

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang penting dalam menyiapkan sumber daya manusia untuk menghadapi era globalisasi dan industrialisasi. Melalui pendidikan akan dapat dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu mewujudkan pembangunan nasional dan mampu bersaing menghadapi tantangan kemajuan zaman. Salah satu tujuan pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan potensi diri menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik atau profesional yang dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Oleh karena itu, sebagai pendidik tidak hanya bertugas untuk mencerdaskan saja tetapi juga harus mengembangkan karakter-karakter peserta didik seperti yang telah dikemukakan pada pasal tersebut.

Salah satu karakter yang penting untuk diperbaiki oleh pendidik adalah kreativitas siswa, Kreativitas dalam kehidupan anak memiliki posisi strategis.

Guru dituntut bertanggungjawab untuk menjadi fasilitator dan pembimbing dalam mengajar dan mengatur kelas. Dan guru diharapkan dapat menyajikan materi pembelajaran, menyiapkan berbagai media, serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan posisi anak didik lebih sebagai subyek, daripada obyek pembelajaran, serta mengadakan evaluasi yang tepat agar dapat meningkatkan pendidikan.

Namun kenyataan di lapangan berbeda, kegiatan pembelajaran yang seharusnya menarik, penuh aktivitas, kreativitas dan ide-ide cemerlang tersebut kurang terlihat. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Oriented*). Dimana pikiran seorang anak dianggap kertas kosong yang putih bersih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya. Dengan kata lain anak dianggap botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan oleh guru.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMAN 1 Kualuh Selatan, Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses belajar pada mata pelajaran ekonomi, guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Siswa terlihat kurang bergairah dan merasa bosan, hal ini dibuktikan pada saat guru menjelaskan materi banyak siswa yang tidak memperhatikan dan asyik berbicara sendiri. Kemudian ketika guru memancing siswa agar mengajukan pertanyaan, namun siswa tidak mengajukan atau tidak dapat mengungkapkan pertanyaan, dan kemudia ketika guru memberikan tugas kepada siswa, siswa tersebut cenderung bermain-main dan ada 2 orang yang tidur di kelas, hal ini dapat mengakibatkan siswa tidak menyerap materi dengan baik dan berdampak pada hasil belajar siswa rendah.

Kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa siswa yang mengatakan bahwa suasana belajar selama ini kurang menarik. Menurut mereka belajar merupakan hal yang sangat membosankan sehingga siswa memperoleh nilai yang rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS. Sesuai KKM yang telah ditetapkan sekolah apabila hasil belajar siswa < 75 maka siswa tidak memenuhi KKM. Pada tabel 1.1 ditunjukkan nilai ulangan harian ekonomi siswa kelas XI IPS SMAN 1 Kualuh Selatan sebagai berikut :

Tabel 1.1

**Persentase Nilai Ulangan Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Kualuh Selatan
Labuhanbatu Utara
T.A 2015/2016**

Kelas	≥ 75		< 75	
	Tuntas (orang)	Persentase (%)	Tidak Tuntas (orang)	Persentase (%)
XI IPS 1	13	38%	21	62%
XI IPS 2	16	44%	20	56%
XI IPS 3	12	36%	21	64%
XI IPS 4	14	45%	17	55%
Jumlah	55	41%	79	59%

Diolah dari : Daftar Nilai Ulangan Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Kualuh Selatan

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa, diantaranya dapat berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar siswa (faktor eksternal). Menurut Slameto (2013:54) salah satu faktor tersebut adalah metode mengajar yang digunakan oleh guru sebagai salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa agar hasil belajar siswa tidak rendah.

Dari banyak kesulitan ataupun kendala yang dihadapi oleh siswa SMAN 1 Kualuh Selatan dalam menguasai pembelajaran dan peneliti beranggapan berdasarkan masalah-masalah yang terjadi, maka dibutuhkan usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan rancangan pembelajaran yang lebih baik, dengan demikian guru dituntut memilih model maupun media pembelajaran yang tepat yang sesuai karakter dan kebutuhan siswa. Rusman (2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Penelitian ini mengatasi masalah tersebut dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model Model pembelajaran *Make a Match* adalah pembelajaran menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi soal dan kartu yang lainnya berisi jawaban dari soal-soal tersebut. Dalam model ini setelah guru menyampaikan materi, siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktu berakhir kemudian siswa yang dapat mencocokkan kartu diberi poin. Menurut Imas dan Berlin (2015:55) bahwa salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai satu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu oleh Hutasoit (2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Make a Match* lebih efektif meningkatkan hasil belajar daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Penelitian lain yang dilakukan

Utami (2014) juga menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* lebih tinggi dari keaktifan belajar siswa dengan metode ceramah.

Selain model pembelajaran yang tepat, dibutuhkan juga media yang mendukung untuk meningkatkan semangat belajar dan menarik perhatian siswa agar tidak merasa bosan. Media merupakan satu diantara sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dengan tepat sasaran, termasuk salah satunya adalah media animasi yang dibuat dengan software animasi *powtoon*. Media ini dipilih karena sesuai dengan karakter siswa Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramlan Silaban (2010) yang berjudul “Perbedaan hasil belajar dan retensi memori jangka panjang siswa dengan menggunakan media animasi dan menggunakan media chart di kelas IX IPA SMA Yayasan Perguruan Parulian 2 Medan” terdapat perbedaan yang sangat signifikan yang diajarkan. Pada hasil belajar ini, hasil belajar siswa pada kelas animasi lebih baik dibanding dengan kelas chart. Rata-rata hasil belajar siswa pada kelas animasi lebih baik dibanding kelas chart. Rata-rata hasil belajar siswa kelas animasi adalah 83,14 sedangkan pada kelas chart 75,71.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Menggunakan Media Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMAN 1 Kualuh Selatan Tahun Ajaran 2015/2016”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena guru dalam proses pembelajaran masih bersifat teacher centered.
2. Model pembelajaran selama ini kurang bervariasi.
3. Guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cenderung bosan di kelas.
4. Rendahnya hasil belajar ekonomi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari semakin luasnya permasalahan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Oleh karena itu, masalah dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Make a Match*
2. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media animasi *powtoon*
3. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah pokok bahasan Perdagangan Internasional..
4. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS semester Genap SMAN 1 Kualuh Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar ekonomi SMAN N 1 Kualuh Selatan Tahun Ajaran 2015/2016?.”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Kualuh Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran *Make a Match* menggunakan media animasi *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa,
2. Sebagai bahan masukan bagi guru ataupun calon guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar ekonomi.
3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademis Universitas Negeri Medan dan pihak lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.