

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada Bab I Pendahuluan akan diuraikan beberapa hal yaitu, (a) latar belakang masalah penelitian, (b) identifikasi masalah, (c) pembatasan masalah, (d) rumusan masalah, (e) tujuan penelitian, dan (f) manfaat hasil penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar sangat mudah di terapkan dalam kehidupan bermasyarakat, selain mendapatkan teorinya dalam proses pembelajaran di sekolah. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mencakup geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi (Murda dan Yudiana, 2016:18). Ilmu pengetahuan sosial, disiplin ilmu yang memegang peranan penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Hal ini guna mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang bertanggung jawab dan memiliki akhlak mulia.

Mata pelajaran yang tertera dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 tentang mata pelajaran wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, salah satunya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Dalam kurikulum 2013 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar telah dijadikan satu pembelajaran dengan mata pelajaran yang lain dalam bentuk tema. Pembelajaran menurut kurikulum 2013 menuntut siswa agar lebih aktif atau pembelajaran

berpusat pada siswa (*student center*), dengan menekankan pendekatan saintifik, didalam penerapannya siswa memperoleh pengalaman belajar yaitu mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasikan, mengomunikasikan.

Penerapan Ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar mempunyai peran penting. IPS erat kaitannya dengan ilmu sosial, ilmu sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mencangkup hubungan manusia dengan lingkungan masyarakat dan membahas pola tingkah laku manusia di masyarakat (Lasmawan, 2016:114). Ilmu pengetahuan sosial memiliki tujuan yaitu mengembangkan kemampuan berpikir, sikap sosial, dan nilai-nilai sosial peserta didik secara individu maupun kelompok di lingkungan masyarakat Hasan (dalam Lasmawan, 2016: 119).

Agar tercapainya tujuan pembelajaran IPS, guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Idealnya pembelajaran IPS di SD tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, melainkan perlu pembinaan pada aspek nilai-nilai sosial di masyarakat. Pembelajaran IPS sebagai salah satu program pendidikan yang menyiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam menghadapi masalah sosial di masyarakat. Guru dituntut untuk mampu mengantisipasi masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat sehingga dalam proses pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan diri dalam memecahkan persoalan yang terjadi di masyarakat dan kehidupan sehari-hari. Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan pembelajaran (IPS) masih ditekankan pada aspek pengetahuan saja, sehingga belum bisa tercapai secara maksimal.

Berdasarkan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi tanggal 24 Oktober 2019 pada guru-guru dan siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Negara yang terdiri dari lima sekolah dasar yaitu, SD Negeri 1 Baluk, SD Negeri 2 Baluk, SD Negeri 3

Baluk, SD Negeri 4 Baluk, dan SD Negeri 5 Baluk. Proses wawancara dilakukan pada guru kelas dan siswa kelas V memperoleh hasil wawancara 1) Kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS dikarenakan banyaknya hafalan. 2) Guru mendapatkan kendala berupa kurangnya waktu yang bisa digunakan dalam mengajar dengan menggunakan model dan media pembelajaran.

Selain wawancara, saat melakukan observasi di lapangan pada proses pembelajaran IPS, banyak menemukan permasalahan yaitu, 1) Dalam mengajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) guru terus-menerus bercerita, menghafal, dan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*). 2) Pembelajaran tidak menggunakan model dan media pembelajaran dan hanya berpaku pada buku siswa. 3) Siswa kurang aktif didalam kelas. 4) Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sangat rendah. Hal ini sangat berpengaruh pada nilai siswa yang masih banyak belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di lapangan, maka perlu dilakukan studi dokumentasi berupa nilai hasil ulangan tengah semester siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Negara. Berikut studi dokumentasi siswa tentang hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang terdapat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1  
Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas V

No.	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	K K M	Jmlah Pencapaian KKM (Orang)		Persentase pencapaian KKM (%)		Rata-rata
				Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	
1	SD N 1 Baluk	27	65	12	15	44,44%	55,56%	67,74
2	SD N 2 Baluk	26	65	6	20	23,08%	76,92%	63,26
3	SD N 3 Baluk	31	72	13	18	41,93%	58,07%	71,25
4	SD N 4 Baluk	24	70	8	16	33,34%	66,66%	65,83
5	SD N 5 Baluk	21	70	6	15	28,57%	71,43%	63,62
Jumlah		129	-	45	84	34,89%	65,11%	66,66

(Sumber: Administrasi SD di gugus V Kecamatan Negara)

Berdasarkan Tabel 1.1, dari jumlah keseluruhan siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Negara Tahun Pelajaran 2019/2020. Ternyata dari 129 orang siswa, masih terdapat 84 siswa atau sama dengan 65,11% siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini merupakan sebuah permasalahan, jika dilihat dari rata-rata nilai UTS siswa kelas V di Gugus V Kecamatan Negara sebesar 66,66 bila dikonversikan pada penilaian acuan patokan (PAP) (Agung, 2016: 146) menyatakan bahwa hasil belajar IPS siswa masih berada pada katagori rendah. Hal ini merupakan suatu masalah yang harus diatasi. Untuk mengatasi permasalahan ini, maka dapat digunakan model pembelajaran yaitu model *make a match*.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model mencari pasangan dengan sebuah permainan kartu soal dan kartu jawaban dengan membahas materi pembelajaran. "Model ini menekankan pada pembelajaran dalam kelompok yang saling membantu satu sama lainnya, bekerja sama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik secara

berkelompok maupun individual” Rusman (dalam Kharisma 2017). Penggunaan model *make a match* dalam sebuah pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) menekankan pada keaktifan siswa, dengan diterapkan model ini dalam pembelajaran diharapkan siswa bisa bekerja sama dengan baik dengan anggota kelompoknya, saling menghormati pendapat antara masing-masing kelompok.

Penerapan model *make a match* akan lebih maksimal penerapannya jika dilakukan dengan berbantuan media *audio visual*, maka penerapan sebuah pembelajaran dengan model *make a match* berbantuan media *audio visual* akan sangat menarik bagi siswa, sebab media audio visual merupakan media yang mengandalkan penglihatan dan pendengaran dengan adanya penyampaian pesan secara verbal maupun nonverbal. Djmarah dan Zain (dalam Suryanata, 2013) berpendapat bahwa “media *audio-visual* adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar”. Sedangkan menurut Asyar (2012:45) berpendapat bahwa “media *audio-visual* adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam suatu proses pembelajaran”. Penerapan model *make a match* berbantuan media *audio visual* menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Kelebihan yang didapat oleh siswa dengan penerapan model *make a match* berbantuan media audio visual adalah membangkitkan rasa ingin tahu, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) guna mengetahui hasil belajar yang akan diperoleh siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk mengetahui bagaimana hasil belajar dengan model *make a match* berbantuan media *audio visual*, maka perlu dilakukan penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match*

Berbantuan Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Gugus V Kecamatan Negara Tahun Pelajaran 2019/2020.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS.
- 2) Kurangnya waktu yang bisa digunakan dalam mengajar dengan menggunakan model maupun media pembelajaran.
- 3) Guru tidak menggunakan model dan media saat proses pembelajaran.
- 4) Siswa kurang aktif didalam kelas.
- 5) Hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa sangat rendah.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas, dan mengingat terbatasnya waktu maka penelitian ini masalah yang dibatasihanyahasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada ranah kognitif yang dibelajarkan menggunakan model *make a match*.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut. “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD di Gugus V Kecamatan Negara antara yang dibelajarkan dan yang tidak dibelajarkan dengan model *make a match* berbantuan media *audio visual*?”.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, diperoleh tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD di Gugus V Kecamatan Negara antara yang dibelajarkan dan yang tidak dibelajarkan dengan model *make a match* berbantuan media *audio visual*”.

### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif untuk siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti dibidang pendidikan. Untuk memperbaiki proses, kualitas isi, dan hasil belajar IPS. Secara kusus hasil penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini mampu memberikan landasan teori tentang hasil belajar, khususnya pada hasil belajar IPS. Selain teori tentang hasil belajar, adapun teori tentang model *make a match* dan media audio visual.

#### 2. Manfaat Praktis

##### 1) Bagi Siswa

Penelitian menggunakan model *make a match* berbantuan media audio visual mampu membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar IPS karena pembelajaran yang menyenangkan.

2) Bagi Guru

Penerapan model *make a match* berbantuan media audio visual dapat menjadi referensi guru dalam menggunakan model yang aktif, inovatif dalam mengajar guna meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penerapan model *make a match* berbantuan media audio visual dapat menjadi referensi kepala sekolah sebagai pengelola sekolah untuk meningkatkan lagi proses pembelajaran di sekolah guna meningkatkan hasil belajar siswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini memberikan referensi kepada peneliti lain untuk menggunakan model-model inovatif lainnya dengan variabel yang berbeda.

