

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang diberikan mulai SD/MI. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta dan generalisasi yang berkaitan dengan fenomena alam serta kehidupan makhluk. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi sejarah, ekonomi, geografi, antropologi dan sosiologi dalam bentuk sederhana dan menjadi satu kesatuan serta disusun secara sistematis kompetensi dan terpadu.

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Kemampuan dan ketrampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan sehingga pembelajaran IPS dengan menggunakan model yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Hasil pengamatan awal dan wawancara dengan guru yang mengajar pada siswa kelas III dan kelas IV di SDN 104 Kota Utara, banyak ditemukan permasalahan. Adapun permasalahan tersebut yaitu Penggunaan model pembelajaran yang digunakan selama ini kurang maksimal, Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena model pembelajaran yang monoton, pembelajaran yang digunakan selama ini kurang menarik perhatian siswa. Hal ini dapat dilihat saat guru mengajar dalam pembelajaran IPS lebih banyak menjelaskan sehingga siswa akan merasa bosan dan kurang aktif, jadi untuk melibatkan siswa agar aktif dalam pembelajaran maka guru dapat menggunakan model yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS ialah dengan menggunakan model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a*

match ini mengajak siswa untuk mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

Sehingga hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan model *make a match* adalah kartu-kartu, kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya yang berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Dengan metode *make a match* dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada ditangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran.

Bertitik tolak dari hal yang dikemukakan penulis berkewajiban menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS. Dari fenomena yang ada siswa menunjukkan kurangnya keaktifan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada saat guru mengajar tidak ada yang memperhatikan sehingga hasil belajar siswa menurun. Pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* sangat bagus digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan dari uraian di atas, maka penulis merumuskan judul penelitian sebagai berikut: “ Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* pada Mata Pelajaran IPS di SDN 104 Kota Utara Kota Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan selama ini kurang maksimal
2. Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena model pembelajaran yang menonton.
3. pembelajaran yang digunakan selama ini kurang menarik perhatian siswa.
4. Penggunaan model pembelajaran *make a match* yang dilaksanakan guru belum sesuai dengan yang diharapkan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran cooperative tipe make a match pada mata pelajaran IPS.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana “penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS di SDN 104 Kota Utara Kota Gorontalo”.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Dengan mengetahui penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe make a match pada mata pelajaran IPS ini, dapat memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi Siswa

Agar siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran IPS.

- b. Bagi Guru

Dapat memberikan alternatif bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran yang lebih efektif.

- c. Bagi Sekolah

Agar mendapatkan sumbangan pikiran untuk mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang ada di sekolah khususnya pada mata pelajaran IPS.

- d. Bagi Peneliti

Agar dapat menambah wawasan bagi peneliti yang nantinya akan menjadi guru di sekolah dasar, serta dapat mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS.