

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan bagi kehidupan manusia sangatlah penting. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang telah menuntut manusia untuk selalu berfikir dan mencari hal-hal yang baru. Pendidikan tidak hanya diperoleh di rumah pada saat manusia tersebut lahir sampai kanak-kanak, tetapi juga di sekolah terutama sekolah dasar. Pendidikan dalam arti luas merupakan usaha manusia untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Pendidikan pada hakikatnya mengandung 3 unsur, salah satunya adalah mengajar. Mengajar berarti memberi pelajaran tentang berbagai ilmu yang bermanfaat bagi perkembangan kemampuan berpikirnya. Mengajar disebut juga pendidikan intelektual yaitu mengacu pada peningkatan intelegensi atau kecerdasan manusia. Dalam kegiatan mengajar atau pembelajaran terdapat tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam pendidikan sekolah menengah pertama diperlukan pembelajaran yang menyenangkan dan dengan situasi kondusif bagi siswa maupun guru. Dalam hal ini guru dapat menerapkan kegiatan pembelajaran yang bersifat PAKEM yaitu Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.

Pendidikan tersebut mempunyai fungsi yang harus diperhatikan. Fungsi tersebut dapat dilihat pada UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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.

Dalam proses pembelajaran sangat sering ditemukan suatu keadaan dimana siswa itu pasif atau dengan kata lain hanya berpusat pada guru semata. yang mana siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru. Keadaan tersebut cenderung membuat siswa menjadi bosan dan malas. Namun, mungkin akan menjadi berbeda apabila siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Dimana siswa dituntut aktif pada setiap proses pembelajaran sehingga, siswa tidak mengalami kebosanan dan malas untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran itu sendiri.

Diharapkan dengan siswa aktif dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi tingkat hasil belajar kearah lebih baik. Dewasa ini, hasil belajar itu sendiri dibedakan menjadi tiga kategori, kemampuan kognitif, kemampuan afektif, dan kemampuan psikomotorik. Namun dalam mata pelajaran ekonomi itu sendiri cenderung pada kemampuan kognitif, yang mana berpusat pada kemampuan pengamatan (perpetual), hafalan (ingatan).

Asumsi penulis mengenai pandangan tersebut juga terpapar dalam [http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi Bloom](http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom) yang diunduh pada 13 Juni 2013 yaitu mengenai teori taksonomi bloom. Dalam hal ini, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa ranah, kawasan (*domain*) dan setiap domain tersebut

dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hirarkinya:

.....Tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

1. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
2. *Affective Domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
3. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Dari setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks. Tingkah laku dalam setiap tingkat diasumsikan menyertakan juga tingkah laku dari tingkat yang lebih rendah, seperti misalnya dalam ranah kognitif, untuk mencapai pemahaman yang berada di tingkatan kedua juga diperlukan pengetahuan yang ada pada tingkatan pertama.

Berdasar pada paparan di atas, peneliti juga memiliki harapan bahwa dengan adanya penelitian ini, kelak ditemukannya suatu solusi terbaik dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Ilmu Pengetahuan Sosial terutama pada mata pelajaran ekonomi merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari kehidupan sehari-hari manusia. Dalam penerapan konsep Ilmu Pengetahuan Sosial terutama pada mata pelajaran ekonomi ini guru juga dituntut lebih kreatif dan inovatif apalagi jika disertai dengan kegiatan demonstrasi jika diperlukan. Dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo berlangsung secara konvensional. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS terutama mata pelajaran ekonomi hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar mata pelajaran ekonomi pada saat evaluasi yang dilakukan oleh guru. Dalam pembelajaran IPS terutama mata pelajaran

ekonomi, guru masih menggunakan strategi yang konvensional yaitu ceramah. Saat pembelajaran berlangsung siswa hanya duduk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dan siswa tidak diperbolehkan membuka buku, hal itu dimaksudkan agar siswa dapat terpusat perhatiannya di depan kelas. Agar hasil belajar siswa dapat berkembang menjadi lebih baik maka diperlukan model pembelajaran yang lebih bervariasi.

Contoh dari model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran *make a match* dan *think pair share*. Kedua strategi pembelajaran ini menuntut siswa untuk berpikir cepat. Dengan menggunakan media Kartu yang berisi beberapa konsep atau yang cocok untuk sesi *review* dan lembar kertas kosong, siswa yang mendapat kartu atau kertas harus siap menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Strategi pembelajaran *make a match* adalah pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu sebagai media. Sebelum pembelajaran berlangsung guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. Kemudian setiap peserta didik mendapat satu buah kartu yang mana siswa diminta untuk memikirkan jawaban atas soal dari kartu yang dipegang. Setelah selesai siswa diminta mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban). Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya. Penerapan pembelajaran *make a match* ini diharapkan agar siswa

memahami materi yang disampaikan dengan baik sehingga dapat menjawab pertanyaan yang dilontarkan oleh guru. Dengan adanya kartu-kartu yang berisi beberapa konsep atau topik dan kegiatan tanya jawab, pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna karena siswa menjadi lebih aktif dan berpikir kritis.

Sedangkan strategi *think pair share* adalah strategi yang menggunakan lembar kertas kosong sebagai media pembelajaran. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai. Peserta didik diminta untuk berpikir tentang materi atau permasalahan yang disampaikan guru. Peserta didik diminta berpasangan dengan teman sebelahnya atau sebangku dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing. Guru memimpin pleno kecil diskusi, setiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya. Berawal dari kegiatan tersebut mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa. Bagi siswa atau kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka ia akan mendapat penghargaan.

Menurut Budimansyah (2002:7) mengatakan bahwa:

Dalam proses belajar guru hendaknya memposisikan peserta didik sebagai insan yang harus dihargai kemampuannya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan potensinya, oleh karena itu dalam proses pembelajaran perlu adanya suasana terbuka, akrab, dan saling menghargai. Sebaliknya perlu menghindari suasana belajar yang kaku, penuh dengan ketegangan, perintah dan instruksi yang membuat peserta didik menjadi pasif, tidak bergairah, cepat bosan dan mengalami kelelahan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERBANDINGAN ANTARA METODE MAKE A MATCH DENGAN METODE THINK PAIR SHARE TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 GATAK SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2013/2014”**.

Dengan adanya penelitian ini peneliti dapat mendapatkan strategi pembelajaran yang tepat sehingga terdapat perubahan yang lebih baik.

### **B. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, agar masalah yang diteliti tidak meluas, maka perlu diadakan pembatasan masalah, pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran IPS semester gasal mata pelajaran Ekonomi dengan menggunakan strategi *make a match* dan *think pair share*.
2. Hasil belajar mata pelajaran Ekonomi yang mencakup sebagian materi siswa kelas VIII yang diajar dengan strategi *make a match*.
3. Hasil belajar mata pelajaran Ekonomi yang mencakup sebagian siswa kelas VIII yang diajar dengan strategi *think pair share*.

### **C. Perumusan Masalah**

Untuk memperjelas arah penelitian maka perlu perumusan masalah. Setelah di atas diuraikan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas maka penulis dapat mengemukakan rumusan

masalah sebagai berikut :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar mata pelajaran ekonomi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo antara menggunakan metode *Make A match* dengan metode *Think Pair Share*.
2. Metode manakah yang lebih tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo antara menggunakan metode *Make A match* dengan metode *Think Pair Share*.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo yang menggunakan metode *Make A match* .
2. Untuk mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo yang menggunakan metode *Think Pair Share*.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan antara yang menggunakan metode *Make A match* dengan metode *Think Pair Share* dan metode manakah yang lebih tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo tahun ajaran 2013/2014.

## **E. Manfaat Penelitian**

Secara umum manfaat penelitian adalah untuk menjawab masalah yang disajikan. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan ilmu-ilmu pendidikan yang luas yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa khususnya mata pelajaran ekonomi.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dari segi praktis antara lain:

#### a. Bagi Guru

Untuk memberikan alternatif metode mengajar, sehingga guru dapat memilih metode mengajar yang tepat untuk siswanya.

#### b. Bagi Siswa

Untuk memberikan variasi belajar pembelajaran kepada siswa selaku peserta pembelajaran, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## **F. Sistematika Penulisan**

Dalam penyusunan sistematika skripsi ini terdiri dari tiga bagian antara lain :

Bagian awal meliputi : halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, prakata, daftar isi, daftar tabel, dan abstraksi.

Bagian utama yaitu, antara lain :



## BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

## BAB II LANDASAN TEORI

Meliputi yang pertama kajian teori yang terdiri dari pengertian belajar, pengertian hasil belajar ekonomi, ranah kognitif, ciri-ciri belajar, prinsip-prinsip belajar, unsur-unsur belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Pengertian model pembelajaran Active learning, ciri-ciri pembelajaran active learning, macam-macam metode pembelajaran aktif. Pengertian Make a match, langkah-langkah metode make a match, kelebihan dan kekurangan metode make a match, pengertian think pair share, langkah-langkah model pembelajaran think pair share, kelebihan dan kekurangan metode think pair share. Tujuan dan alasan pemilihan model pembelajaran. Perbedaan metode make a match dengan metode think pair share sebagai metode pembelajaran aktif, tujuan metode make a match dan think pair share, Skema kegiatan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode make a match dan think pair share, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Teknik Make A Match dan think pair share, Peranan guru dalam pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) Metode Make A Match dan Teknik Think Pair, Pembelajaran Ekonomi Dengan Teknik Make A Match dan

Teknik Think Pair Share. Selanjutnya membahas tentang kerangka pemikiran dan pengajuan hipotesis.

### BAB III METODE PENELITIAN

Meliputi pengertian metodologi penelitian, jenis dan rancangan penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data yang berisi tentang data primer dan data sekunder, variabel penelitian yang terdiri dari variabel bebas dan terikat. Instrumen penelitian yang berisi tentang tes hasil belajar ekonomi siswa dalam bentuk tes objektif atau dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan 4 option. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, metode dokumentasi dan metode tes. Uji instrumen penelitian meliputi uji validitas dan reliabilitas. Uji prasarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data yaitu menggunakan uji t yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberi perlakuan teknik make a match dengan perlakuan teknik think pair share.

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Meliputi gambaran umum dari objek penelitian, penyajian data, analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasannya

## BAB V PENUTUP

Meliputi kesimpulan dan saran.

Bagian akhir terdiri dari :

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN