

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merupakan seperangkat program pendidikan yang telah disusun dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain (Kamiludin dkk., 2017:59). Dikeluarkannya Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Belajar Pengembangan & Pembelajaran 2022 sebagai bentuk dukungan penuh terhadap perbaikan kurikulum di Indonesia mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong dan berkebhinnekaan global melalui Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka dijelaskan oleh Kemdikbud (2021b) berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi siswa pada fasenya sehingga siswa dapat belajar lebih mendalam, bermakna dan menyenangkan, tidak terburu-buru. Kurikulum Merdeka tidak ada lagi tuntutan tercapainya nilai ketuntasan minimal, tetapi menekankan belajar yang berkualitas demi terwujudnya siswa berkualitas, berkarakter profil pelajar pancasila, memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia Indonesia siap menghadapi tantangan global. Guru dapat memberikan bekal pengetahuan untuk siswa dalam menciptakan siswa yang berkualitas melalui pelajaran pendidikan pancasila.

PKn atau dalam kurikulum merdeka dinamakan pendidikan pancasila adalah program yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar tentang hubungan antara warga negara dan negara serta memperkenalkan langkah-langkah bela negara untuk memungkinkan mereka menjadi andalan bangsa dan negara tertera pada pasal 39 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan pendidikan pancasila adalah untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan memahami dan mengamalkan nilai-nilai pancasila, membentuk sikap dan perilaku individu, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab, serta memberikan kondisi kemampuan untuk mengenyam pendidikan menengah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru wali kelas V SD Negeri Rayung II pada tanggal 20 Oktober 2023 terdapat 26 siswa yang ada di kelas V, model pembelajaran yang sering digunakan guru adalah *inquiry* dan *problem based learning*. Terdapat kendala yang sering dihadapi yaitu hasil belajar siswa yang rendah. Rekapitan hasil belajar siswa setelah melaksanakan PTS adalah pada pelajaran pendidikan pancasila siswa yang tidak tuntas sebanyak 77%, pada pelajaran matematika dan IPAS siswa yang tidak tuntas 69,3%, pada pelajaran bahasa Indonesia dan PJOK siswa yang tidak tuntas 42,4%, pada pelajaran pendidikan agama islam siswa yang tidak tuntas 23,1% dan pelajaran seni budaya siswa yang tidak tuntas 30,8%. Melihat hasil belajar siswa tersebut guru menyatakan bahwa pada mata pelajaran pendidikan pancasila nilai siswa masih rendah. Guru sudah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi hal tersebut, dengan melakukan pendekatan lebih dan membimbing siswa guna meningkatkan

hasil belajar siswa, tapi dalam pembelajaran pendidikan pancasila hal ini tidak berhasil.

Peneliti melakukan observasi di kelas V pada tanggal 6 November 2023. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, guru pada saat mengajar tidak menggunakan model *inquiry* ataupun *problem based learning* terlihat dari pada saat observasi peneliti membawa lembar observasi dengan model *inquiry* dan *problem based learning* tetapi tidak sesuai dengan sintaks yang ada pada model pembelajaran *inquiry* dan *problem based learning*. Kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran akan berdampak terhadap proses pembelajaran dan pada akhirnya berimbas pada hasil belajar siswa (Kahar dkk., 2020:281).

Berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada 26 siswa kelas V SD Negeri Rayung II pada tanggal 7 November 2023 69% siswa suka mencatat pada saat pembelajaran, 75% siswa suka belajar dengan aktif, 69% siswa suka belajar berdiskusi kelompok tapi hanya 23% siswa yang berani presentasi, 62% siswa menyatakan tidak pernah melakukan pembelajaran pendidikan pancasila dengan bermain, dan 85% siswa tidak pernah belajar menyimpulkan dengan bahasanya sendiri. Berdasarkan hasil angket dan dasar pertimbangan memilih model pembelajaran, maka model pembelajaran yang sesuai salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif (Nurdyansyah, 2016:21).

Adanya problematika yang terjadi di SD Negeri Rayung II, terkait hasil belajar siswa yang tidak tuntas mata pelajaran pendidikan pancasila dipengaruhi oleh guru belum melaksanakan model pembelajaran sesuai dengan sintaksnya, mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila rendah. Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dalam kelas sangat

memengaruhi hasil belajar. Salah satu pengaruh model pembelajaran *make a match* dimana model pembelajaran ini menjadikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Mikran dkk., 2018:11). Model pembelajaran *make a match* lebih berpusat pada siswa sehingga siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk berpikir, bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang didapatkan menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sesuai untuk digunakan (Berlian dkk., 2017:15).

Penelitian terdahulu terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dilakukan peneliti sebelumnya oleh Handarpuri (2018) bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimental sebenarnya dengan pola *pretest posttest control group design*. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti merasa tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri Rayung II”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas V SD Negeri Rayung II?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila kelas V SD Negeri Rayung II.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi secara teori konstruktivisme Johnn Dewey karena dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk memiliki kemampuan menemukan, memahami dan menggunakan informasi atau pengetahuan (Masgumelar dkk., 2021:54).

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi siswa

Bagi siswa diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, berkesan, menambah pengetahuan dan mampu bekerjasama dengan teman sebaya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila.

2.2 Bagi Guru

Bagi guru diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat menjadi alternatif dalam menyelesaikan problematika di kelas guna terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa mampu menerima materi yang disampaikan dan mudah dimengerti.

2.3 Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat melakukan penyediaan sarana dan prasarana seperti kegiatan sekolah yang mengacu untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam belajarnya contohnya cerdas cermat.

2.4 Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan sebagai upaya meningkatkan profesional dalam memperbaiki kualitas proses belajar mengajar dikelas yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Batasan Penelitian

Mengingat luasnya ruang lingkup yang akan diteliti dan keterbatasan waktu, tenaga serta kemampuan penulis, agar peneliti ini lebih terarah dan mencapai tujuan penelitian, maka peneliti ini dibatasi:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Rayung II.
2. Materi pembelajaran pendidikan pancasila dari aku untuk Indonesia.
3. Model kooperatif tipe *make a match*.
4. Batasan hasil penelitian pada aspek kognitif.

F. Definisi Istilah

Peneliti akan menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam judul skripsi ini agar tidak terjadi perbedaan penafsiran atau perbedaan dalam menginterpretasikan. Judul yang digunakan dalam skripsi adalah “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri Rayung II”, penegasan istilah-istilah berikut adalah:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan serangkaian bahan ajar yang didalamnya terdapat strategi, pendekatan, metode dan teknik mengajar. Model pembelajaran ditandai dengan adanya langkah-langkah awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan, kegiatan, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran tipe *make a match* (membuat pasangan), merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah peserta didik mampu mencari pasangan kartu yang sesuai dengan pertanyaan yang ada di kartu yang telah dibawa dalam selang waktu. Langkah-langkah pembelajaran model kooperatif tipe *make a match* yaitu guru menyiapkan kartu berisi soal, setiap siswa mendapat satu kartu setelah mendapat kartu siswa wajib mencari pasangan kartu tersebut. Kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan pemahaman kognitif siswa.

3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah hubungan dengan satuan pelajaran, ranah kognitif memegang peranan paling utama. Tujuan utama proses pembelajaran umumnya

adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek kognitif (Pranyoto dkk., 2020:36).