

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar Belakang Masalah

Menurut Efendi dan Asih (2020) Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu pendekatan strategis yang digunakan di sekolah dasar untuk mencapai tujuan utama pendidikan: menciptakan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan mampu berperan aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat krusial dalam mengembangkan pribadi peserta didik yang berpengetahuan, berkarakter, serta mampu berinteraksi secara positif di tengah kehidupan sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk memahami berbagai peristiwa, nilai, dan norma sosial yang berlaku di masyarakat, sehingga mereka mampu mengembangkan sikap toleransi, empati, serta rasa tanggung jawab sebagai warga negara yang baik.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Sebanyak 12 peserta didik kelas IV SDN Rawamangun 12 Pagi menganggap pembelajaran IPS sangat membosankan karena terlalu berfokus pada kegiatan menghafal konsep.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Oktober 2025 di SDN Rawamangun 12 Pagi, peneliti memperoleh tiga permasalahan utama yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran. Pertama, guru belum sepenuhnya

¹ Rinja Efendi dan Asih Ria Ningsih, *Pendidikan Karakter Di Sekolah* (CV. Penerbit Qiara Media - Pasuruan, 2020).

melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut terlihat dari minimnya kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, mengemukakan pendapat, maupun terlibat dalam kegiatan kolaboratif di kelas. Kedua, peran guru dalam proses pembelajaran masih sangat dominan sehingga pembelajaran masih bersifat *teacher-centered*. Guru menjadi sumber utama informasi, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Ketiga, belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tersebut belum sepenuhnya efektif dalam membantu siswa memahami pelajaran IPS secara mendalam.

Dari hasil observasi tersebut, diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah serta kegiatan menulis di papan tulis masih menjadi cara utama dalam penyampaian materi, tanpa adanya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas. Guru hanya memanfaatkan tayangan *PowerPoint* sebagai alat bantu, sedangkan sumber belajar masih berfokus pada buku pegangan guru tanpa tambahan referensi lain yang dapat memperkaya wawasan peserta didik. Kurangnya variasi dalam model, media, dan sumber belajar berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari capaian belajar peserta didik kelas IV E di SDN Rawamangun 12 Pagi masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV E pada saat kegiatan observasi di SDN Rawamangun 12 Pagi, diperoleh beberapa informasi penting terkait hasil Penilaian Harian (PH) Pada Lampiran 2. Dari hasil pengumpulan data pada saat wawancara, diketahui bahwa dari total 32 siswa, hanya 11 siswa atau sekitar 34,38% yang memperoleh nilai di atas 75 dan dinyatakan tuntas, sedangkan 21 siswa lainnya atau sebesar 65,62% belum mencapai nilai ketuntasan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hasil ini menjadi cerminan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung di kelas IV E masih belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis siswa terhadap konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS.

Lebih lanjut, hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS memperkuat temuan tersebut. Guru menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran, sebagian besar siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan antusiasme untuk berpartisipasi. Ketika diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, sebagian besar siswa merasa ragu, enggan, atau bahkan malu untuk berbicara di depan kelas. Hal serupa juga terjadi saat guru mempersilahkan siswa untuk mengemukakan pendapat atau menanggapi suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Kurangnya keberanian dalam menyampaikan ide dan minimnya interaksi antara guru dan siswa menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh peran guru (*teacher-centered*), sementara siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Sidik juga menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa masih tergolong rendah, yang menunjukkan bahwa dari total 25 siswa, hanya 9 siswa yang memperoleh nilai di atas 60, sedangkan 16 siswa memperoleh nilai di bawah KKTP 60. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV masih berada pada kategori rendah. Kondisi ini terjadi karena guru belum menerapkan model pembelajaran yang efektif dan masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, diperlukan adanya langkah-langkah inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas adalah melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Make A match*.

Model *Make A match* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kerja sama antarsiswa dalam menemukan pasangan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Pendekatan ini tidak hanya menumbuhkan semangat belajar siswa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi siswa sehingga suasana belajar di kelas menjadi lebih hidup, dinamis, dan penuh semangat. Aktivitas ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan saling menghargai pendapat antaranggota kelompok selama proses pencarian pasangan kartu berlangsung.

Dalam pelaksanaannya, siswa dibimbing untuk bekerja secara berpasangan atau berkelompok untuk mencari pasangan kartu yang sesuai, mendiskusikan isi materi, hingga menarik kesimpulan bersama. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan bagi seluruh siswa untuk aktif dan saling membantu, serta saling memperkuat pemahaman terhadap materi IPS yang sedang dipelajari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Make A match* dengan media kartu efektif meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Fitria (2019) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Make A match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MIS Lamgugob Kota Banda Aceh”, menunjukkan peningkatan aktivitas guru dari 64,70% menjadi 77,64%, aktivitas siswa dari 62,35% menjadi 77,64%, serta hasil belajar dari 61,76% menjadi 73,52%.

Penelitian lain dilakukan oleh Yeti Febriana (2023) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Make A match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV MIM Tanjung Qencono Tahun Pelajaran 2022/2023” juga menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 45% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *Make A match* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena melibatkan aktivitas mencocokkan kartu pertanyaan dan jawaban secara berpasangan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih menggunakan media kartu yang dalam praktiknya cenderung monoton apabila digunakan secara berulang.

Media *Puzzle* telah banyak digunakan sebagai sarana pembelajaran konkret untuk melatih daya pikir, kerja sama, dan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Namun, mayoritas penelitian masih memanfaatkan *Puzzle* berbahan kayu atau kardus, yang relatif mudah rusak, kurang tahan lama, dan kurang fleksibel untuk penggunaan jangka panjang.

Kebaharuan dalam Penelitian ini terletak pada penggunaan media berupa *Puzzle* berbahan akrilik. Penggunaan bahan akrilik memberikan keunggulan dari segi ketahanan, tampilan visual yang lebih menarik, serta kemudahan penggunaan

berulang dalam jangka panjang. *Puzzle* akrilik dirancang dalam bentuk potongan-potongan soal dan jawaban yang harus dicocokkan serta disusun secara berkelompok.

Hingga saat ini, integrasi media *Puzzle* berbahan akrilik dalam penerapan model *Make A match* masih sangat terbatas. Penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan bahan media yang inovatif (akrilik) dengan strategi kooperatif *Make A match* pada siswa sekolah dasar jarang ditemukan.

Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A match* dengan berbantuan media *Puzzle* akrilik dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Rawamangun 12 Pagi dirancang dengan memperhatikan karakteristik siswa, kondisi kelas, serta dinamika proses belajar yang berlangsung. Penggunaan model *Make A match* dengan bantuan media *Puzzle* ini membantu siswa memahami konsep IPS dengan lebih mudah dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran kontekstual berbasis *Cooperative Learning* yang relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, diperlukan adanya suatu langkah perbaikan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Peneliti akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IV SDN Rawamangun 12 Pagi. Penelitian ini berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A match* Pada Siswa Kelas IV SDN Rawamangun 12 Pagi”.

II. Identifikasi Area Dan Fokus Yang Diteliti

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV, diantaranya:

1. Proses pembelajaran IPS yang berlangsung di kelas masih kurang melibatkan siswa secara aktif, Sebagian besar siswa cenderung pasif.
2. Pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di kelas masih bersifat *teacher-centered* dan belum memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

3. Model dan media pembelajaran yang digunakan guru masih tergolong monoton serta kurang bervariasi.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV E masih tergolong rendah.

III. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi area dan fokus yang diteliti di atas, agar pembahasan penelitian lebih terarah, Maka peneliti membatasi ruang lingkup yang akan diteliti yaitu: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A match* Pada Siswa Kelas IV SDN Rawamangun 12 Pagi.

IV. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi area dan fokus yang diteliti, serta pembatasan fokus masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah upaya meningkatkan hasil belajar IPS Ranah Kognitif pada siswa kelas IV SD?
2. Apakah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Make A match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Rawamangun 12 Pagi?

V. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis maupun teoretis bagi pendidik dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu langkah nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi guru dengan menghadirkan alternatif model pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

c. Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A match* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa yang menekankan kerja sama, komunikasi, serta keterlibatan aktif.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi bekal berharga bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi profesional di bidang pendidikan, terutama dalam merancang dan menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kualitas hasil belajar.