

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi setiap individu. Melalui pendidikan, setiap individu dapat mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Pendidikan mampu mengembangkan potensi setiap individu dalam menjalani kehidupannya, sebagaimana diatur dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1.1, tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Hal ini sejalan dengan pendapat Taufik, dkk (2009: 1.3) bahwa pendidikan merupakan pembentukan keterampilan meliputi usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan.

Pendidikan merupakan hal yang bersifat positif bagi setiap individu. Wahyudin, dkk (2008: 3.14) menyatakan bahwa pendidikan merupakan semua pengalaman hidup yang berlangsung di dalam lingkungan dan

berpengaruh positif bagi perkembangan individu. Pendidikan merupakan aktivitas individu yang terjadi sepanjang hayat.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa pendidikan merupakan aktivitas dalam kehidupan setiap individu yang di dalamnya terdapat usaha sadar untuk belajar dan mengembangkan potensi dirinya dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang bersifat positif. Mengingat pentingnya arti pendidikan sesuai pendapat di atas, maka semua pihak atau seluruh elemen masyarakat bertanggung jawab penuh atas berlangsungnya proses pendidikan.

Bentuk pertanggungjawaban semua pihak atau seluruh elemen masyarakat terhadap sistem pendidikan adalah dengan melaksanakan pendidikan pada tri pusat pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ruminiati (2007: 1.3) yang menyatakan bahwa tri pusat pendidikan adalah tempat anak mendapatkan pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung, baik informal, formal maupun non formal yang terdiri atas pendidikan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Pendidikan keluarga akan menjadi dasar bagi pendidikan sekolah dan masyarakat. Hasil dari pendidikan keluarga dan sekolah akan diterapkan di lingkungan masyarakat. Komponen penting yang harus diterapkan dalam hidup bermasyarakat adalah keterampilan hidup bermasyarakat. Menurut pendapat Winataputra, dkk (2008: 1.12) nilai, moral, dan budi pekerti mendapat tempat khusus dalam hidup bermasyarakat.

Konsep nilai, moral, dan budi pekerti dapat diperoleh anak dalam pembelajaran di sekolah, baik pada jenjang pendidikan dasar maupun

pendidikan menengah. Pada pembelajaran di sekolah dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib dan perlu dibelajarkan. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Melalui mata pelajaran PKn setiap siswa diharapkan dapat mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu membentuk warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berpartisipasi dalam kehidupan politik. Selain itu, PKn juga bertujuan untuk membentuk individu yang taat pada nilai-nilai, norma-norma, dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia (Winataputra, dkk., 2008: 1.21).

Tujuan mata pelajaran PKn di atas tentu saja bukan hal yang mudah untuk dicapai, khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Hal ini dikarenakan usia anak sekolah dasar masih berada pada taraf berpikir konkret, sehingga anak berpikir berdasarkan manipulasi fisik dari objek-objek yang diamati. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Piaget bahwa anak usia 7 – 12 tahun berada dalam periode operasi konkret, yang menunjukkan kenyataan adanya hubungan pengalaman empirik dengan pengalaman konkret. Aktivitas atau kegiatan belajar dapat dilakukan anak dengan berorientasikan objek-objek atau peristiwa-peristiwa langsung yang dialami anak (Aisyah, dkk., 2007: 2.4). Oleh sebab itu, guru perlu mengadakan variasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian siswa dalam belajar, baik dengan menggunakan strategi, model, metode, atau pun media pembelajaran.

Uraian di atas sejalan dengan pendapat Rakhmat (2006: 213) yang menyatakan bahwa guru harus dapat mengadakan perubahan dari kelas yang

membosankan menjadi kelas yang menyenangkan dengan pemakaian strategi, model, metode, atau pun media pembelajaran. Teori inilah yang digunakan sebagai dasar untuk mengadakan perubahan dalam pembelajaran PKn yang selama ini dilaksanakan melalui penerapan model dan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah pada tanggal 3 dan 10 Oktober 2012 terhadap proses pembelajaran PKn siswa kelas IVA tahun pelajaran 2012/2013, diketahui bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang aktif adalah gurunya saja, sedangkan siswa masih kurang aktif untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, diperoleh informasi bahwa model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan media gambar belum pernah diterapkan dalam pembelajaran. Ketika menyampaikan materi pelajaran, guru belum menggunakan variasi model dan media pembelajaran secara maksimal, sehingga konsep pemahaman siswa masih bersifat abstrak dan pembelajaran terkesan monoton. Tidak sedikit diantara siswa kelas IVA yang mengobrol dengan temannya ketika guru menyampaikan materi. Ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa kurang antusias bahkan terkesan pasif dalam menjawab pertanyaan. Pertanyaan yang diberikan guru hanya dijawab dan didominasi oleh siswa yang pintar. Hal tersebut merupakan indikasi rendahnya aktivitas belajar siswa. Selain itu, hasil belajar mata pelajaran PKn tergolong rendah, karena belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 60. Hal ini dibuktikan dengan adanya 16 siswa atau 66,7% dari jumlah keseluruhan yaitu 24 siswa di kelas IVA belum mencapai KKM pada ujian mid semester. Untuk mengatasi permasalahan di

atas, guru perlu mengadakan perbaikan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik.

Model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan media gambar merupakan salah satu cara yang dianggap efektif untuk mengatasi permasalahan di atas. Menurut Suprijono (2010: 94) *make a match* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk mengenal konsep materi dengan mencari pasangan kartu dalam batas waktu yang ditentukan. Kemudian Ruminiati (2007: 2.23) menyatakan bahwa media gambar merupakan media yang sangat sesuai digunakan untuk siswa SD, karena jenis media pembelajaran ini dapat mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak.

Penerapan model dan media pembelajaran di atas, akan lebih memudahkan siswa dalam mengenal dan memahami konsep materi yang diberikan, karena konsep materi yang bersifat abstrak telah dikonkretkan dengan penggunaan media gambar. Ketika penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match*, siswa akan berusaha menemukan pasangan kartunya yang berarti siswa secara tidak langsung berusaha menjawab pertanyaan. Siswa juga dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini dinilai dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVA pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dalam penelitian ini peneliti mengangkat judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IVA SD Negeri 3 Karang Endah, Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan media gambar belum pernah diterapkan dalam pembelajaran.
3. Guru belum maksimal dalam menggunakan variasi model serta media pembelajaran yang kreatif dan menarik.
4. Rendahnya aktivitas belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya banyak siswa yang mengobrol atau tidak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi, siswa kurang antusias dan terkesan pasif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
5. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran PKn, yang ditunjukkan dengan adanya 16 siswa (66,67%) belum mencapai KKM pada mid semester.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan media gambar untuk meningkatkan aktivitas belajar PKn siswa kelas IVA SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013?
2. Apakah penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IVA SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar PKn siswa kelas IVA SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013, melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan media gambar.
2. Meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IVA SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013, melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan media gambar.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Meningkatkan minat belajar siswa, keberanian dalam menjawab pertanyaan, antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar secara individu maupun kelompok. Selain itu, penelitian ini juga dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IVA SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013.

2. Guru

Model *cooperative learning* tipe *make a match* dengan media gambar dapat dijadikan salah satu alternatif mengajar dalam pembelajaran PKn, sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesional guru.

### 3. Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah.

### 4. Peneliti

Peneliti dapat menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman tentang penelitian tindakan kelas. Ketika menjadi seorang guru kelak, maka peneliti mampu menjalankan tugas dan pekerjaannya secara professional khususnya dalam proses pembelajaran.