

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sebagai suatu sistem merupakan subsistem dari sistem sosial. Telinga sebagai sistem pada dasarnya merupakan subsistem dari tubuh manusia: demikian juga dengan komponen-komponen lainnya pada dasarnya memiliki sendiri-sendiri. Sistem pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Hamalik, 2003). Unsur manusiawi dalam sistem pembelajaran terdiri atas siswa, guru/pengajar, serta orang-orang yang mendukung terhadap keberhasilan proses pembelajaran termasuk pustakawan.

Interaksi belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bersifat interaktif dari berbagai komponen untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam perencanaan pembelajaran. Untuk sampai ke arah itu terlebih dahulu perlu dipahami tentang arti dari istilah belajar, istilah mengajar dan istilah interaksi.

Bila terjadi proses belajar, bersama itu pula terjadi proses mengajar, hal ini kiranya mudah dipahami karena jika ada yang belajar sudah tentu ada yang mengajar dan begitu juga sebaliknya. Dalam proses belajar mengajar, guru sebagai pengajar dan siswa sebagai subjek belajar, dituntut adanya profil kualifikasi tertentu dalam hal pengetahuan, kemampuan, sikap dan tata nilai, serta sifat-sifat pribadi, agar proses itu dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Belajar secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Proses perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi ada yang sengaja direncanakan dan ada yang dengan sendirinya terjadi karena proses kematangan. Hasil belajar itu diperoleh dari interaksi siswa dengan lingkungan yang sengaja direncanakan guru dalam perbuatan mengajarnya. Mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa.

Pembelajaran merupakan seluruh kegiatan dan tindakan yang diupayakan oleh guru untuk terjadinya proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Dalam hal ini sasaran akhirnya adalah siswa belajar. Untuk itu guru dapat

memfasilitasi terjadinya proses belajar, melakukan kegiatan di dalam dan di luar kelas. Oleh karena itu interaksi yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar bervariasi.

Aktivitas pengajar/guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar peserta didik/siswa berlangsung optimal disebut dengan kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Guru bertugas membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang ada, yang paling memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal.

Salah satu hal penting dalam pembelajaran adalah strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Banyak model dan strategi yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Namun tidak semua strategi tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua siswa. Strategi tersebut harus dipilih dengan cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini yang dimaksudkan dengan strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam membantu usaha belajar peserta didik, mengorganisasikan pengalaman belajar, mengatur dan merencanakan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pengembangan pembelajaran, salah satu tugas pendidik adalah memilih strategi pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Berhubungan dengan itu, para guru harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang berkenaan dengan strategi pembelajaran. Memiliki kemampuan memilih strategi pembelajaran yang tepat, para guru akan dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif (Gavur, 2012).

Menurut Hamzah B. Uno (2008) strategi pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan oleh-oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan kegiatan belajar tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Jadi, strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dikemas oleh seorang guru dalam pembelajaran dengan mempersiapkan segala sesuatu yang dapat mendukung keberhasilan tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Dengan demikian strategi pembelajaran meliputi aspek yang lebih luas dari pada metode pembelajaran. Rumusan yang lebih jelas dapat dilihat dalam Depdiknas (2003) yang merumuskan strategi pembelajaran sebagai cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar agar pembelajaran menjadi efektif. Artinya, rumusan yang dibuat Depdiknas lebih spesifik dengan tujuan yang jelas, yaitu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Rumusan Depdiknas tersebut diperkuat dengan pernyataan selanjutnya bahwa dalam mengembangkan strategi pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa hal yang memungkinkan terciptanya pembelajaran efektif dan berhasil baik.

Berdasarkan permasalahan yang muncul, maka untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, agar dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas guru. Maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan metode *Make a Match*.

Widodo (2010), strategi pembelajaran tipe *Make a Match* artinya strategi pembelajaran mencari Pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suasana pembelajaran dalam strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan riuh, tetapi sangat asik dan menyenangkan.

Strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* terlebih dahulu diadakan latihan kerjasama kelompok. Hal ini bertujuan untuk mengenal dan memahami karakteristik masing-masing individu dan kelompok. Berdasarkan uraian diatas, bahwa; (1) Strategi pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* bertujuan untuk menumbuhkan sikap saling menghormati, menumbuhkan sikap tanggung jawab, meningkatkan percaya diri dalam menyelesaikan suatu masalah, (2) merupakan strategi pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan-keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlihat dalam pembelajaran ini, (3) lingkungan dalam pembelajaran *Make a Match* diusahakan demokratis, anak didik diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapat (Djumiati, 2010).

Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi ketercapaian kompetensi kelulusan.

Diharapkan pembelajaran yang menyenangkan menjadi langkah awal untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di sekolah. Pendidikan jenjang SMP kelas VIII siswa mempelajari materi tentang pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial. Mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut :

3.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan

4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

Dan Indikator Pencapaian (IP) sebagai berikut :

1. Mampu mengidentifikasi pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.
2. Mampu menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.

Mengacu pada KD 3.2 dan 4.2 serta IP tersebut maka peneliti mengambil sub tema pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial. interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu yang lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya.

Maka dari itu peneliti menggunakan strategi pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada siswa kelas VIII materi pemngaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial. Metode yang membuat siswa

aktif, kreatif, menyenangkan, dan sebagainya yang dianggap sebagai metode yang inovatif. Oleh karena itu guru selalu menerapkan strategi tertentu dalam pembelajaran dan sebaiknya guru menerapkan metode-metode yang bervariasi, menggabungkan berbagai metode dalam satu kesempatan, dan berusaha menciptakan atau menerapkan metode inovatif.

Strategi pembelajaran *make a match* tersebut diharapkan kegiatan belajar mengajar di sekolah dapat lebih efektif. Berdasarkan uraian di atas, penulis mengambil tema mengenai pentingnya keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Keperluan analisis tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN STRATEGI MAKE A MATCH UNTUK MATA PELAJARAN IPS TERPADU DENGAN TEMA PENGARUH INTERAKSI SOSIAL TERHADAP MOBILITAS SOSIAL UNTUK SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KARTASURA KABUPATEN SUKOHARJO”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis tuliskan di atas, permasalahan yang tercakup dalam penelitian meliputi:

1. Keaktifan belajar IPS siswa kelas VIII masih rendah
2. Siswa pasif dalam pembelajaran IPS
3. Dalam pembelajaran IPS, guru masih menggunakan metode ceramah

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah dapat diungkapkan sebagai berikut :

1. Materi yang diberikan dalam penelitian ini adalah pengaruh interaksi sosial terhadap mobiltas sosial
2. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *make a match*

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di rumuskan masalah penelitian inii sebagai berikut:

1. Apakah penerapan strategi *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII dalam pembelajaran ?
2. Apakah strategi *Make a Match* untuk materi pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial yang diterapkan pada siswa kelas VIII dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

## E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui penerapan strategi Make a Match dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII dalam pembelajaran
2. Mengetahui apakah strategi Make a Match untuk materi pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial yang diterapkan pada siswa kelas VIII dapat meningkatkan hasil belajar siswa

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Mendapatkan strategi baru tentang upaya peningkatan keaktifan siswa materi pelajaran pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial melalui strategi make a match
  - b. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Siswa
    - 1) Memberikan pada siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran
    - 2) Untuk meningkatkan keaktifan siswa pada proses belajar mengajar (PMB) pada pelajaran IPS
  - b. Bagi Guru
    - 1) Untuk pengembangan materi IPS
    - 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran
  - c. Bagi Sekolah
 

Penelitian ini paling tidak dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk melaksanakan strategi make a match secara optimal yang nantinya akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan
  - d. Bagi Peneliti
 

Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam efektifitas penerapan strategi pembelajaran make a match di sekolah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VIII

e. Bagi Kampus (FKIP)

Sebagai pedoman dan bahan masukan dalam pengembangan pembelajaran dan dalam melaksanakan penelitian berikutnya yang sejenis.