

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah gabungan dari ilmu sosial manusia secara individu atau sebagai anggota masyarakat. Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Dari tujuan tersebut tampak bahwa IPS dapat dikatakan sebagai pelajaran yang mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia semenjak usia dini (usia SD).

IPS merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di SD untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. IPS merupakan salah satu pelajaran yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya baik aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial dan bersifat hapalan. Pelajaran IPS sangat penting untuk diajarkan kepada siswa. Namun kenyataannya pembelajaran IPS kurang disukai siswa sekolah dasar karena banyak memuat konsep atau topik yang abstrak, yang sulit dipelajari oleh siswa. Selain itu dalam pembelajaran IPS guru tidak menggunakan strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif berpikir

sehingga siswa tidak mampu mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.

Sejalan dengan persoalan diatas dalam proses pembelajaran IPS diperlukan suatu strategi baru yang inovatif yang dapat memotivasi siswa ke arah yang lebih baik dan semangat tinggi. Dengan menggunakan model yang tepat, maka motivasi siswa untuk belajar akan lebih meningkat dan proses pembelajaran IPS akan lebih menarik bagi siswa. Hasil perolehan nilai ujian semester pada pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 067242 Sunggal masih tergolong rendah, banyak siswa yang tidak mencapai ketuntasan yaitu 60. Dari hasil wawancara peneliti dengan guru terlihat jelas kelemahan siswa dalam ujian semester. Dari 36 orang siswa yang mengikuti ujian semester pada pelajaran IPS hanya 24 orang siswa atau 40% yang berhasil mendapatkan nilai diatas 60, sedangkan 12 orang siswa atau 60% mendapat nilai di bawah 60. Hal ini terjadi dikarenakan dalam proses pembelajaran guru belum mampu mengoptimalkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu metode yang digunakan guru adalah metode ceramah yang kurang mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Siswa hanya menjadi pendengar ketika guru menjelaskan pelajaran, siswa menjadi tidak kreatif karena hampir semua pelajaran di berikan oleh guru. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru di tuntut untuk mampu menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi belajar agar motivasi belajar siswa tetap tinggi.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas yang akan dicari peneliti adalah dengan menerapkan model pembelajaran untuk penanaman

konsep dan meningkatkan pemahaman konsep IPS peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Karena Menurut Peneliti Model *Make A Match* sendiri cocok untuk pembelajaran IPS dimana Model tersebut menggunakan kartu-kartu yang terdiri dari kartu-kartu berisi pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut, langkah selanjutnya adalah guru membagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban-jawaban. Upaya kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.

Jika masing –masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak merekapun bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Berikan kepada mereka kesempatan berdiskusi: ketika mereka berdiskusi alangkah baiknya jika ada musik instrumental yang lembut mengiri aktivitas belajar mereka. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antar anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban.

Perlu diketahui bahwa tidak semuanya peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan-jawaban yang mereka pasang sudah cocok. Demikian halnya dengan peserta didik

Siswa disuruh mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, dan bertukar pasangan, teknik ini

memberi siswa ke sempurnaan untuk bekerja sama dengan teman satu kelasnya. Selain itu, *Make A Match* dapat menjadi alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran IPS yang umumnya monoton dan menjenuhkan tidak lagi monoton dan bahkan pembelajaran IPS akan lebih menyenangkan. Model *Make A Match* merupakan model yang sangat menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah di berikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru tetap bisa diajarkan dengan model ini dengan catatan, guru terlebih dahulu menjelaskan topik sehingga siswa sudah memiliki bekal pengetahuan untuk melakukan model tersebut. Dengan model ini siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam memahami konsep dapat terarah dengan lebih baik.

Tetapi setelah di observasi di kelas IV SD Negeri 067242 Sunggal bahwa sebagian siswa motivasi belajarnya rendah, tidak suka dan tidak termotivasi dengan pelajaran IPS, Hal tersebut dapat dilihat dari perilaku siswa yang tidak memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran, ribut di kelas karena siswa merasa jenuh, dan hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : **“Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Tipe *Make A Match* Pada Mata Pelajaran IPS Materi *Aktivitas Ekonomi yang Memanfaatkan Sumber Daya Alam dan Potensi Lain di Daerahnya* di Kelas IV SD Negeri 067242 Sunggal T.A 2015 / 2016 ”.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam Pelajaran IPS.
2. Pelajaran IPS dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dan rumit.
3. Metode yang digunakan guru selalu menggunakan metode yang konvensional (ceramah)
4. Siswa kurang di libatkan dalam pembelajaran.
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPS
6. Guru menyampaikan materi tidak menggunakan model yang bervariasi

1.3 Pembatasan masalah

Agar peneliti dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Pelajaran IPS Materi Pokok *Aktivitas Ekonomi yang Memanfaatkan Sumber Daya Alam dan Potensi Lain di Daerahnya* di Kelas IV Negeri 067242 Sunggal T.A 2015/2016”.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, permasalahan yang akan dirumuskan adalah “Apakah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Materi Pokok *Aktivitas Ekonomi yang Memanfaatkan Sumber Daya*

Alam dan Potensi Lain di Daerahnya di Kelas IV Negeri 067242 Sunggal T.A 2015/2016”.

1.5 Tujuan Penelitaian

Adapun tujuan penelitian ini adalah “Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* pada pelajaran IPS pada Materi Pokok *Aktivitas Ekonomi yang Memanfaatkan Sumber Daya Alam dan Potensi Lain di Daerahnya di Kelas IV B Negeri 067242 Sunggal T.A 2015/2016”*

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang ingin dicapai setelah melakukan penelitian :

- a. Bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengubah paradigma siswa terhadap pelajaran IPS yang dianggap membosankan menjadi sesuatu yang menarik dan menyenangkan.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dalam penyampaian pelajaran IPS dan membuat kegiatan belajar mengajar yang lebih menyenangkan.
- c. Bagi kepala sekolah, membantu untuk memperbaiki strategi pembelajaran khusus pada pelajaran IPS.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai pedoman atau bahan masukan sebagai calon guru yang kelak akan mengajarkan bidang studi IPS.
- e. Peneliti selanjutnya, sebagai bahan Pertimbangan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang permasalahan yang sama.