

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Mata pelajaran IPS digunakan untuk membekali dan mempersiapkan siswa untuk hidup bermasyarakat. Tujuan mata pelajaran IPS yang dikemukakan oleh Mutakin dalam Susanto (2012: 144-145) diantaranya adalah untuk memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungan, serta mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat. Penjelasan tersebut memaparkan bahwa siswa perlu dipersiapkan agar memiliki pengetahuan, kesadaran, kepekaan dan mampu hidup untuk bermasyarakat.

Pengetahuan, kesadaran, kepekaan dan hidup bermasyarakat perlu diwujudkan melalui pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS diajarkan di Sekolah Dasar selama 3 jam dalam seminggu. Hal tersebut didasarkan pada kurikulum KTSP dalam persebaran jam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V. Penjelasan tersebut memaparkan bahwa mata pelajaran IPS di SD diajarkan selama 3 jam pelajaran dalam seminggu untuk mempersiapkan siswa agar memiliki pengetahuan, kesadaran, kepekaan dan mampu hidup untuk bermasyarakat.

Proses pembelajaran IPS akan berjalan dengan baik apabila didukung oleh siswa yang berpartisipasi aktif, motivasi belajar siswa yang baik, keadaan lingkungan sekolah yang mendukung, ketersediaan media pembelajaran yang memadai, dan lain sebagainya (Sanjaya, 2016: 52). Faktor-faktor tersebut menunjang dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran IPS tercapai. Proses pembelajaran yang tidak didukung oleh faktor-faktor di atas, akan mengakibatkan tujuan pembelajaran IPS tidak tercapai secara maksimal.

Permasalahan terkait dengan pembelajaran IPS di sekolah juga terjadi di SD N 2 Kedungwuluh. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD N 2 Kedungwuluh diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran IPS kurang, dan banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM yang dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya model pembelajaran yang digunakan guru dirasa masih kurang efektif dan juga keterbatasan media. Kondisi ini menyebabkan kurangnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil diskusi guru dengan peneliti, disepakati bahwa permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar dan prestasi belajar siswa harus segera diatasi. Peneliti dan guru memutuskan untuk berkolaborasi dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dengan memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dan lebih komunikatif dan interaktif. Salah satu

langkah yang akan digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menurut Aqib (2013: 23) merupakan model pembelajaran yang menumbuhkan suasana kegembiraan dalam proses pembelajaran, menumbuhkan kerja sama, munculnya dinamika gotong royong pada siswa, meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan motivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* karena dengan adanya partisipasi aktif siswa dan penggunaan kartu-kartu selama kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Siswa saling berkompetisi untuk mengumpulkan poin (bintang) sebanyak-banyaknya melalui penggunaan kartu. RBS. Fudyantanto dalam Prawira (2017: 348) menyatakan bahwa kompetisi yang muncul pada siswa akan memunculkan motivasi belajar. Selain itu penelitian juga pernah dilakukan oleh Ratna Zawil (2016) yang berjudul “*Using Make A Match Technique to Teach Vocabulary*” yang menyatakan bahwa hasil uji analisis menunjukkan bahwa hipotesisnya dapat diterima. Hipotesis tersebut dapat diterima berarti menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam pemahaman membaca antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah adanya perawatan. Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* meningkatkan pemahaman siswa mengenai kosa kata dalam Bahasa Inggris menggunakan

kartu-kartu. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki langkah-langkah pembelajaran yang mengasyikan, sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tepat untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas V SD N 2 Kedungwuluh maka peneliti dan guru kelas sepakat untuk melakukan upaya perbaikan yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar IPS dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* di SD Negeri 2 Kedungwuluh.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia menggunakan media kartu berpasangan di SD kelas V SD Negeri 2 Kedungwuluh?

2. Bagaimana pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS materi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia menggunakan media kartu berpasangan di SD kelas V SD Negeri 2 Kedungwuluh?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Meningkatkan motivasi belajar kelas V SD Negeri 2 Kedungwuluh pada mata pelajaran IPS materi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia melalui pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan menggunakan media kartu berpasangan.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kedungwuluh pada mata pelajaran IPS materi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia melalui pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan menggunakan media kartu berpasangan.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah untuk:

1. Manfaat teoretis
 - a. Menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran lebih lanjut.
 - b. Memberi nilai tambah khasanah pengetahuan ilmiah dalam bidang pendidikan.
 - c. Menjadi landasan dalam pengembangan model pembelajaran *make a match* lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Dapat memunculkan semangat belajar siswa, meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar siswa dan semangat gotong royong dan meningkatkan kerja sama siswa.

- b. Bagi guru

Memberikan referensi berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada kegiatan pembelajaran IPS di kelas dan mengoptimalkan kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi sekolah

Manfaat praktis bagi sekolah yaitu menambah jumlah koleksi media pembelajaran berupa kartu-kartu pernyataan dan jawaban.

d. Bagi Peneliti

Manfaat praktis bagi peneliti adalah memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran IPS dan menjadi bahan informasi untuk penyusunan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi-materi lain.

