

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk menyiapkan siswa menghadapi masa depan yang akan datang. Upaya pembaharuan dunia pendidikan bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah saja. Menurut undang-undang sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia seutuhnya untuk manusia yang bertakwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta tanggung jawab ke masyarakat dan kebangsaan. Pada dasarnya komponen utama membentuk kepribadian yang mandiri dan bertanggung jawab adalah tugas seorang guru atau pengajar.

PKN sebagai mata pelajaran yang memiliki aspek utama sebagai pendidikan nilai dan moral pada akhirnya akan bermuara pada pengembangan watak atau karakter peserta didik sesuai dengan dan merujuk kepada nilai-nilai dan moral pancasila. Mata pelajaran PKN merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diperhatikan oleh siswa ketika proses kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat malas, bosan, dan jenuh ketika kegiatan sedang berlangsung, sehingga tidak tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Sedangkan tujuan pembelajaran PKN yaitu berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Salah satu faktor yang mempengaruhi siswa aktif dalam pembelajaran PKN yaitu rendahnya minat belajar.¹

Minat memang sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, begitupun pada mata pelajaran PKN. Dengan adanya minat, siswa akan melakukan suatu hal yang kiranya akan menghasilkan sesuatu yang baik bagi dirinya. Guru harus berusaha membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam mata pelajaran PKN, sehingga siswa memiliki keinginan yang besar untuk menguasai pembelajaran tersebut. Secara otomatis siswa akan melakukan hal apapun agar ia dapat menguasai pelajaran tersebut.

Pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang minat pada mata pelajaran PKN. Proses pembelajaran akan berhasil ketika siswa mempunyai minat dalam belajar. Oleh karena itu guru perlu menumbuhkan minat belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan minat belajar siswa. Cara mengajar guru yang hanya berfokus pada buku panduan, tidak pernah menggunakan metode-metode tertentu. Hal tersebut juga menjadi pemicu kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran PKN.

Untuk menguasai hal tersebut, perlu digunakan suatu metode yang diharapkan mampu membangkitkan minat belajar siswa, peneliti memilih salah

¹Udin S. Winataputra,dkk, *Pembelajaran PKN di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 1.5.

satu metode yaitu *cooperative learning* model *make a match*, yakni salah satu pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk bekerja dalam suatu tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk tujuan bersama. Metode pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk mencapai kompetensinya dengan menekan kerjasama antar siswa.²

Nantinya guru akan menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep/topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban). Setiap siswa akan mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang. Siswa nantinya akan mencari pasangannya yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/kartu jawaban). Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.³

Dari sebuah observasi yang telah dilakukan di SDI Mabdaul Falah ditemukan sebuah fenomena didalam kelas bahwa metode pelajaran yang biasa diterapkan oleh guru pengajar kepada murid membuat siswa siswi jenuh dengan pelajaran yang hanya berpusat pada guru. Dimana guru hanya memaparkan materi pelajaran tanpa ada media yang digunakan oleh guru dalam proses mengajar. Keadaan dengan proses belajar yg klasik tersebut membuat Siswa siswi merasa bosan, sehingga perlu ada tindakan perubahan metode dalam proses belajar mengajar kepada murid. Dari masalah yang ditemukan dilapangan maka peneliti

²Mawaddah Sinaga, Candra Wijawa, Siti Halimah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Make A Match* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Mts Alwashliyah Sei Apung", 2 (januari, 2018), 4, <http://jurnal.uinsu.ac.id>.

³Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), 314.

berinisiatif untuk menerapkan metode pelajaran dengan *Cooperative Learning* model *Make A Match*.⁴

Dengan menggunakan metode tersebut, peneliti mengharapkan siswa akan lebih aktif serta minat belajarnya pun akan tumbuh dan berkembang dengan baik. *Cooperative learning* model *Make A Match* lebih menuntut keaktifan siswa dalam menemukan atau menyelesaikan masalahnya secara bersama-sama tanpa guru harus ikut andil secara menyeluruh, guru hanya sebagai fasilitator yang dapat membimbing siswanya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut: Guru masih belum menciptakan suasana atau kondisi belajar yang efektif untuk siswa, diantaranya seperti kondisi belajar yang masih belum mampu membawa siswa kepada tahap dimana siswa mampu mengikuti pelajaran dengan seksama tanpa adanya perasaan bosan, jenuh dan malas ketika mendengarkan penjelasan dari guru. Hal itu menandakan bahwa tidak adanya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perumusan masalah yang akan dikemukakan adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *cooperative learning model make a match* pada mata pelajaran PKN dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SDI Mabdaul Falah ?

⁴ Pra Obsevasi, SDI Mabdaul Falah hari 16 Mei 2022 Jam 08.00.

2. Bagaimana hasil penerapan metode *cooperative learning model make a match* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDI Mabdaul Falah ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *cooperative learning model make a match* pada mata pelajaran PKN dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SDI Mabdaul Falah .
2. Untuk mengetahui hasil penerapan metode *cooperative learning model make a match* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDI Mabdaul Falah

D. Manfaat Penelitian

Manfaat adanya penelitian ini secara umum yaitu, agar dapat dijadikan landasan berpikir untuk para guru dalam menentukan metode yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Agar indikator-indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Adapun manfaat khususnya yaitu:

Bagi Siswa:

1. Siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dan dapat mengekspresikan diri dengan leluasa.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan pengetahuan bagi siswa untuk meningkatkan minat belajarnya dengan menggunakan sumber belajar yang tersedia di rumah dan di sekolah.

Bagi Guru:

1. Guru dapat menerapkan metode *cooperative learning model make a match* ini pada mata pelajaran lainnya.
2. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi masukan kepada guru mengenai pentingnya faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Bagi Madrasah Ibtidaiyah:

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan minat belajar siswa, baik itu PKN ataupun pada mata pelajaran lainnya.

Bagi Peneliti:

Peneliti ini tentunya akan menambah pengetahuan dan wawasan yang luas bagi peneliti, khususnya tentang penerapan metode *Cooperative Learning model Make a Match* dalam mata pelajaran PKN.

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori di atas maka hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Model *make a match* pada mata pelajaran PKN dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas V SDI Mabdaul Falah .
2. Model *make a match* dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan minat dan prestasi belajar siswa mata pelajaran PKN kelas V SDI Mabdaul Falah.

F. Ruang Lingkup

Variabel yang akan diselidiki adalah siswa kelas V SDI Mabdaul Falah , dengan proses pembelajaran menggunakan metode *cooperative learning* model *make a match* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

G. Definisi Istilah

1. Minat

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang lebih gigih, serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat di mengerti dan mengingatnya.⁵

2. Pembelajaran PKN

Dalam lampiran permendiknas No. 22 Tahun 2006 dikemukakan bahwa “mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pembelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang di amanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

3. Cooperative Learning

Pembelajaran *Coperative* atau *Cooperative Learning* mengacu pada metode pembelajaran, yang mana siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Anggota-anggota

⁵Mawaddah Sinaga, Candra Wijawa, Siti Halimah, “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Make A Match* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa Mts Alwashliyah Sei Apung”, 2 (januari, 2018), 8, <http://jurnal.uinsu.ac.id>.

kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari materi itu sendiri.⁶

4. Make A Match

Model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran *cooperative*. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu keunggulan dari teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.⁷

H. Peneliti Terdahulu

Dalam menentukan kajian penelitian terdahulu sebenarnya penulis tidak menemukan yang sama persis dengan judul yang sedang penulis teliti. Namun disini penulis mengambil penelitian terdahulu yang menggunakan penelitian *make a match*:

1. Nur Jannatun Nafis dalam skripsinya yang berjudul “ Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make a Match* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas III MI Senden Kampak Trenggalek”. Pada penelitian ini prestasi belajar siswa mengalami peningkatan mulai *pre test*, *post test* siklus 1, sampai *post test* siklus II. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata nilai siswa 41,92 (*pre test*), meningkat menjadi 78,70 (*post test* siklus 1), dan meningkat lagi menjadi 91,29 (*post test* siklus II). Selain dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa, peningkatan prestasi belajar dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75.
2. Fitroh Nur Kholifah dalam skripsinya yang berjudul “ Peningkatan Prestasi Belajar IPS Kompetensi Dasar Mengenai Jenis-jenis Pekerjaan Melalui Metode *Make a Match* Pada Kelas III Semester 2 MIN Pandansari Ngunur Tulungagung Tahunn ajaran 2012/2013”. Tujuan dari skripsi tersebut untuk mendeskripsikan adalah peningkatan prestasi belajar IPS kompetensi dasar mengenai jenis-jenis pekerjaan pada kelas III MIN Pandansari Ngunut Tulungagung tahun ajaran 2012/2013. Dalam skripsi tersebut telah disimpulkan bahwa dengan penerapan metode *cooperative*

⁶Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2013), 191.

⁷Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, 315.

learning model make a match dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu prestasi belajar siklus I dengan nilai 61,25 (50%) dan pada siklus II terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata 79,58 (83%).