

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan pilar dan fondasi pembangunan suatu bangsa. Pendidikan menjadi sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan bangsa. Pendidikan diharapkan mampu membantu siswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya menuju suatu perubahan yang positif.

Berbicara mengenai pendidikan tidak terlepas dari adanya sebuah kurikulum. Kurikulum dikembangkan untuk menunjang berjalannya proses pendidikan. Undang-Undang RI No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan,

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam lembaga pendidikan, yaitu sebagai salah satu penentu keberhasilan pendidikan. Kurikulum yang diberlakukan menjadi pedoman dan rambu-rambu dalam pelaksanaan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan dan mewujudkan pendidikan yang berkualitas.

Kurikulum yang diberlakukan saat ini adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum ini proses pembelajaran dilaksanakan secara terpadu dengan pendekatan saintifik. Pembelajaran terpadu ini merupakan pendekatan

pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang bermuatan IPA, IPS, Bahasa Indonesia, PPKn, dan SBdP.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu disiplin ilmu yang diintegrasikan dengan mata pelajaran lainnya dalam kurikulum 2013. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu disiplin ilmu yang memegang peranan strategis dalam menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional yang berkaitan langsung dalam upaya perbaikan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM).

Muatan materi IPS sangat penting dibelajarkan di Sekolah Dasar (SD). Hal tersebut dikarenakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengajarkan siswa untuk mengenal dan membantu siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan social disekitarnya. Dengan pelaksanaan pembelajaran tersebut tujuan yang ingin dicapai adalah siswa memiliki kemampuan untuk memahami lingkungan sosialnya untuk hidup bermasyarakat (Darsana 2017).

Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran IPS pada pendidikan dasar idealnya harus mampu membentuk individu yang memiliki sikap patut dan dapat berpikir cerdas, meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, dapat memilih dan menerapkann nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, bangsa dan Negara (Segara, 2016). Guru harus berupaya merancang dan mengolah pembelajaran agar lebih efektif untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPS sehingga dapat membuat siswa menjadi kreatif, aktif, dan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran IPS dan tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai dengan baik.

Namun pada kenyataannya pembelajaran IPS di SD belum dapat berjalan secara optimal. Hal ini sesuai dengan hasil observasi di SD Gugus I Kecamatan

Selat Kabupaten Karangasem pada tanggal 18, 19, dan 21 Oktober 2019 terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu: 1) siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, 2) siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan ide atau pendapat, 3) siswa kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran, dan 4) siswa cenderung jenuh atau bosan mengikuti pembelajaran IPS.

Di samping observasi juga dilakukan wawancara dengan guru kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem yang dilaksanakan pada tanggal 18, 19, dan 21 Oktober 2019. Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan, guru mengatakan masih kesulitan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran IPS, guru juga mengatakan masih kesulitan dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif ketika mengajar, sehingga guru masih jarang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi ketika mengajar, dan guru juga mengatakan masih sulit untuk memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran IPS.

Dampak yang terlihat dari pembelajaran IPS yang telah berlangsung di kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem yaitu kompetensi pengetahuan IPS siswa cenderung masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dalam data yang disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1.
 Persentase Hasil PTS IPS Siswa SD Kelas V di Gugus I
 Kecamatan Selat Tahun Pelajaran 2019/2020

Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Rata-rata Nilai PTS	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang belum mencapai KKM	
				F	%	F	%
SDN 1 Duda Timur	30	63	61,5	13	43,33	17	56,66
SDN 2 Duda Timur	22	65	65,0	9	40,90	13	59,09
SDN 3 Duda Timur	23	65	63,0	9	39,13	14	60,86
SDN 4 Duda Timur	20	65	53,3	5	25	15	75
SDN 5 Duda Timur	9	65	63,3	4	44,44	5	55,55
SDN 6 Duda Timur	10	63	62,0	3	30	7	70
SDN 7 Duda Timur	12	63	62,3	5	41,66	7	58,33
SDN 1 Duda	24	65	61,8	9	37,5	15	62,5
SDN 3 Duda	13	65	60,8	6	46,15	7	53,84
Jumlah	163			63	38,66	100	61,35

(Sumber: Tata Usaha Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Selat)

Pada data tersebut, terlihat bahwa jumlah siswa keseluruhan di Gugus I Kecamatan Selat yaitu sebanyak 163 siswa dengan KKM dimasing-masing sekolah berkisaran dari 63-65. Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa lebih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM dibandingkan dengan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kompetensi pengetahuan IPS siswa di Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem masih cenderung rendah.

Kompetensi pengetahuan IPS siswa masih cenderung rendah karena kurangnya pemanfaatan model dan media pembelajaran yang bervariasi. Proses pembelajaran juga masih cenderung berjalan secara satu arah sehingga siswa kurang diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Terkait dengan permasalahan dari hasil temuan di lapangan, cara yang dapat dilakukan untuk mengatasinya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Banyak keunggulan yang diperoleh dari penggunaan model pembelajaran *Make a Match*, salah satunya yaitu aktivitas siswa dalam belajar menjadi lebih bervariasi sehingga dapat mengurangi kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Make a Match* (mencari pasangan) adalah salah satu jenis model pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran mencari pasangan ini sangat berhubungan dengan karakteristik siswa. Penggunaan model pembelajaran ini dapat mengaktifkan siswa karena siswa langsung terlibat untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru (Gading dkk, 2017).

Adapun keunggulan model pembelajaran *Make a Match* menurut Huda (2014) yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik; model pembelajaran ini menyenangkan karena dipadukan dengan permainan; meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi; dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Selain menggunakan model pembelajaran, untuk mendukung keberhasilan model pembelajaran ini juga dibantu dengan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, lingkungan, dan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan menambah

ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audiovisual.

Media audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual. Dengan media ini materi yang disampaikan menjadi lebih lengkap dan optimal, selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peranan dan tugas guru, sehingga guru tidak selalu sebagai penyaji materi, tetapi materi yang disampaikan bisa digantikan dengan media audiovisual ini (Anitah 2014).

Dipilihnya model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual dikarenakan model pembelajaran dan media pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena materi yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa. Model ini efektif membantu siswa memahami materi melalui permainan mencari kartu jawaban dan pertanyaan, sehingga proses pembelajaran yang terjadi dirasakan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, siswa akan lebih tertarik dan mampu memahami materi ajar sehingga kemampuan kognitif siswa dapat dikembangkan dengan pembelajaran menggunakan media audiovisual (Fitria, 2014). Dengan hal tersebut siswa akan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna.

Pengimplementasian model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual akan membantu guru meningkatkan minat siswa untuk belajar dan pemahaman konsep IPS siswa dapat tersampaikan dengan baik, sehingga peningkatan kompetensi pengetahuan siswa dapat tercapai.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media Audiovisual terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan ide atau pendapat.
3. Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Siswa cenderung jenuh atau bosan mengikuti pembelajaran IPS.
5. Kurangnya pemanfaatan model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.
6. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
7. Hasil kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V masih cenderung rendah, dilihat dari banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, dibatasi masalah yang akan diteliti agar pembahasan penelitian tidak terlalu luas, selain itu pembatasan masalah dilakukan karena waktu, biaya, dan tenaga yang dimiliki. Oleh karena itu, dalam penelitian ini hanya memfokuskan permasalahan pada rendahnya kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut. “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2019/2020?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media audiovisual terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus I Kecamatan Selat Kabupaten Karangasem tahun pelajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Kedua manfaat tersebut, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Berikut dijelaskan kedua manfaat penelitian tersebut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu dasar pengembangan model pembelajaran kearah yang lebih baik terutama dalam pembelajaran di sekolah pada umumnya dan dalam membelajarkan IPS di kelas.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Penelitian ini dimanfaatkan oleh siswa untuk meningkatkan keaktifannya dalam mengikuti proses pembelajaran, meningkatkan semangat dan antusiasnya dalam belajar, dan mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan belajar siswa.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan untuk:

- 1) Mengembangkan kreativitas guru dalam menggunakan berbagai model pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa.

- 2) Mengetahui salah satu pemecahan masalah pembelajaran IPS sehingga terjadi perbaikan dan peningkatan efektivitas pembelajaran di dalam kelas.
 - 3) Dapat digunakan sebagai bahan kajian dalam menyiasati pembelajaran di kelas.
 - 4) Menambah motivasi guru untuk mengajar dan mendidik siswa.
3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif untuk mengambil kebijakan yang tepat dalam usaha memotivasi, meningkatkan semangat guru-guru dengan selalu mengupayakan pembaharuan dan pengembangan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dimanfaatkan sebagai informasi berharga bagi para peneliti lain dalam bidang pendidikan (model pembelajaran) ditingkat pendidikan dasar untuk meneliti variabel lain yang diduga memiliki kontribusi kuat terhadap konsep-konsep dan teori-teori tentang strategi pembelajaran.