (ilmiah).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
- 7) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.

- 8) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- 9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran *Make A Match* di kelas VI SDN 1 Telaga Biru Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato.

1.6 Manfaat Penelitian

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas VI SDN 1 Telaga Biru Kecamatan Popayato Kabupaten Pohuwato sekaligus dapat menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa, meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan para guru khususnya berkaitan dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi sekolah untuk merancang berbagai model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.