

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, diperlukan tenaga pengajar yang berkualitas yang mampu melaksanakan proses pembelajaran secara aktif. Guru harus dapat menerapkan metode yang tepat, berfungsi sebagai motivator, serta sebagai fasilitator bagi peserta didik. Oleh karena itu, kualitas guru dan kemampuan mereka dalam menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan pendidikan menjadi sangat penting.

Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang nilai-nilai berbangsa dan bernegara. Pendidikan Kewarganegaraan memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk memahami nilai-nilai sosial dan politik yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Namun, saat ini pembelajaran PKN di sekolah dasar sering kali kurang mendapatkan perhatian yang memadai dari siswa. Banyak siswa menganggap mata pelajaran ini kurang relevan, dan sering kali guru lebih fokus pada hasil daripada proses berpikir yang mendalam. Metode yang digunakan dalam pembelajaran cenderung membebani siswa dengan tugas hafalan tanpa memberikan kesempatan untuk berpikir kritis.

Pemahaman mengenai mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam kehidupan modern saat ini sangat diperlukan bagi seseorang. Namun, dalam

kenyataannya pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah terutama di sekolah dasar kurang mendapatkan perhatian yang memadai dari para siswa. Siswa terkadang hanya menganggap mata pelajaran yang kurang bermakna, kemudian guru hanya mementingkan hasil dari pada berpikir proses transfer ilmu yang diberikan guru kepada siswa. Proses pembelajaran yang guru gunakan kurang mendorong siswa untuk berpikir, proses pembelajaran yang cenderung membebani siswa untuk menghafal materi pelajaran tanpa dituntut untuk mengerjakan tes mata pelajaran yang diberikan dengan cepat, instan, tanpa di pikirkan terlebih dahulu.

Solusi yang bisa di tawarkan oleh peneliti dengan permasalahan di atas yaitu dengan memilih menggunakan metode pembelajaran *make a match*. Penerapan metode ini ditunjukkan untuk meningkatkan ke efektifan proses pembelajaran, sehingga di harapkan peserta didik mampu mengembangkan daya nalarnya.

Model pembelajaran *make a match* dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran untuk memperkuat pemahaman konsep. Dalam pelajaran bahasa, siswa bisa mencocokkan kata-kata dengan definisinya atau sinonim dan antonim. Dalam pelajaran sains, siswa dapat mencocokkan istilah dengan gambar atau penjelasan. Widodo (dalam febriana, 2011) berpendapat kooperatif tipe *make a match* ialah model yang bentuk mencari pasangan. Kooperatif tipe *make a match* dikembangkan pada pembelajaran yang menyenangkan. Guru sekolah dasar dapat menggunakan model ini untuk pembelajaran, sebab sesuai dengan karakter peserta didik sekolah dasar. Tipe *make a match* dikembangkan pada tahun 1994 oleh ahli lorna curran rusman (2014:223) mengatakan, tipe ini meminta siswa bergerak untuk mencari pasangan kartu soal dengan kartu kunci jawaban dengan waktu yang telah

disepakati. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tidak hanya pemahaman konsep, tetapi juga pengaruh metode *Make a Match* terhadap aktivitas dan motivasi siswa selama pembelajaran PKN, yang merupakan aspek penting dalam memastikan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan kajian literatur, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif, seperti *make a match*, dapat meningkatkan pemahaman siswa di berbagai mata pelajaran. Misalnya, penelitian oleh Dwi Maisari (2013) dan M. Ihsan Ramadhani (2019) menunjukkan bahwa model *make a match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu. Namun, meskipun ada hasil positif dari penggunaan metode ini, penelitian mengenai penerapan model *make a match* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar masih terbatas.

Selain itu berdasarkan hasil penelitian oleh (M.ihsan ramadhani, 2019) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa setelah di terapkan model pembelajaran menggunakan model pembelajaran *make a match* yakni 48,77 menjadi 90,53 dengan rentang skor 41,76. Sedangkan kelas kontrol sebelum dan sesudah pemahaman konsep menggunakan model pembelajaran ekspositori yakni 48,77 menjadi 61,73 dengan rentang skor 12,93

Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada mata pelajaran lain seperti bahasa atau sains dan tidak secara khusus meneliti efektivitas model *make a match*

dalam konteks PKN. Dengan kata lain, ada kekurangan penelitian yang mengeksplorasi bagaimana model pembelajaran ini dapat mengatasi masalah spesifik yang dihadapi dalam pengajaran PKN di sekolah dasar, seperti rendahnya keterlibatan siswa dan kurangnya pemahaman mendalam mengenai konsep-konsep kewarganegaraan. Meskipun ada penelitian mengenai metode *Make a Match* pada tingkat pendidikan lainnya, informasi mengenai efektivitasnya di kelas V sekolah dasar dalam konteks PKN masih terbatas. Sebagian besar studi sebelumnya mungkin hanya menunjukkan hasil secara umum tanpa memberikan data spesifik tentang bagaimana metode *Make a Match* mempengaruhi pemahaman konsep dalam konteks pendidikan kewarganegaraan. Banyak penelitian yang ada fokus pada hasil belajar siswa tanpa mengeksplorasi bagaimana model pembelajaran seperti *Make a Match* mempengaruhi aktivitas dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan berlandaskan pada latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengefektifkan pembelajaran menggunakan model kooperatif learning tipe *make a match* dalam pemahaman konsep pada siswa khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V siswa sekolah dasar. Maka peneliti memfokuskan kajian dengan judul **“Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep PKN SD Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep PKN menggunakan model *make a match* pada pembelajaran ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *make a match* dalam meningkatkan pemahaman konsep PKN?
3. Bagaimana kendala guru dalam pembelajaran menggunakan model *make a match* dalam meningkatkan pemahaman konsep PKN?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah :

1. Peningkatan pemahaman konsep PKN menggunakan model *make a match* pada pembelajaran;
2. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *make a match* dalam meningkatkan pemahaman konsep PKN;
3. Mengetahui kendala guru dalam pembelajaran menggunakan model *make a match* dalam meningkatkan pemahaman konsep PKN SD.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi perkembangan ilmu pendidikan mengenai model *make a match*, mengetahui secara langsung situasi dan kondisi yang dialami oleh peserta didik melalui model *make a match* dapat memberikan informasi yang dapat disajikan sebagai acuan dan masukan bagi penelitian berikutnya.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi siswa, penerapan model pembelajaran *make a match* mampu membantu siswa meningkatkan pemahaman konsep pkn sd, khususnya pemahaman konsep pkn sd dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (pkn);
- b. Manfaat bagi guru, memberikan informasi tentang pentingnya penggunaan model belajar dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan agar pengelolaan kelas lebih menarik dan maksimal;
- c. Manfaat bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam pengembangan proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan;
- d. Manfaat bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan baru khususnya tentang keefektifan model *make a match* dalam pembelajaran;

3. Definisi operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari salah penafsiran terhadap penelitian ini. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pemahaman menurut bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut bloom ini adalah seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik dapat memahami dan mengerti apa yang di baca, yang dilihat, yang dialami dan dirasakan berupa hasil penelitian atau obserasi langsung yang ia lakukan. Mengukur hasil belajar peserta didik yang berupa pemahaman konsep pendidik dapat melakukan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran di sd umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester maupun ulangan umum;
2. Model pembelajaran *make a match* sendiri adalah pembelajaran yang mengutamakan hubungan sosial karena dalam model ini siswa diharapkan untuk bekerjasama dengan teman dan berkemampuan berpikir cepat dalam mengerjakan soal dan jawaban dengan memasangkan atau menjodohkan. Dalam model *make a match* membagi siswa ke dalam beberapa kelompok tetapi dalam 1 kelompok anggotanya tidak boleh lebih banyak. Hal ini dilakukan agar kerjasama dalam kelompok bisa berjalan lebih efektif, sehingga memungkinkan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar. Model *make a match* ini sesuai dengan materi pembelajaran apapun. Langkah-langkah

make a mach adalah: 1. Guru membagikan kartu kepada setiap siswa untuk mendukung turut serta melaksanakan tugas belajarnya dan melaksanakan diskusi sesuai petunjuk guru . Pemberian kartu secara langsung dan menyelesaikan soal. Terkadang siswa masih kebingungan menyelesaikan soal disinilah guru menjelaskan materi dan memberikan semangat berupa motivasi. 2. Guru memberikan intruksi untuk siswa memikirkan jawaban dan soal yang telah disediakan, ini mendukung kegiatan melaksanakan diskusi sesuai dengan petunjuk guru, bertanya apabila tidak mengerti persoalan yang dihadapi, berupaya mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah. Siswa memperhatikan dan mendengarkan intruksi guru. 3. Siswa mencari pasangan kartu yang cocok untuk membantu kegiatan terlibat dalam memecahkan masalah. Mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah dan melatih diri memecahkan soal/masalah. Sebagian yang tidak bisa menyelesaikannya dibantu oleh guru dengan memberikan penjelasan. 4. Guru menyuruh siswa menyampaikan hasil kerjanya untuk mendukung kegiatan siswa menilai kemampuannya dan hasil yang diperoleh. Apabila siswa takut untuk berpartisipasi guru melakukan pendekatan. 5. Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang pembelajaran untuk menunjang keaktifan, kesempatan menggunakan apa diperolehnya dalam menyelesaikan tugas- tugas.