

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat menarik untuk dibahas. Sebab pendidikan sangat penting dalam kehidupan, maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Pendidikan merupakan penunjang bagi kehidupan masyarakat, masyarakat yang maju dilihat dari pendidikan yang dicapai, karena pendidikan mempengaruhi pola pikir seseorang, sehingga mengubah sikap untuk kemaju.

Pendidikan bertujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana dirumuskan dalam undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kegiatan pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan. Mengajar adalah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan-kecakapan kepada peserta didik, serta bimbingan kepada peserta didik kepada proses belajar. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, guru mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan yakni perintis dalam memelopori pendidikan, penelitian dan pengkajian ilmu pengetahuan serta mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Maka seorang guru itu dituntut agar dapat menyampaikan materi pembelajaran yang baik, efektif dan efisien sehingga peserta didik mengerti dan memahami apa yang disampaikan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di SDN 2 Telaga Kabupaten Gorontalo dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru terbiasa dengan pembelajaran konvensional yaitu proses pembelajaran yang mengacu pada penyampaian materi satu arah. Pembelajaran konvensional saat ini yang paling banyak ditemui adalah guru menerapkan metode ceramah artinya seluruh materi disampaikan oleh guru berdasarkan buku pelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa cenderung pasif sebagai pendengar ceramah guru tanpa diberi kesempatan untuk siswa dapat bermain peran dalam pembelajaran. Selain itu, secara khusus melalui hasil pengamatan pada mata pelajaran PKn ditemukan bahwa dari 29 orang siswa terdapat 18 orang dalam presentase 63% yang memiliki hasil belajar dibawah rata-rata atau belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal dan hanya 11 orang atau 38% saja yang tuntas. Selain itu, motivasi belajar yang masih kurang dan keberanian peserta didik dalam menyampaikan pertanyaan. Rendahnya hasil belajar siswa diduga karena aktivitas siswa yang kurang aktif dalam kegiatan belajar sehingga mempengaruhi kreativitas mereka untuk mengapresiasi apa yang diketahuinya. Begitu juga sebaliknya, rendahnya aktifitas belajar mengakibatkan kurangnya peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti juga mencermati bahwa model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran PKn belum banyak menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sementara PKn sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan disemua jenjang dan jenis sekolah secara pragmatik memiliki psyko-pedagogis, yaitu membina warga negara yang demokratis dalam ruang lingkup pendidikan di lembaga pendidikan formal maupun formal, Sapriya dan Winataputra (Candra, 2012: 43). Sehingga dibutuhkan metode dan model pembelajaran yang mampu mewujudkan tujuan tersebut.

Dari gambaran dan kenyataan yang ditemui dilapangan, maka penulis menggunakan salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat mengatasi masalah diatas yaitu menerapkan model pembelajaran *Make A Match*. Metode ini merupakan salah satu metode pembelajaran dari model pembelajaran aktif, *Make A Mitch* adalah metode sederhana yang dapat dipakai untuk mempraktikkan suatu

ketrampilan atau prosedur dengan partner belajar. Tujuannya adalah mengembangkan metode pembelajaran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dan menjadikan pelajaran PKn sebagai salah satu pelajaran yang disenangi. Melalui teknik pembelajaran yang baik diyakini berbanding lurus dengan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dengan adanya penerapan model pembelajaran ini pada siswa kelas III SDN 2 Telaga Kabupaten Gorontalo salah satu teknik pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah model pembelajaran *Make A Match*. Setelah menerapkan model pembelajaran *Make a match* pada siswa kelas III SDN 2 Telaga Kabupaten Gorontalo diharapkan berimplikasi pada perbaikan guru terhadap strategi pengajaran agar tercapai tujuan pembelajaran serta dapat membantu siswa dalam mengubah persepsi negatif terhadap pembelajaran PKn kearah yang lebih positif. Jika hal tersebut tercapai maka akan timbul dorongan dari dalam diri siswa itu sendiri untuk mempelajari PKn dengan lebih baik. Dengan adanya ketertarikan dan senang terhadap pembelajaran PKn akan membuat siswa lebih mudah menerima pelajaran yang diberikan, yang pada akhirnya akan memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn.

Bertitik tolak dari pemaparan di atas dan dikaitkan dengan kondisi yang ada di kelas III SDN 2 Telaga Kabupaten Gorontalo pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) ditemukan beberapa gejala yaitu, dari hasil ulangan yang dilakukan ternyata sebagian besar siswa 65% mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (75). Siswa kesulitan untuk memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru hal ini terlihat ketika memberikan soal ulangan, sebagian siswa tidak dapat menjawab dengan benar. Siswa tidak memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran, dalam pembelajaran PKn guru masih menggunakan metode ceramah yang cenderung membosankan bagi siswa.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa peneliti perlu melakukan penelitian tentang **Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas III Di SDN 2 Telaga Kabupaten Gorontalo**

1.2. Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian yakni: Siswa kesulitan untuk memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru hal ini terlihat ketika memberikan soal ulangan, sebagian siswa tidak dapat menjawab dengan benar, dan siswa tidak memperhatikan guru menjelaskan materi pembelajaran, karena dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga cenderung hasil belajar siswa menurun.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn kelas III di SDN 2 Telaga Kabupaten Gorontalo?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PKn di SDN 2 Telaga Kabupaten Gorontalo melalui model pembelajaran *Make A Match*.

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang akan diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

- a. Bagi Siswa
 1. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III Di SDN 2 Telaga Kabupaten Gorontalo

2. Dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn
Di SDN 2 Telaga Kabupaten Gorontalo

b. Bagi Guru

Meningkatkan kreativitas dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.

d. Bagi Penelitian

Sebagai salah satu masukan bagi peneliti selaku calon guru.