

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan institusi yang kompleks bahkan paling kompleks diantara keseluruhan institusi sosial. Kompleksitas tersebut, bukan saja dari masukannya yang bervariasi, melainkan dari proses pembelajaran yang diselenggarakan di dalamnya . sebagai institusi yang kompleks, sekolah tidak akan menjadi baik dengan sendirinya, melainkan melalui proses peningkatan tertentu. Dalam rangka proses peningkatan mutu pendidikan berbasis sekolah diperlukan guru baik secara individual maupun untuk melakukan sesuatu, mengubah status agar pendidikan dan pembelajaran menjadi lebih berkualitas.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas sumber daya manusia khususnya di Sekolah Dasar (SD) sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang dikelola oleh guru, di sinilah guru memegang peranan penting dan dituntut lebih profesional dalam meningkatkan kinerjanya. Demikian pula guru juga harus mampu membuat aneka macam keputusan dalam pembinaan kurikulum. Pada dasarnya betapa pun baik suatu kurikulum, berhasil atau tidak akan sangat berpengaruh kepada tindakan guru di sekolah dalam melaksanakan kurikulum itu.

Belajar yang dihayati oleh seorang siswa ada hubungannya dengan usaha pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan pengamatan di lapangan pada dasarnya guru dalam membelajarkan materi yang akan diajarkan masih

menggunakan metode ceramah serta penggunaan metode yang kurang sesuai dengan materi yang hendak diajarkan sehingga hasil belajar siswa rendah. Dalam membelajarkan materi perkembangan teknologi produksi salah satu model yang diterapkan adalah model pembelajaran *make a match*, karena model ini lebih menekankan pentingnya hubungan sosial sehingga diperlukan sebagai salah satu tujuan pendidikan. Dalam hal ini peneliti mencoba menghubungkan dengan model *make a match* yakni model pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu. Dimana kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.

Pengamatan peneliti bahwa kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN 57 Dumbo Raya Kota Gorontalo belum optimal hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menurun. Dari hasil tersebut yang dilakukan oleh peneliti berjumlah 21, 5 orang atau 24 % yang tuntas, sedangkan yang belum tuntas 16 orang atau 76 %. Standar ketuntasan hasil belajar yang harus dicapai siswa adalah 75 %.

Mencermati kondisi tersebut maka salah satu alternatif tindakan kelas dalam penelitian ini yang dapat dijadikan terobosan baru yaitu dengan menyajikan model pembelajaran yang lebih menekankan pada pembelajaran yang mengaktifkan dan memotivasi siswa untuk belajar, siswa akan terbantu memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan oleh guru, siswa akan mampu memadukan pertanyaan pada kartu lain yang kemudian akan dipadukan dengan jawaban pada kartu yang lain, serta

mempermudah dalam memperkenalkan materi tentang perkembangan teknologi produksi. Sehingga hasil belajar akan meningkat.

Berdasarkan uraian yang peneliti kemukakan di atas, maka peneliti memformulasikan penelitian ini dengan judul “ Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangan Teknologi Produksi Melalui Model Make A Match Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SDN 57 Dumbo Raya Kota Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Hasil belajar yang dicapai rendah
2. Pembelajaran lebih berpusat pada guru
3. Model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan materi

1.3 Rumusan Masalah

Untuk mengerucutkan permasalahan yang akan dibahas maka penulis merumuskan permasalahannya yaitu: “Apakah melalui model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi produksi di kelas IV SDN 57 Dumbo Raya Kota Gorontalo ? ”

1.4 Cara Pemecahan Masalah *Make a Match*

Adapun langkah-langkah *make a match* :

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik untuk sesi review, sebagian merupakan kartu soal sedangkan sebagian lagi merupakan kartu jawaban
- b) Setiap siswa menandatangani sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban

- c) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang
- d) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya
- e) Setiap siswa yang apat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama
- g) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- h) Guru bersama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi produksi melalui model pembelajaran *make a match*

1.6 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa: meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS khususnya materi perkembangan teknologi produksi, memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan masing-masing, melatih siswa agar berani dan mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa.
- b. Bagi guru: dapat dijadikan sebagai pedoman untuk meningkatkan kreatifitas dalam memilih model pembelajaran IPS dan menambah pengetahuan
- c. Bagi Sekolah: penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk mengoptimalkan penggunaan model Make A Match pada pembelajaran IPS

yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah pada khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya.

- d. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran dalam rangka pembinaan kemampuan guru melalui penganekaragaman model pembelajaran yang dianggap positif untuk meningkatkan mutu hasil pembelajaran.