

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dimensi Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar memiliki beberapa ciri khas, yang mengharuskan pembelajaran dengan pola kreatif dan komprehensif. Kreatif mengharuskan guru untuk menyusun rancangan pembelajaran dengan variasi aktivitas siswa berdasarkan pelibatan sumber belajar secara menyeluruh. Komprehensif, menghendaki guru secara sungguh-sungguh mengevaluasi pemahaman belajar siswa dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Keduanya dimaksudkan agar siswa mampu menguasai kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa sangat diperlukan dalam proses pembelajaran IPS. Tetapi pada kenyataannya, pengajaran IPS hanya melibatkan sedikit keaktifan siswa. Proses pembelajaran hanya berjalan satu arah, guru menjelaskan dan siswa mendengarkan, sehingga sering menimbulkan kejenuhan dan kurang berminatnya siswa pada pelajaran IPS.

Dilihat dari faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar seperti: faktor siswa, guru, serta alat dan bahan, faktor metode pengajaran merupakan salah satu faktor yang perlu mendapat perhatian dari para guru, agar tujuan pembelajaran IPS berhasil dengan baik, maka metode yang sesuai dengan tingkat kelas, umur, situasi dan kondisi lingkungan sangatlah penting.

Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial hendaknya memperhatikan implementasi skenario pembelajaran yang memenuhi unsur keterlibatan siswa, aktivitas belajar yang variatif, dan pelibatan sumber belajar secara menyeluruh. Mengingat siswa memiliki peran yang cukup besar terhadap keberhasilan proses belajar mengajar, untuk itu mereka dituntut untuk berperan aktif pada proses belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pembelajaran IPS di SD khususnya di Kelas IV SDN 06 Patilanggio, telah terbentuk anggapan yang terbesar dikalangan akademisi sekolah dasar bahwa pelajaran IPS identik dengan pembelajaran membaca, mendongeng dan

menghafal, baik itu menghafal tahun, menghafal tempat dan menghafal yang lain-lainnya. Biasanya guru menggunakan metode ceramah dari awal sampai akhir pembelajaran pada pengajaran IPS, sehingga siswa sering merasa jenuh dan tidak aktif pada pelajaran IPS, karena kegiatan siswa disini hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Tentunya setiap pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat dan aktivitas siswa. Setiap pembelajarannya harus menimbulkan minat kepada siswa untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metode, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran.

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.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dengan menggunakan lembar pengamatan kegiatan siswa terkait dengan aktivitas belajar yang dicapai siswa Kelas IV SDN 06 Patilanggio dalam pelajaran IPS pada materi “Mengenal Teknologi di Lingkungan Sekitar”, diperoleh nilai rata-rata 61.67 atau berada pada kategori kurang, yang dapat dilihat pada masing-masing aspek yang diamati yaitu: (1) Mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi diperoleh nilai rata-rata 61.39; (2) Mengenal alat-alat transportasi diperoleh nilai rata-rata 62.67; (3) Megidentifikasi pengalaman dalam menggunakan alat komunikasi dan transportasi diperoleh nilai rata-rata 60.94.

Dari nilai rata-rata kegiatan pengamatan awal siswa Kelas IV SDN 06 Patilanggio aktivitas belajar siswa masih rendah hal ini didukung oleh ketuntasan

belajar siswa, diperoleh hasil 6 orang siswa atau 31.6% memperoleh kriteria tuntas, sedangkan 13 orang lainnya atau 68.4% yang menunjukkan kurang aktifnya dalam kegiatan pembelajaran sehingga ketuntasan belajar rendah.

Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Nilai akhir dari evaluasi belajar belum mencakup penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, hingga sulit untuk mengukur aktivitas belajar siswa. Berdasarkan pertimbangan di atas, dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, penulis mencoba menggunakan model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran kooperatif bukanlah hal yang sama sekali baru bagi guru. Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Guna meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kelas, guru menerapkan metode pembelajaran *make a match*. Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model pembelajaran *make a match* ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, sebagai upaya pemecahannya akan dibahas lebih lanjut melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul: “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* di Kelas IV SDN 06 Patilanggio Kabupaten Pohuwato”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas Belajar Siswa masih rendah
2. Kurangnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran IPS sehingga terdapat kejenuhan di dalam kelas.

3. Aktivitas belajar siswa yang masih rendah didukung oleh nilai ketuntasan belajar siswa, diperoleh dari 19 orang siswa hanya 4 orang siswa atau 21% memperoleh kriteria tuntas, sedangkan 15 orang atau 79% siswa tidak tuntas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penelitian ini akan dikemukakan rumusan masalah yaitu : “Apakah aktivitas belajar siswa Kelas IV SDN 06 Patilanggio dalam pelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui Model Pembelajaran *Make a Match*”?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Adapun pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah melalui model pembelajaran *make a match* yaitu;

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 benda yang berada dilingkungan sekitar.
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

Adapun yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Make a Match* di Kelas IV SDN 06 Patilanggio Kabupaten Pohuwato.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1.6.1 Diharapkan para guru memiliki wawasan dan pengetahuan tentang berbagai alternatif penggunaan model dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sekaligus dapat mengalternatifkan penggunaan Model Pembelajaran *make and match* dalam pengajaran di sekolah masing-masing.
- 1.6.2 Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajarnya dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 1.6.3 Bagi pihak sekolah menjadi masukan dalam menemukan pola interaksi terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS serta menemukan kesulitan siswa dalam belajar IPS melalui Model Pembelajaran *make and match*.
- 1.6.4 Bagi peneliti lanjut diharapkan menjadi bahan kajian dalam melakukan penelitian selanjutnya.