

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hidup yang terus berkembang sesuai dengan kondisi zaman, sehingga peranan dunia pendidikan dalam kreatifitas model pembelajaran sangat dibutuhkan. Perkembangan dan perubahan pendidikan yang maju untuk menuntut guru agar mempersiapkan kemampuan diri dengan pengetahuan, keterampilan dan keahlian guna terciptanya peningkatan hasil belajar yang diharapkan.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dan guru sebagai pemeran utama. Dalam proses pembelajarannya banyak model-model pembelajaran yang bervariasi dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif apabila terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa serta sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran. Akan tetapi sebaliknya pembelajaran tidak dapat efektif apabila tidak terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru kurang menciptakan hal-hal baru yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Dan juga guru kurang memberikan kesempatan siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga terkesan hanya guru yang lebih memegang peran selama proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, guru perlu mengutamakan peran siswa selama proses pembelajaran dan

juga harus menimbulkan hal-hal baru yang dapat menarik perhatian siswa agar siswa tidak bosan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Botumoito terdapat masalah dalam proses belajar mengajar yang menyebabkan hasil belajar siswa mengalami penurunan. Dari data yang diperoleh bahwa ketuntasan siswa masih dibawah rata-rata hal ini dikarenakan dari jumlah 23 orang siswa, laki-laki terdiri dari 10 orang dan perempuan berjumlah 13 orang. Dimana dari jumlah siswa 23 orang yang tuntas memenuhi standar minimal 75% berjumlah 14 orang atau 60,87 % dan yang tidak tuntas atau tidak memenuhi standar ketuntasan dibawah 75 % berjumlah 9 orang atau 39,13%. Hal ini dipengaruhi karena guru kurang menerapkan model atau strategi pembelajaran yang menarik perhatian siswa atau lebih mengutamakan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengungkapkan dampak positif strategi pembelajaran model kooperatif tipe *make a match*. Model *make a match* atau mencari pasangan ini merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan guru terhadap siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa pada awalnya dibagi dalam dua kelompok besar yang diberikan tugas untuk mencari pasangan kartu yang terdiri dari kartu jawaban/soal yang telah ditetapkan waktunya. Jika siswa yang dapat mencocokkan kartunya maka akan diberi poin. Sebaliknya jika siswa yang tidak dapat mencocokkan kartunya akan diberikan hukuman yang telah disepakati bersama.

Pembelajaran Kooperatif merupakan salah satu strategi model pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan model *Make A Match* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang

diformulasikan dalam sebuah judul yaitu, ***“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match di Kelas XI IPS3 SMA Negeri 1 Botumoito”***.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini, dalam kaitannya dengan proses pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam kelas dibandingkan siswa, guru kurang menggunakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, sehubungan dengan hasil belajar masih rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan cara mengajar guru yang tidak menarik sehingga penerimaan pelajaran tidak optimal dan siswa menjadi bosan khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

## **1.3 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah yakni apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada mata pelajaran ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IPS<sup>3</sup> SMA Negeri 1 Botumoito?.

## **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Untuk mengatasi permasalahan ini, yang akan menjadi perhatian peneliti yaitu keaktifan siswa dan kerjasama selama proses pembelajaran berlangsung

sehingga hasil belajar siswa semakin baik dan meningkat dari sebelumnya, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe make a match.

Bentuk model pembelajaran kooperatif tipe make a match merupakan salah satu model pembelajaran untuk mencari pasangan kartu soal atau jawaban dan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa pada awalnya dibagi dalam dua kelompok besar yang diberikan tugas untuk mencari pasangan kartu yang terdiri dari kartu jawaban atau soal yang telah ditetapkan waktunya. Jika siswa yang dapat mencocokkan kartunya maka akan diberi poin. Sebaliknya jika siswa yang tidak dapat mencocokkan kartunya akan diberikan hukuman yang telah disepakati bersama.

Lorna Curran (1994). Penerapan Model make a match ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
2. Siswa dibagi dalam dua kelompok.
3. Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
4. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
5. Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: pemegang kartu yang bertuliskan “kebutuhan manusia” akan berpasangan dengan kartu yang bertuliskan soal “ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari tentang?”
6. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

7. Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
8. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
9. Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Selama kegiatan pembelajaran guru bertindak sebagai mediator dan jika diperlukan dapat memberikan arahan, petunjuk, serta dorongan agar suatu pembelajaran ini dapat berjalan seperti yang diharapkan.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe make a match pada mata pelajaran ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar di kelas XI IPS<sup>3</sup> SMA Negeri 1 Botumoito.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini memberikan gambaran dan pengetahuan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi melalui model pembelajaran kooperatif tipe make a match.

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis manfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan. Manfaat bagi siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus dapat meningkat

kan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas, dan juga melatih siswa untuk dapat bekerja sama dengan sesama siswa dalam mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kartu yang telah diberikan oleh guru. Bagi lembaga dan guru dapat dijadikan sebagai masukan dan pedoman tentang pentingnya adanya interaksi yang baik dan penerapan model dan/atau strategi pembelajaran yang sesuai serta menarik dalam proses belajar mengajar agar diperoleh peningkatan hasil belajar yang maksimal.