

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Sejak lahir sampai akhir hayat manusia memerlukan pendidikan untuk menunjang kehidupan. Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Pendidikan hendaknya diselenggarakan dengan terencana agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan peserta didik bisa mengembangkan potensi miliknya, serta dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan masyarakat.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar yang diselenggarakan untuk memberikan bekal ilmu pengetahuan, keterampilan dasar, dan pengembangan sikap yang sesuai dengan budi pekerti. Siswa SD memiliki banyak potensi dan kemampuan yang perlu dikembangkan. Potensi dan kemampuan tersebut akan berkembang secara optimal melalui pendidikan. Guru harus meningkatkan kualitas serta cara mengajarnya sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar kegiatan pembelajaran menjadi optimal. Suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Huitt, W. (dalam Arianti, 2018) mengemukakan bahwa “Motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan.”² Siswa yang termotivasi belajar akan memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran

¹ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

² Arianti, A. (2019). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.

dan berhasrat untuk mendapatkan nilai yang tinggi. Peran guru sangat penting dalam menanamkan motivasi pada diri siswa dan menguatkannya agar tidak luntur. Guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dan membuat siswa lebih aktif, serta memiliki keinginan kuat untuk terus mengeksplorasi pengetahuan baru. Siswa yang aktif akan membangkitkan motivasi dalam dirinya dan diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pelajaran IPAS sangat penting karena dapat menumbuhkan keingintahuan siswa terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Selain itu siswa dapat memahami alam semesta yang berkaitan dengan kehidupan manusia, serta siswa diharapkan mampu mengerti tentang dirinya dan keadaan sosial di lingkungan sekitarnya. Dalam mengajarkan pembelajaran IPAS, terutama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), seringkali guru menggunakan metode ceramah. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat, dan menghafal. Hal ini berdampak pada siswa yang merasa jenuh dan kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa menurun. Kehadiran media pembelajaran juga penting dalam proses pembelajaran. Namun, masih ada guru yang jarang menggunakan media pembelajaran karena terdapat kendala dalam membuatnya.

Hal ini dibuktikan dari hasil observasi peneliti pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Sunter Agung 09 Pagi, dapat diperoleh informasi bahwa motivasi belajar IPS siswa kelas IV SDN Sunter Agung 09 pagi masih rendah. Masih banyak siswa yang berbicara dengan temannya saat pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya antusias dan keaktifan siswa dalam belajar. Hal itu bisa berdampak pada siswa yang tidak mengerti/memahami materi yang sudah diajarkan. Saat diberikan tugas, masih ada siswa yang malas untuk mengerjakannya karena mereka lebih tertarik untuk melakukan hal lain, seperti menggambar dan bercanda dengan temannya. Pembelajaran IPS juga terasa lebih membosankan dan kurang menyenangkan karena guru belum menerapkan model

pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif, serta kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Guru pun jarang memberikan pujian atau penghargaan pada siswa saat belajar. Akibatnya siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan tidak menyenangi pelajaran IPS.

Berdasarkan observasi di atas, belum adanya indikator yang mendukung keberhasilan motivasi belajar IPS karena siswa belum memiliki hasrat atau keinginan untuk berhasil, tidak ada dorongan dan kebutuhan siswa dalam belajar IPS, belum adanya harapan siswa untuk mencapai cita-cita yang diinginkan, tidak ada pujian atau penghargaan yang diberikan siswa saat belajar, belum adanya kegiatan yang menarik dan menyenangkan saat belajar, serta belum adanya situasi belajar yang nyaman. Hal itu menyebabkan siswa belum memiliki perilaku yang sesuai dengan ciri-ciri motivasi belajar tinggi.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan dan dapat memotivasi siswa, terutama dalam mata pelajaran IPS, guru perlu menerapkan berbagai macam alternatif pembelajaran salah satunya model pembelajaran inovatif. Guru harus mengubah pemikiran siswa terhadap proses belajar IPS yang lebih banyak menghafal dan membosankan menjadi lebih menyenangkan. Siswa akan fokus dan semangat untuk belajar jika guru menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhannya. Dengan begitu motivasi belajar siswa akan mengalami peningkatan dan siswa bisa lebih mudah dalam menguasai materi.

Ada berbagai macam model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk diteliti karena tipe ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bisa meningkatkan keaktifan siswa. Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* siswa diminta untuk membentuk kelompok, lalu mencari pasangan untuk menemukan kartu yang berisi jawaban atau

pertanyaan dari materi pembelajaran yang sudah diajarkan. Dengan begitu siswa dituntut untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang sudah diberikan oleh guru.

Pembelajaran akan semakin menarik perhatian siswa jika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dilengkapi dengan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Puzzle*. *Puzzle* merupakan media berupa potongan-potongan gambar yang harus disusun secara benar agar membentuk gambar yang sempurna. Media *Puzzle* dapat membantu guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* karena siswa diajak untuk menyusun kartu jawaban yang telah dipasangkan dengan kartu pertanyaan, kemudian saat dibalik akan membentuk sebuah gambar atau tulisan yang sempurna. Kegiatan tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa dan membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan. Dengan demikian motivasi belajar siswa akan meningkat, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Pada kaitan ini peneliti mendapatkan penelitian sebelumnya terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang diteliti oleh Jariyah tahun 2023 dengan judul “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Pada Siswa Kelas V SD”.³ Temuan dalam penelitian ini adalah persentase ketuntasan siswa kelas V SDN 2 Karanganyar yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* telah mencapai 91,3 dan sudah mencapai indikator keberhasilan. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar.

Penelitian kedua diteliti oleh Yen Gusmaneli, Pebriyenni, dan Yulfia Nora tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas

³ Jariyah, J. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1), 108-113.

IV SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang”.⁴ Temuan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata siswa kelas IV SD Negeri 10 Sungai Sapih yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi yaitu 82,24 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional yaitu 75,74. Dengan demikian model Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian di atas, sangat penting untuk melakukan penelitian tentang meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang dibantu media *Puzzle*. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Sunter Agung 09 Pagi Jakarta Utara”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.
2. Pembelajaran IPS terasa membosankan dan lebih banyak menghafal.
3. Model Pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan belum sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

C. Pembahasan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Peneliti membatasi masalah pada perlu ditingkatnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi pembelajaran Bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?) di kelas IV Semester

⁴ Gusmaneli, Y., Pebriyenni, P., & Nora, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 10 Sungai Sapih Kota Padang. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(1), 19-26.

II di Sekolah Dasar Negeri Sunter Agung 09 Pagi Jakarta Utara Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan pembatasan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti, maka rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar IPAS materi Bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?) pada siswa kelas IV-D SDN Sunter Agung 09 Pagi?
2. Bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS materi Bab 7 (Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita?) pada siswa kelas IV-D SDN Sunter Agung 09 Pagi?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat lebih memperkaya ilmu pengetahuan khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan media pembelajaran *Puzzle* dalam bidang pendidikan.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai tolak ukur dan bahan acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya mengenai hal-hal yang masih belum diulas dalam penelitian ini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru
Penelitian ini dapat memberikan suatu dorongan atau motivasi bagi guru untuk melakukan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *Puzzle*.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

c. Bagi Tenaga Pendidik Sekolah Dasar

Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru dan sebagai upaya peningkatan kualitas pengajaran, serta membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran di dalam kelas.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengalaman, dan ilmu pengetahuan yang baru bagi peneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media Puzzle untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS.



Intelligentia - Dignitas