

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh-kembangkan potensi peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Sebab berkembangnya tingkah laku peserta didik sebagai tujuan belajar harus menciptakan kualitas proses dan pencapaian hasil pendidikan yang bermutu. Melalui pendidikan manusia memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan tuntunan dalam kehidupan serta mampu mengelola alam yang dikaruniakan oleh Allah SWT. Pendidikan sebagai jembatan penghubung antar peserta didik dengan kemampuan dalam merespon melalui tindakan belajar dan pembelajaran.

Hal tersebut selaras dengan tujuan pendidikan nasional yaitu harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu, relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Oleh sebab itu agar terlaksananya pendidikan, diharapkan pemerintah harus banyak melakukan cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mampu mengintegrasikan pembelajaran yang mampu menciptakan generasi unggul dan berkarakter sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Menurut Fauhah & Rosy (2020:321) “Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia” . Melalui pendidikan, manusia akan tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang sangat utuh, maju-mundurnya proses perkembangan suatu bangsa disegala bidang ditentukan oleh tingkat pendidikan itu sendiri.

Untuk tercapainya kualitas pendidikan, kegiatan belajar dan pembelajaran adalah pokok dari proses pendidikan disekolah. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar, perkembangan, dan pendidikan merupakan hal yang menarik dipelajari. Hamdani (2011:17) menyatakan bahwa belajar adalah ciri khas manusia sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. Belajar terjadi ketika ada interaksi antar individu dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Bila peserta didik belajar, maka akan terjadi perubahan mental pada diri peserta didik itu sendiri. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri peserta didik. Belajar yang efektif dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai.

Kegiatan pembelajaran guru dihadapkan pada peserta didik. Guru juga menghadapi bahan pengetahuan yang berasal dari buku teks, dari kehidupan, sumber informasi lain atau kenyataan disekitar sekolah. Pembelajaran berarti meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan siswa. Rusman (2014:01) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya

merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai model pembelajaran.

Rusman (2014:132) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran biasanya menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang perlu ditempuh untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien dan mampu meningkatkan keaktifan serta kreativitas peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikannya. Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan dan kreatifitas adalah model pembelajaran kooperatif.

Slavin (2007) dalam Rusman (2014:201) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Disamping aktivitas dan kreativitas yang

diharapkan dalam sebuah proses pembelajaran dituntut interaksi yang seimbang, interaksi yang dimaksud adalah adanya interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*).

Rusman (2014:202) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untu penguasaan materi tersebut. Dalam proses belajar diharapkan adanya komunikasi banyak arah yang memungkinkan akan terjadinya aktivitas dan kreativitas yang diharapkan. Tujuan penting lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi”.

Dalam pembelajaran di sekolah tentunya memuat banyak mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya mata pelajaran IPS. Aliputri (2018: 71) menyatakan bahwa dalam mengajarkan mata pelajaran IPS, guru harus menguasai materi maupun keterampilan-keterampilan dalam mengajar, guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan mata pelajaran IPS. Guru atau calon guru harus mampu mengubah metode ceramah yang biasa mereka gunakan dengan model pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif sehingga mampu menumbuhkan partisipasi siswa dalam mengikuti

pembelajaran dikelas maupun luar kelas sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat.

Salah satu bentuk model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dengan menggunakan keterampilan dalam mengajar yang lebih mengarahkan kepada pembelajaran baru yang lebih kreatif dan inovatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menekankan peserta didik untuk bekerja sama antar peserta didik lain dan dapat mengembangkan pengetahuan peserta didik melalui belajar sambil bermain. Model tersebut dapat menjadi acuan dalam pembelajaran, karena model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memotivasi peserta didik, kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, serta saling berinteraksi dan bekerja sama. Hal ini sesuai dengan pendapat Fauhah & Rosy (2020:324) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran kreatif dalam pemikiran sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Apabila peserta didik merasa senang, aktif dan berantusias dalam pembelajaran maka dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik tersebut.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud RI) No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, standar proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Lebih lanjut diungkapkan pula bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif,

menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan harus melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Agar proses pembelajaran dapat memenuhi standar proses seperti yang diharapkan dalam peraturan pemerintah di atas, maka guru disyaratkan untuk memahami dengan baik model, pendekatan, metode, maupun strategi yang akan digunakan dalam mengembangkan proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDS (Sekolah Dasar Swasta) Maryam PTP Minanga Ogan, diketahui bahwa peserta didik di SDS Maryam hanya fokus menghafal pelajaran tanpa memahami materi yang diberikan terutama bidang mata pelajaran IPS. Pembelajaran yang berlangsung selama ini masih berpusat pada guru, akibatnya kurang variatif dalam strategi dan penggunaan model pembelajaran. Peserta didik belum terbiasa untuk bekerjasama dengan temannya dalam belajar, dan belum terlatih menemukan sendiri pengetahuannya. Selanjutnya, untuk sarana dan prasarana yang terdapat disekolah tersebut belum cukup memadai, tidak menggunakan media lain dengan memanfaatkan teknologi dikarenakan di sekolah tersebut kesulitan menggunakan jaringan internet dan media yang dipakai hanya berfokus menggunakan media cetak yaitu dengan buku cetak. Peserta didik

masih mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran IPS. Hasil belajar peserta didik tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Nilai Hasil Rata-Rata Mata Pelajaran IPS

No	Semester	Kkm	Nilai rata-rata
1	SEM I 2020/2021	80	78,07
2	SEM II 2021/2022	77	76,67

Sumber data: Guru Wali Kelas IVA SDS Maryam PTP Minanga Ogan

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik masih belum mencapai KKM. Seperti informasi yang sudah peneliti dapatkan di SDS Maryam PTP Minanga Ogan, keinginan peserta didik untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami sangat rendah. Berdasarkan observasi langsung diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran terutama mata pelajaran IPS, peserta didik cenderung bersikap pasif selama proses pembelajaran serta kemampuan dalam berdiskusi mengenai pembelajaran belum memuaskan. Hal ini dikarenakan guru dalam menyampaikan materi belum melibatkan peserta didik secara penuh sehingga membuat peserta didik jenuh dan cepat bosan.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VA SDS Maryam PTP Minanga Ogan, maka diperlukan upaya memilih dan menggunakan variasi model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran IPS dan karakteristik siswa dalam kelas. Rusman (2014:71) menyatakan bahwa dalam mengelola aktivitas pembelajaran, digunakan materi dan berbagai media dan metode, sumber dan berbagai faktor pendukung. Guru harus melakukan aktivitas strategik, yang meliputi memberi penjelasan, ide, mendemonstrasikan, mendefinisikan, membandingkan,

memotivasi, membimbing, mendisiplinkan, bertanya, dan memberikan penguatan. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara penuh adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Fauhah & Rosy (2020:323) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menekankan siswa untuk bekerja sama antar siswa lain dan dapat mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, maka proses pembelajaran akan menjadi menyenangkan, terkesan kreatif dan aktif. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta keaktifan peserta didik agar tidak terjadi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Ciri utama model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran tersebut belum pernah diterapkan oleh guru di SDS Maryam PTP Minanga Ogan.

Berdasarkan analisis tersebut maka peneliti tertarik untuk menggunakan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran dikelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai langkah untuk melihat adanya efektivitas model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa, oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian yaitu “Efektivitas

model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VA SDS Maryam PTP Minanga Ogan”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian masalah pada latar belakang diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini di batasi pada masalah yaitu belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas VA di SDS Maryam PTP Minanga Ogan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VA di SDS Maryam PTP Minanga Ogan?”

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas VA di SDS Maryam PTP Minanga Ogan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas VA di SDS Maryam PTP Minanga Ogan serta penerapan keilmuan bagi program studi Teknologi Pendidikan.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:
 - a. Sekolah, mengetahui seberapa pentingnya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif terutama model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang berdampak pada hasil belajar siswa.
 - b. Guru, dapat menerapkan model-model pembelajaran terutama model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang berorientasi pada keaktifan dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
 - c. Siswa, memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk tidak bersifat individualistis, mampu bekerja sama dalam kelompok, mampu berpartisipasi serta mampu melakukan interaksi dan komunikasi antar teman dan guru sehingga berdampak pada keberhasilan belajar siswa.
 - d. Peneliti, memberikan pengalaman dan kebermanfaatannya dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* serta

mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku kuliah.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Sugiyono (2021:99) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Maka dari itu, Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif (H_a): Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran IPS di SDS Maryam PTP Minanga Ogan.
2. Hipotesis nihil (H_0): Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran IPS di SDS Maryam PTP Minanga Ogan.

G. Kriteria Uji Hipotesis

1. H_a diterima dan H_0 ditolak apabila t hitung lebih besar dari t tabel pada taraf signifikansi 5% atau α (alpha) = 0,05 maka terdapat efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar

siswa kelas VA pada mata pelajaran IPS di SDS Maryam PTP Minanga Ogan.

2. H_a ditolak dan H_0 diterima apabila t hitung lebih kecil dari t tabel pada taraf signifikansi 5% atau α (alpha) = 0,05 maka tidak efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran IPS di SDS Maryam PTP Minanga Ogan.