

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha orang dewasa untuk membimbing siswa ke arah “kedewasaan”. Dalam proses pembelajaran terdapat interaksi belajar. Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Maka dari itu belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya.

Setiap orang yang melakukan proses pembelajaran tentu memiliki tujuan agar terjadi perubahan dalam dirinya. Misalnya perubahan dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan lain sebagainya. Perubahan tingkah laku itu biasanya disebut hasil belajar. Hasil belajar hakikatnya adalah perubahan perilaku sebagai hasil proses pembelajaran dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2009). Dengan demikian, hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen baik bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik pada diri orang yang belajar. Tentu saja, perubahan yang diharapkan adalah perubahan ke arah yang positif.

Hal yang perlu perhatian agar proses pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar yang baik, adalah siswa harus secara aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar hanya mungkin terjadi jika ada interaksi antara siswa dengan sumber-sumber belajar berjalan dengan baik. Dan inilah yang seharusnya diusahakan oleh setiap pengajar dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu seorang pendidik juga sudah semestinya mampu menyusun program pembelajaran, menyajikan program pembelajaran, melakukan evaluasi pembelajaran, menganalisa hasil evaluasi pembelajaran serta mampu menyusun program perbaikan dan pengayaan demi kemajuan dan perkembangan siswa yang menjadi tanggung jawabnya.

Pelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran pokok yang diajarkan di Sekolah Dasar mulai kelas 1 sampai dengan kelas 6. Dalam pelajaran ini tidak semua siswa dapat menguasai materi yang disampaikan. Sebagaimana terjadi di kelas 3 SDN Bojong Rawalumbu I. Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam pembelajaran tematik khususnya PKn memberikan gambaran bahwa hasil belajar siswa kurang begitu mengembirakan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian mereka pada pelajaran ini masih jauh dari harapan dengan target KKM 77,50.

Berdasarkan observasi di lapangan hasil penilaian yang telah dilakukan dari 30 siswa yang mengikuti penilaian harian mendapatkan nilai dengan rata-rata 70,33 dan hanya mencapai 16,67 % siswa yang mencapai KKM. Sedangkan 83,33% lainnya masih berada di bawah KKM yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut kemudian dilakukan diskusi bersama guru kelas 3 dan ditemukan bahwa terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki terutama metode pembelajaran yang dirasa kurang memberikan kesempatan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Atas dasar itulah kiranya diperlukan perbaikan pembelajaran.

Setelah melakukan refleksi bersama kolaborator yaitu wali kelas 3 yang mengajar di kelas tersebut maka perbaikan pembelajaran akan difokuskan pada perbaikan metode pembelajaran yang sebelumnya menggunakan metode konvensional, diubah menjadi metode pembelajaran yang lebih interaktif agar siswa menjadi aktif dan memiliki semangat untuk belajar sehingga hasil belajarnya dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun metode yang diajukan pada penelitian ini adalah metode *Make a Match*, yang merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative learning*. Metode Pembelajaran ini perama kali dikembangkan oleh Lorna Curran, pada tahun 1994. Menurut Komalasari (2017) model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang mengajak murid mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep melalui suatu permainan kartu pasangan. Pendapat ini tentunya masih senada pendapat Rusman namun langsung mengerucut pada teknis pelaksanaannya. Sehingga model dapat dikatakan sebagai pembelajaran *make a match* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh pendidik sebelumnya, dengan batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerjasama antarsiswa untuk menyelesaikannya secara kooperatif.

Penelitian ini didukung oleh penelitian relevan sebelumnya yang dilakukan seperti yang dilakukan oleh Ibno Yakin (2022) dengan judul penelitian “Penerapan *Metode Make a Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengenal Malaikat Allah (Kelas IV SD Negeri 1 Rangga Ilung)”. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa penerapan metode *Make a Match* lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna karena adanya keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil nilai rata-rata 73 dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 77,50 dengan ketuntasan siswa 38,89%. Tahap kedua siklus 1 hasil nilai rata-rata kelasnya 80 yang dicapai oleh 13 siswa yang tuntas dari 18 siswa. Dengan ketuntasan

mencapai 72,22%. Tahap ketiga siklus II dengan nilai rata-rata kelas 80 yang dicapai oleh 16 siswa yang tuntas dari 18 siswa dengan ketuntasannya mencapai 88,89%.

Penelitian relevan berikutnya adalah penelitian yang dilakukan Guslinda dan Gustimal Witri (2018) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa yang melibatkan siswa kelas III Muhammadiyah 6 Pekanbaru sebanyak 20 orang siswa dengan hasil pada siklus I UH I diperoleh rata-rata hasil belajar IPS 73,75 dengan kategori cukup, dan pada siklus II UH II hasil belajar meningkat kembali menjadi 80,50 berkategori baik. Sehingga disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Make A Match* telah berhasil diterapkan secara optimal dalam hasil belajar IPS dikelas III SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru meningkat.

Selaras dengan dua penelitian di atas yang menyatakan bahwa *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah penelitian yang dilakukan oleh Ema Yunita (2018) dengan judul “Penerapan Metode *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Membudayakan Selalu Berhemat Energi Kelas IV MIN 6 Bandar Lampung”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa, rata-rata hasil dan ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan. Pada pra survei persentase ketuntasan sebesar 31,43%. Siklus I sebesar 71,43% dan siklus II sebesar 82,86%. Sehingga disimpulkan metode pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV MIN 6 Bandar Lampung.

Penelitian relevan lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewa Nyoman Suprpta (2020) pada siswa SMP Negeri 1 Ubud di kelas VIII A1 dengan judul Penggunaan Model Pembelajaran *Make a Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa dengan hasil penelitian awalnya mencapai nilai rata-rata 66,40, pada siklus I mencapai nilai rata-rata 71,87 dan pada siklus II mencapai nilai rata-rata 81,71. Sehingga ia menyimpulkan bahwa yang model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris siswa kelas VIII A1 SMP Negeri 1 Ubud.

Berdasarkan urian di atas penulis memiliki dugaan bahwa metode *make a match* juga dapat diterapkan pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SDN Bojong Rawalumbu I. Maka penulis mengajukan judul dari perbaikan pembelajaran ini adalah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Metode *Make A Match* Siswa Kelas III SDN Bojong Rawalumbu I.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas maka terdapat berbagai masalah pembelajaran yang teridentifikasi, diantaranya adalah:

1. Hasil belajar siswa pada pelajaran PKn yang masih tidak sesuai dengan harapan dengan kenyataan masih banyak siswa yang belum mencapai target KKM yang sudah ditentukan;
2. Metode Pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran PKn yang kurang efektif memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi dalam pembelajaran;

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas maka peneliti memberikan batasan dalam penelitian sebagai upaya agar ketercapaian hasil penelitian dapat terfokus dan terukur dengan baik. Oleh karena itu, penelitian dibatasi pada permasalahan metode pembelajaran klasikal yang terbiasa digunakan pada pembelajaran PKn menjadi metode pembelajaran *Make a Math* dan hasil belajar siswa pada pelajaran tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran PKn siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian tindakan ini adalah untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dalam meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran PKn siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian perbaikan pembelajaran adalah:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran;
 - b. Siswa dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran; dan
 - c. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka pada mata pelajaran PKn.
2. Bagi Guru

- a. Guru dapat meningkatkan kualitas setiap proses pembelajaran dalam rangka mempertanggungjawabkan profesionalitas penyampaian bahan ajar;
 - b. Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
3. Bagi Pihak Sekolah
- a. Dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan berharga dalam memecahkan masalah pembelajaran sama dengan temuan peneliti melalui penggunaan metode yang tepat sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan;
 - b. Sebagai masukan dalam mempersiapkan guru dan dalam menjembatani penguasaan keterampilan penggunaan berbagai metode pembelajaran.

G. Definisi Operasional Penelitian

1. Hasil Belajar PKn

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara positif serta kemampuan yang dimiliki siswa dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar yang berupa hasil belajar intelektual, strategi kognitif, sikap dan nilai, inovasi verbal, dan hasil belajar motorik.

Adapun hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada hasil belajar kognitif mata pelajaran PKn pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Sub Tema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan yang meliputi yaitu:

1. Pengetahuan (C1) yang merupakan kemampuan untuk dapat mengenali atau mengingat kembali tentang Nama, istilah, tanggal atau waktu, gejala, rumus-rumus dan sebagainya. Tanpa adanya tuntutan untuk memahami atau menggunakannya. Adapun indikatornya adalah siswa *mengetahui* makna keberagaman individu dengan tepat.
2. Pemahaman (C2) merupakan kemampuan untuk dapat memahami atau mengetahui suatu hal serta bisa melihatnya dari berbagai segi. Adapun indikatornya adalah siswa dapat *menunjukkan* keragaman makanan berdasarkan daerah dengan tepat.
3. Penerapan (C3) merupakan kemampuan satu tingkat lebih tinggi dibandingkan dengan pemahaman yang sekedar menuntut untuk bisa memilih, menggunakan, atau menerapkan dengan tepat suatu teori, hukum, metode jika dihadapkan pada situasi atau masalah baru. Adapun indikatornya adalah siswa dapat *mengelompokkan* bentuk-bentuk keberagaman individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar dengan tepat yang disukai oleh setiap orang.

4. Menganalisis (C4) kemampuan yang setingkat lebih tinggi lagi dibandingkan dengan penerapan. Yaitu kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut suatu bagian atau komponen yang lebih kecil lagi, ataupun faktor-faktor yang menjadi penyebabnya serta dapat memahami hubungan antara faktor tersebut. Adapun indikatornya adalah siswa dapat *menganalisis* sikap saling menghargai dalam keberagaman individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar dengan tepat.
5. Mengevaluasi (C5) merupakan kemampuan dalam berfikir kebalikannya dari analisis, yaitu proses memadukan antar bagian atau unsur-unsur dengan logis sehingga menjelma sebagai suatu struktur atau bentuk yang lebih baru lagi. Adapun indikatornya adalah siswa dapat *memisahkan* data keberagaman makanan yang disukai tiap individu dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar dengan benar.
6. Mencipta (C6) kemampuan berfikir seseorang untuk bias memberikan pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai-nilai, ide-ide, atau metode tertentu yang berdasarkan suatu patokan atau kriteria tertentu. Adapun indikatornya adalah siswa dapat *menemukan* keberagaman makanan yang disukai sehingga dapat membuat kesimpulan tentang keberagaman individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

2. Metode *Make a Match*

Metode *Make a Match* merupakan salah satu metode pembelajaran berkelompok yang mengajak siswa memahami konsep-konsep melalui permainan kartu pasangan yang dibatasi waktu dalam suasana belajar yang menyenangkan, untuk melatih siswa agar aktif, kreatif dalam pembelajaran sehingga materi mudah dipahami dan bertahan lama.

Adapun langkah – langkah metode *make a match* adalah sebagai berikut:

- a. guru menyiapkan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang di bagi pada 2 kartu berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban;
- b. siswa diberikan penjelasan materi pembelajaran;
- c. selanjutnya siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan masing – masing siswa pada kelompok diberikan kartu pertanyaan dan jawaban;

- d. siswa diberikan kesempatan untuk mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban yang pada kartu yang dimilikinya dengan kartu yang dimiliki kelompok lain dalam waktu tertentu;
- e. siswa diberikan kesempatan untuk mendiskusikan dan menjelaskan hasil pencocokan antara jawaban dan pertanyaan tadi;
- f. guru memberikan penguatan;
- g. guru dan siswa membuat kesimpulan pembelajaran.