

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal penting dalam mendukung kemajuan suatu bangsa, termasuk di Indonesia. Pendidikan penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan, manusia bisa menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalaninya. Pendidikan membentuk manusia menjadi berakal dan berhati nurani yang dibutuhkan dalam menguasai dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut.

Pendidikan dan pengajaran adalah suatu proses yang sadar akan apa yang dituju. Tujuan bisa didefinisikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang di harapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajar. Pengalaman belajar bisa didapatkan dimana saja, salah satunya di sekolah. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar dan siswa sebagai subjek belajar, dituntut adanya profil kualifikasi tertentu dalam hal peengetahuan, kemampuan, sikap dan tata nilai serta sifat-sifat pribadi, agar proses itu dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, maka dapat diterangkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkain kegiatan.

Berdasarkan pengamatan dan Observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SD Negeri 101764 Bandar Klippa terdapat masalah yang timbul pada peserta didik yakni Rendahnya hasil belajar siswa dapat diperoleh dari sebagian siswa yang memperoleh nilai dibawah ketuntasan minimal (KKM), hal tersebut didukung oleh data yang diperoleh dari guru kelas IIIA dan kelas IIIB SD Negeri 101764 Bandar Klippa sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai Ujian Semester Ganjil Siswa Kelas IIIA dan IIIB SD Negeri 101764 Bandar Klippa

Kelas	KKM Tematik	Jumlah Siswa	Persentase	
			≥ 70 Tuntas	≤ 70 Belum Tuntas
IIIA	70	20 Siswa	8 Orang	12 Orang
IIIB	70	21 Siswa	7 Orang	14 Orang

Data di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa masih tergolong rendah. Hasil belajar siswa yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini menunjukkan pengetahuan siswa pada kelas IIIA dan IIIB SD 101764 pada pembelajaran masih rendah. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang akan dijelaskan di bawah ini:

Hasil observasi dan pengamatan peneliti pada proses pembelajaran, aktivitas belajar siswa masih rendah, ditunjukkan dengan kurangnya semangat siswa dan kelihatan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran tematik di kelas, kurangnya konsentrasi serta perhatian siswa disebabkan model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. Pada saat wawancara, guru juga menjelaskan bahwa pada saat proses pembelajaran guru dominan menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang menstimulus siswa untuk berpendapat di ruangan kelas, baik itu guru dengan siswa, siswa dengan guru maupun siswa

dangan siswa. Akan tetapi, guru cenderung masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi dengan alasan agar semua materi dapat tersampaikan. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan fakta-fakta di atas peneliti akan menggunakan model pembelajaran. Peneliti memilih 2 model pembelajaran yang berbeda yaitu *Make A Match* dan *Talking Stick*. Dimana model *Make A Match* ini adalah model pembelajaran *Make a Match* berbantuan kartu bergambar. Model ini mengaktifkan siswa dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang di bawa teman lain, model ini juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan model *Talking Stick* ini merupakan model yang menggunakan tongkat dan mendorong siswa untuk berani mengungkapkan pendapat. Model pembelajaran ini diharapkan membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran dikelas, sehingga di harapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dan Model *Talking Stick* terhadap hasil belajar siswa tema 4 Subtema 2 Kelas III SD Negeri 101764 Bandar Klippa T.A 2023/2024**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diidentifikasi beberapa masalah, antara lain :

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101764 SD Negeri 101764 Bandar Klippa.
2. Siswa cenderung merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung
3. Belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran masih terpusat pada satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*).
4. Kurangnya konsentrasi serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran disebabkan model yang digunakan guru kurang variatif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti sehingga penelitian ini dapat terarah dan hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Adapun pembatasan masalah tersebut adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* dan Model *Talking Stick* dan Hasil belajar siswa tema 4 subtema 2 pembelajaran 2 yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn di Kelas III SD Negeri 101764 Bandar Klippa T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh signifikan pada Model Pembelajaran *Make A Match* dan Model *Talking Stick* terhadap hasil belajar siswa tema 4 Subtema 2 pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn di Kelas III SD Negeri 101764 Bandar Klippa T.A 2023/2024”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan Model Pembelajaran *Make A Match* dan Model *Talking Stick* terhadap hasil belajar siswa tema 4 Subtema 2 pembelajaran 2 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn Kelas III SD Negeri 101764 Bandar Klippa T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, model *Make A Match* (berpasangan) dan *Talking Stick* dapat mengefektifkan pembelajaran di dalam kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Pengaruh model *Make A Match* (berpasangan) dalam pembelajaran Tematik menambah wawasan Pengetahuan, dan sebagai bahan referensi atau pendukung penelitian selanjutnya tentang penerapan model *Make A Match* (berpasangan) dalam dunia pendidikan.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat terdorong untuk lebih berpartisipasi aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada guru dalam Menambah wawasan dan pengetahuan dalam membimbing siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ataupun masukan dalam menciptakan suasana sekolah menjadi nyaman, kondusif, bagi siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat dalam meraih hasil belajar yang baik di Sekolah SDN 101764 Bandar Klippa.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.