

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 ini pemerintah sedang gencar-gencarnya melaksanakan kegiatan pembangunan dengan tujuan untuk meningkatkan dan mensejajarkan keberadaan Indonesia di kancah dunia. Salah satu icon dalam pembangunan negara yaitu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing.

Pendidikan akan membentuk sikap, watak, karakter, kepribadian dan keterampilan manusia untuk menghadapi masa depan yang menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Dalam mencapai tujuan yang lebih baik, pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan baik melalui proses pembelajaran maupun seluruh perangkat pendukung terlaksananya pendidikan misalnya penataran guru-guru, perbaikan kurikulum dan bantuan alat sekolah. Namun usaha yang dilakukan oleh pemerintah belum memberikan hasil seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, pendidikan perlu mendapat perhatian intensif dari pemerintah, masyarakat dan juga dari pengelola pendidikan. Salah satu indicator untuk melihat siswa tersebut memiliki daya saing yang mempuni adalah melalui hasil belajar yang baik.

Pada saat melaksanakan kegiatan PPLT di SMA Negeri 1 Serbajadi, penulis melihat bahwa nilai Ulangan Harian siswa kelas X - A yang berjumlah 40 siswa, hanya 17 siswa yang dinyatakan tuntas dan 23 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ada di sekolah tersebut yaitu 75. Dengan kata lain persentase siswa yang dinyatakan tuntas hanya sebesar 42,5% saja dan sisanya yaitu siswa yang tidak tuntas dengan persentase sebesar 57,5%.

Rendahnya hasil belajar ekonomi siswa tidak terlepas dari bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru disebabkan karena guru masih menggunakan model pembelajaran yang hanya berorientasi pada buku teks dan pada saat proses pembelajaran berlangsung guru kurang melibatkan siswa untuk berpartisipasi.

Menurut Asmani (2011 : 06) pada perkembangannya, pendekatan pembelajaran tradisional ini dirasakan tidak mampu menggali potensi terbesar anak didik, kreativitas anak tidak berkembang, efektivitas pembelajaran tidak tercapai, dan siswa merasa bosan dan jenuh. Pada akhirnya siswa menjadi stress. Sebagai indikator, kita bisa melihat hasil pembelajaran tradisional ini pada lulusan sekolah yang sudah bertebaran di negeri ini dan yang sudah berkiprah di masyarakat.

Faktor lain diantaranya adalah anggapan siswa bahwa pelajaran ekonomi merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami dan cenderung membosankan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis dengan guru bidang studi ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Serbajadi bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung sikap siswa cenderung pasif dan malas bertanya maupun mengemukakan pendapat serta tidak fokus pada saat guru menyampaikan materi pelajaran yang mengakibatkan siswa tidak dapat menerima pelajaran dengan baik sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Guru merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang dituntut harus memiliki kemampuan untuk membuat suasana belajar yang hidup agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Ada persepsi umum yang sudah berakar dalam dunia pendidikan dan juga sudah menjadi harapan masyarakat. Persepsi umum ini menganggap bahwa sudah merupakan tugas guru untuk mengajar dan menyodori siswa dengan muatan-muatan informasi dan pengetahuan. Guru perlu untuk bersikap sebagai yang mahatahu dan sumber informasi. Dan lebih ironisnya lagi adalah siswa belajar dalam situasi yang membebani dan menakutkan karena dibayangi oleh tuntutan untuk dapat menguasai semua materi yang telah diberikan oleh gurunya.

Namun pada akhirnya siswa hanya dapat menghafal tanpa dapat mengingat dan menguasai isi materi yang diberikan oleh guru. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar tercipta suasana belajar dua

arah yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Chonstantika (2013) “Tujuan suatu pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila dalam pelaksanaan pembelajaran itu bersifat *student centered*, yakni pembelajaran terpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator saja”.

Mencermati fenomena di atas, perlu diadakan perbaikan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penulis ingin melihat dari sisi model pembelajaran yang diterapkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sudah seharusnya guru menerapkan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa demi tercapainya hasil belajar yang lebih baik. Model pembelajaran yang dimaksud adalah *Make a Match* yang diharapkan mampu mencapai keberhasilan pembelajaran di sekolah dan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur disebut sebagai sistem pembelajaran gotong royong atau *cooperative learning*. Dalam sistem ini, guru bertindak sebagai fasilitator.

Penerapan model *Make a Match* atau mencari pasangan ini merupakan strategi pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Menurut Rusman (2011:223) “Metode *Make a Match* merupakan salah satu jenis dari

metode dalam pembelajaran kooperatif”. Teknik ini biasa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik (Lie 2010:55).

Nurulhayati (dalam Rusman 2011: 203) juga menjelaskan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* atau mencari pasangan akan dapat membantu siswa dalam menumbuh-kembangkan keaktifan atau keantusiasan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari usaha siswa untuk dapat menemukan pasangan baik mengenai soal atau jawaban yang diduplikatnya, sehingga dapat menimbulkan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan menantang.

Model pembelajaran *Make a Match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa disuruh mengambil satu buah kartu pada kotak yang sudah disediakan oleh guru. Kemudian guru menyuruh siswa untuk mencari pasangan kartu yang ada ditangannya. Model pembelajaran *Make a Match* ini mencakup petunjuk yang menciptakan lingkungan belajar mengajar. Melalui model ini, siswa akan meningkatkan partisipasi dalam belajar untuk menuju kesuksesan dalam belajar. Dalam model ini, siswa tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara akan tetapi mereka juga melakukan kegiatan seperti mencari pasangan kartu yang ada ditangannya. Permainan yang menghibur dan memacu daya pikir siswa yaitu bergegas dari tempat

duduknya dan mencari pasangan kartunya. Siswa yang dapat mencari pasangan kartunya sebelum batas waktu tertentu diberi poin. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangannya sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dalam model ini terdapat aktivitas membaca, memecahkan soal, dan kecepatan berpikirnya mencari pasangan kartunya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Materi Konsumsi, Tabungan dan Investasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Serbajadi T.P 2013/2014”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar ekonomi siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional ?
2. Bagaimana upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi pada materi Konsumsi, Tabungan dan Investasi Siswa kelas X di SMA Negeri 1 Serbajadi ?
3. Apakah dengan penerapan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Mata Pelajaran Ekonomi pada materi

Konsumsi, Tabungan dan Investasi di SMA Negeri 1 Serbajadi T.P
2013/2014 ?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi pada materi Konsumsi, Tabungan dan Investasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Serbajadi ?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siklus I dan siklus II ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ekonomi pada materi konsumsi, tabungan dan investasi siswa kelas X SMA Negeri 1 Serbajadi melalui penerapan model pembelajaran *Make a Match*.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan antar siklus.

1.5 Pemecahan Masalah

Untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas dan memecahkan masalah diatas, maka hal yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match*. Guru bidang studi akan memberikan materi Konsumsi, Investasi dan Tabungan kepada siswa, kemudian menerapkan model pembelajaran *Make a Match*.

Model pembelajaran *make a match* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa diarahkan untuk mengambil satu buah kartu pada kotak yang sudah disediakan oleh guru. Kemudian guru menyuruh siswa untuk mencari pasangan kartu yang ada di tangannya. Melalui model ini siswa akan meningkatkan partisipasi dalam belajar, motivasi dan aktivitas belajarnya. Hal tersebut mengarahkan siswa menuju kesuksesan belajar. Dalam model ini siswa tidak hanya berpikir, menulis, bertanya atau berbicara akan tetapi mereka juga melakukan kegiatan seperti mencari pasangan kartu yang ada ditangan masing-masing siswa. Permainan yang menghibur dan memacu daya pikir siswa yaitu bergegas dari tempat duduknya dan mencari pasangan kartunya. Siswa yang dapat mencari pasangan kartunya sebelum batas waktu tertentu diberikan poin. Dengan kondisi pembelajaran yang demikian, maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka pemecahan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah melalui penerapan model pembelajaran

Make a Match diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Serbajadi.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Untuk peneliti, sebagai wahana dalam meningkatkan kemampuan berpikir dalam penulisan karya ilmiah, dan menambah pengetahuan peneliti lebih dalam tentang model pembelajaran *make a match*.
2. Untuk Unimed, sebagai bahan referensi bagi civitas akademika dalam melakukan penelitian di masa yang akan datang
3. Untuk sekolah, sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi Ekonomi dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Agar tidak hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas dalam proses pembelajaran.