

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi memberikan pengaruh yang besar diberbagai bidang. Dibidang pendidikan misalnya ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat, segala informasi dapat diperoleh dengan cepat dan mudah. Untuk mengimbangi hal tersebut maka mutu pendidikan perlu ditingkatkan demi membentuk manusia yang berkualitas yaitu dengan jalan peningkatkan sarana prasarana, mutu pendidik sekaligus peserta didik. Meningkatnya sarana prasarana dalam pendidikan sangat mendukung proses pembelajaran, dan menuntut kreativitas guru dalam mengajar serta siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses belajar.

Namun pada umumnya masih banyak ditemui dilapangan bahwa dalam penyampain materi guru cenderung monoton, siswa diposisikan sebagai pendengar dan guru sebagai pemberi ceramah sehingga tidak tercipta iklim pembelajaran yang menyenangkan dengan kata lain pembelajaran menjadi membosankan. Hal ini menjadikan siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Peristiwa ini sering dijumpai dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran PKn khususnya kelas tinggi. Selain penggunaan metode kurangnya aktivitas siswa dapat juga disebabkan karena minimnya media pembelajaran. Aktivitas siswa dalam pembelajaran memberikan pengaruh

bagi hasil belajarnya. Dengan adanya aktivitas yang menyenangkan akan membantu mereka untuk memahami konsep yang mereka pelajari.

Adapun anggapan yang berakar dalam dunia pendidikan bahwasanya sudah merupakan tugas guru untuk mengajar dan memberi siswa dengan muatan–muatan informasi dan pengetahuan yang dianggap perlu oleh guru. Padahal sebagai guru selain menguasai materi pelajaran harus memiliki kompetensi, menguasai berbagai strategi pembelajaran. Guru diharapkan menguasai materi pembelajaran dan dapat memilih strategi yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkannya.

Rendahnya aktivitas belajar PKn juga dialami oleh siswa kelas IV SD Negeri 01 Waru. Proses pembelajaran PKn sering terpusat pada guru siswa pasif, saat proses belajar siswa mengantuk, ngobrol dengan temannya, tidak bersemangat. Apabila ditanya siswa hanya diam, kemauan untuk menjawab pertanyaan masih rendah, apabila diberi tugas kelompok digunakan sebagai ajang bercanda dengan temannya dalam arti kemauan untuk kerja kelompok dan berdiskusi masih rendah. Dengan adanya aktivitas – aktivitas yang tidak perlu tersebut maka apa yang disampaikan guru tidak dapat diterima dengan baik, akhirnya kurang lebih 50 % dari 19 siswa hasil belajarnya tidak dapat memenuhi ketuntasan minimal yang telah ditentukan yaitu 67.

Dengan adanya permasalahan di atas maka sebagai guru yang berkompentensi, harus mampu memilih strategi yang sesuai untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menuntut adanya peningkatan aktivitas siswa yang nantinya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar

juga. Untuk itu salah satu solusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran PKn SD N 01 Waru adalah dengan menerapkan strategi *make a match*. Kelebihan strategi ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan selain itu strategi ini cocok digunakan untuk semua pelajaran dan semua usia.

Berdasarkan latar belakang yang ada maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “ **PENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI STRATEGI *MAKE A MATCH* PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 01 WARU KECAMATAN KEMAKRAMAT TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013** “

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah melalui penggunaan strategi *make a match* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN 01 Waru?
2. Apakah melalui strategi *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 01 Waru ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengkaji dan mendiskripsikan peningkatan :

1. Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan penerapan strategi *make a match* pada siswa kelas IV SDN 01 Waru.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan penerapan strategi *make a match* pada siswa kelas IV SDN 01 Waru.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat di berikan oleh penelitian tindakan kelas ini, antara lain :

1. Secara Teoritas
 - a. Dapat digunakan sebagai masukan untuk penelitian lebih lanjut.
 - b. Memberikan sumbangan pemikiran pada dunia pendidikan khususnya dalam pelaksanaan proses pembelajaran PKn.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Dengan penerapan strategi *Make a Match* dapat memberikan kesempatan bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn sehingga dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

- b. Bagi Siswa

- 1). Dengan adanya penerapan strategi *make a match* aktivitas belajar siswa meningkat.
 - 2). Dengan adanya penerapan strategi *make a match* siswa lebih mudah memahami materi PKn sehingga hasil belajar siswa meningkat.
 - 3). Dengan menerapkan strategi *Make a Match* dapat meningkatkan hubungan sosial antar siswa.