

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia sejauh ini masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan merupakan perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber pengetahuan (*Teacher Centered*), ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar, yang berakibat kurangnya pengalaman belajar siswa selama proses kegiatan belajar –mengajar, sehingga pembelajaran menjadi suatu yang bersifat cenderung monoton yaitu kapur dan tutur (*chalk and talk*).

Secara umum, pendidikan saat ini mengalami kendala dalam hal belajar dan pembelajarannya. Pembelajaran di kelas yang dilakukan guru secara konvensional atau masih tradisional dengan beberapa metode dan model belajar tertentu seperti menggunakan metode ceramah, akan membuat para siswa merasa bosan untuk mengikuti pelajaran tersebut. Atas dasar itu seiring dengan semakin berkembangnya teknologi dan informasi yang sudah merambah ke dunia pendidikan, guru dituntut untk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi yang ada.

Pelaksanaan pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Belajar dipahami sebagai proses yang tidak hanya sebatas memperoleh bahan atau informasi tertentu dari guru, akan tetapi terkait pada aktivitas maupun tindakan yang harus dilakukan, guna memberikan dampak

perubahan pada sikap dan tingkah laku peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Sebagaimana ditegaskan dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB III Pasal 3 yang berbunyi:

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 yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kenyataan dilapangan berdasarkan pengamatan dari hasil observasi awal dan wawancara dengan guru bidang studi PPKn bahwa hasil belajar siswa untuk mata pelajaran tertentu ternyata masih memperhatikan termasuk salah satunya pada mata pelajaran PPKn. Adapun masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut; (1) tingkat aktivitas belajar siswa masih tergolong belum maksimal, dengan tingkat aktivitas 40% yang masih tergolong dalam kriteria kurang aktif, yaitu dari siswa kurang mempunyai keberanian bertanya, mengeluarkan pendapat, mencari dan member informasi, bekerjasama dengan siswa lain, usaha dan motivasi untuk mempelajari bahan pengajaran serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru; (2) hasil belajar siswa sangat kurang, hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar PPKn kelas V SD Dwi Warna 3 Medan Maimun baik dari nilai tugas, ulangan harian, dan tes masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 7,00. Belum maksimalnya hasil belajar yang diperoleh siswa disebabkan karena siswa sendiri tidak ada niat untuk belajar dan masih enggan untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas, sehingga konsep atau materi yang diberikan tidak melekat di benak siswa; (3) model pembelajaran yang masih

berfokus pada guru, dimana guru sebagai sumber pengetahuan (*Teacher Centered*); (4) kemampuan siswa yang heterogen terhadap pelajaran yang diberikan akan berdampak pada siswa yang lain; (5) penggunaan media pembelajaran PPKn di kelas masih sangat minim. Hal ini juga mempengaruhi terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam menyerap dan memahami pelajaran PPKn.

Tabel 1.1 Nilai rata-rata Ulangan Semester PPKn Siswa Kelas V

Tahun Ajaran	Rata – rata
2011/2012	62,28
2012/2013	63,15
2013/2014	62,36

Dari data hasil ulangan semester siswa kelas V SD Dwi Warna III Medan Maimun di atas dapat diketahui bahwa pada T.A 2010/2011 rata-rata sebesar 62,28 kemudian pada T.A 2011/2012 rata – ratanya 63,15 dan pada T.A 2012/2013 rata – ratanya 62.36. Berdasarkan fakta tersebut, maka guru perlu dan harus melakukan upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Dwi Warna III Medan Maimun.

Pada umumnya pembelajaran PPKn disekolah menitikberatkan pada penguasaan hafalan, situasi inilah yang mempunyai siswa menjadi bosan dan akibatnya banyak siswa yang tidak serius memperhatikan materi pembelajaran itu dan juga identiknya siswa juga malas mengerjakan soal-soal latihan yang sulit.

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) sejalan dengan pendekatan konstruktivisme. konstruktivisme merupakan suatu paham yang memandang siswa datang ke bangku sekolah dengan membawa persiapan mental dan kognitifnya. Artinya siswa datang ke sekolah sudah memiliki konsep awal dari materi yang akan dipelajari, sehingga mereka dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dari sumber-sumber atau pengalaman yang ada dalam lingkungannya dalam hal ini guru bertindak hanya sebagai fasilitator dan narasumber (Bell dalam Isjoni, 2011: 31-32).

Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling kerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan berdasarkan teori belajar konstruktivis. Hal ini terlihat pada salah satu teori Vigotsky yaitu penekanan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran Vigotsky yakni fase mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul pada percakapan atau kerjasama antara individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi terserap dalam individu tersebut. (Vygotsky dalam Isjoni, 2011: 40). Implikasi dari teori Vigotsky dikehendaknya susunan kelas berbentuk kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar belum dikatakan selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan. Hubungannya dengan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran PPKn, tentunya seorang guru mampu memilih pembelajaran

kooperatif yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa diperhadapkan pada konsep pembelajaran yang menuntut siswa untuk berfikir secara kritis, karena mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga Negara yang baik.

Ibrahim, dkk (2003:3) menyatakan,

(1) Kooperatif, yaitu upaya-upaya yang berorientasi ke arah pencapaian tujuan bersama melalui upaya setiap individu untuk menyumbang pencapaian tujuan individu lain. (2) Kompetitif, yaitu upaya-upaya yang berorientasi kepada pencapaian tujuan tiap individu yang kemudian dapat membuat prestasi terhadap pencapaian tujuan individu lain. Dalam hal ini, seseorang dapat mencapai tujuan, sementara orang lain gagal. Setiap usaha yang dilakukan oleh seorang individu untuk mencapai tujuan tertentu akan merupakan saingan bagi individu lain. (3) Individualistik, yaitu upaya-upaya yang berorientasi kepada prinsip bahwa tujuan tiap individu tidak memiliki konsekuensi terhadap pencapaian tujuan individu lain. Suatu tujuan dapat dicapai oleh seseorang individu tanpa harus melalui interaksi dengan orang lain dan tidak bergantung kepada baik buruknya pencapaian orang lain. Siswa yakin bahwa usaha mereka sendiri untuk mencapai tujuan tidak ada hubungannya dengan usaha siswa lain dalam mencapai tujuan tersebut.

Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, salah satu model yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Penggunaan model pembelajaran merupakan suatu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dalam hal ini dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa, dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus merubah model pembelajaran yang lama kepada model pembelajaran yang baru salah satunya adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*.

Model pembelajaran tipe *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran dengan menggunakan teknik mencari pasangan, siswa disuruh mencari pasangan

dari kartu yang mereka pegang. Keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Lorna Curran dalam Huda, 2011: 113).

Melalui pembelajaran model kooperatif tipe *Make a Match* interaksi antara siswa dengan siswa dan interaksi guru dengan siswa harus ditekankan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* memungkinkan penyajian materi dan penyampaian tujuan pembelajaran akan lebih efektif. Dengan melihat uraian tentang kelebihan yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, merupakan suatu model pembelajaran yang tepat diterapkan di kelas untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan serta kebosanan dalam memahami pelajaran. Sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn menjadi lebih baik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul : “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* pada Siswa Kelas V di SD Dwi Warna III Medan Maimun Tahun Ajaran 2014/2015”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran siswa kelas V SD Dwi Warna III Medan Maimun sebagai berikut :

1. Minat dan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn masih rendah.
2. Model pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru kurang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa.
3. Dalam mengajar guru hanya berfokus pada buku teks pelajaran PPKn saja.
4. Model pembelajaran yang selama ini diterapkan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar PPKn.
5. Siswa kurang menguasai materi pelajaran PPKn, sehingga tingkat keberhasilan siswa rendah.
6. Suasana kelas tidak kondusif sehingga mengganggu kegiatan proses pembelajaran PPKn.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, perlu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus pada masalah yang akan diteliti. Oleh karena itu masalah penelitian ini dibatasi pada aktivitas dan hasil belajar PPKn siswa pada materi menghargai keputusan bersama melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di kelas V SD Dwi Warna III Medan Maimun.

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang dapat peneliti rumuskan adalah :

1. Apakah aktivitas belajar PPKn siswa kelas V dapat meningkat melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* pada materi menghargai keputusan bersama di SD Dwi Warna III Medan Maimun Tahun Pelajaran 2014/2015 ?
2. Apakah hasil belajar PPKn siswa kelas V dapat meningkat melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* pada materi menghargai keputusan bersama di SD Dwi Warna III Medan Maimun Tahun Pelajaran 2014/2015 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui Peningkatan aktivitas belajar PPKn siswa kelas V pada materi menghargai keputusan bersama melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* di SD Dwi Warna III Medan Maimun Tahun Pelajaran 2014/2015 ?
2. Mengetahui Peningkatan hasil belajar PPKn siswa kelas V pada materi menghargai keputusan bersama melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* di SD Dwi Warna III Medan Maimun Tahun Pelajaran 2014/2015 ?

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun kedua manfaat itu adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Memberikan gambaran yang jelas tentang Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi guru

Guru mendapat pengetahuan dan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran pada Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*. Selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif.

b. Bagi siswa

- Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran.
- Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

c. Bagi sekolah

Sebagai sumber informasi perlunya merancang sistem pembelajaran yang aktif sebagai upaya mengatasi kesulitan belajar siswa guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang lebih baik dan lebih bermakna.