**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Manusia sangat membutuhkan pendidikan karena pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, dan berpengaruh pada kemajuan di berbagai bidang seperti yang disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa:

Pendidkan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam undang-undang tersebut haruslah dipahami oleh seluruh elemen pendidikan agar pelaksanaan pendidikan terarah, khususnya pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar (SD). Maka seorang guru dituntut agar kreatif dan dapat mengelola interaksi belajar mengajar yang baik, Hal tersebut sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru profesional. Dalam Sardiman (2006: 7), ada sepuluh kompetensi yang harus dimiliki seorang guru yaitu :

1) menguasai bahan, 2) mengelola program belajar mengajar, 3) mengelola kelas, 4) menggunakan media/sumber, 5) menguasai landasan-landasan kependidikan, 6) mengelola interaksi belajar mengajar, 7) menilai prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran, 8) mengenal fungsi dan program bimbingan dan penyuluhan di sekolah, 9) mengenal dan menyelenggarakan admininstrasi sekolah, 10) memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil penelitian guna keperluan pengajaran.

1

Kesepuluh kompetensi tersebut harus dimiliki oleh seorang guru guna untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan dapat memotivasi murid untuk belajar, khususnya memotivasi murid dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam hal ini guru mempunyai peranan dan kedudukan yang sangat berpengaruh dalam melakukan usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid dapat mengembangkan potensi dirinya dan akhirnya mampu berperan serta dalam memajukan kehidupan bangsa dan mampu menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu sesuai dengan tujuan pengajaran IPS yang dikemukakan oleh Edwin Fenton (Yaba, 2010: 11) bahwa “tujuan pengajaran IPS yaitu: (a) mempersiapkan anak didik menjadi warga Negara yang baik, (b) mengajar anak didik berkemampuan berpikir, dan (c) agar anak dapat melanjutkan kebudayaan bangsanya”.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu bidang ilmu yang mengkaji tentang interaksi manusia, mempunyai peranan yang sangat penting pada jenjang pendidikan dasar sebab jenjang ini merupakan pondasi yang sangat menentukan dalam membentuk sikap, kecerdasan, dan kepribadian anak. Maka diperlukan suatu keterampilan oleh guru dalam memilih dan menggunakan model, metode dan strategi pembelajaran untuk memahamkan kepada murid dalam rangka menciptakan generasi yang sesuai dengan tujuan pengajaran IPS, dan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik agar murid tidak bosan dalam pembelajaran.

Melihat kondisi sekarang ini muncul berbagai masalah dalam dunia pendidikan, Trianto (2007: 1) mengemukakan bahwa:

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini nampak rerata hasil belajar peserta didik yang senangtiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar).

Berdasar uraian masalah yang dikemukakan oleh Trianto dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran murid dipengaruhi oleh kualifikasi guru yang menerapkan model pembelajaran secara monoton dan kurang melibatkan murid dalam pembelajaran sehingga membuat murid bosan. Seharusnya ada variasi model pembelajaran yang dapat memotivasi murid untuk belajar yang akan berefek pada pencapaian hasil belajar karena rendahnya pencapaian nilai akhir murid menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan belum efektif. Keadaan yang sama terjadi pula pada SD Inpres Losso Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju. Sebagaimana hasil observasi pra penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 17- 25 desember 2014, diperoleh data tentang hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS tergolong rendah yaitu nilai rata-rata murid hanya 53 dan dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 65 hanya 14 murid yang memperoleh nilai diatas standar dari keseluruhan jumlah murid kelas IV yaitu 30 murid atau hanya mencapai indikator keberhasilan 46,6% saja.

Rendahnya hasil belajar murid dalam pembelajaran IPS disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan guru kurang efektif sehingga menyebabkan murid kurang memahami apa yang disampaikan guru dan kurang termotivasi untuk belajar, bahkan murid terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran baik dalam hal bertanya maupun menjawab pertanyaan. Adapun murid yang bertanya atau menjawab pertanyaan hanya 2 sampai 3 murid saja, sementara murid yang lainnya hanya diam, dan murid tampak bosan serta kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Jika guru memberikan tugas kelompok kepada murid, hanya murid yang memiliki kemampuan yang mengerjakannya sedangkan murid yang lain hanya menunggu hasil. Jika hal tersebut dibiarkan berlarut-larut akan berdampak terhadap hasil belajar murid yang akan semakin rendah. Dengan demikian perlu ada peningkatan terhadap hasil belajar murid. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu mengatasi masalah tersebut. Model pembelajaran yang dimaksud adalah salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match.* Model kooperatif tipe *Make A Match,* yaitu “model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan” (Komalasari, 2011: 85).Masing-masing pemegang kartu mencari pasangannya dan melaporkan kepada kelompok penilai sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang memberikan peluang kepada semua murid untuk aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan. Penerapan model *Make A Match* mempunyai beberapa keunikan yang dikemukakan oleh Prawindra Dwitantra (Maznoer, 2013) yaitu dapat melatih ketepatan, dan kecepatan serta kepekaan murid dalam mencari pasangan atau mencocokkan kartu yang diperoleh, Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*  dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Penelitian yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, pernah dilakukan oleh Rahmiyani (2011), hasil penelitiannya membuktikan bahwa penerapan model *Make A Match* di SD Inpres Tidung II Makassar dapat meningkatkan hasil belajar murid. Sebelum menerapkan model tersebut nilai rata-rata kelas hanya mencapai 55,2 dengan KKM 65,55 Tetapi setelah menerapkan model *Make A Match* nilai rata-rata kelas mencapai 76,9.

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka peneliti akan melakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* di Kelas IV SD Inpres Losso Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju”.

1. **Rumusan Masalah**

 Berdasarkan Uraian dalam latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimanakah peningkatan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di kelas IV SD Inpres Losso Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju?.

1. **Tujuan Penelitian**

 Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* di kelas IV SD Inpres Losso Kecamatan Sampaga Kabupaten Mamuju.

1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoritis**
2. Bagi Akademis/Lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan Sekolah Dasar.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, dapat dijadikan bahan acuan dan informasi untuk mengkaji lebih dalam sejauh mana peningkatan hasil belajar IPS dengan penggunaan model kooperatif tipe *Make A Match.*
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi Guru, hasil penelitian ini bisa menjadi masukan bagi para guru agar dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi dapat diatasi.
6. Bagi murid, melalui pembelajaran dengan Model kooperatif tipe *Make A Match* yang dilakukan dalam penelitian ini diharapkan murid termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.
7. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar murid meningkat.