

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah wadah pembelajaran pengetahuan, keterampilan yang dilaksanakan oleh kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat serta satuan pendidikan yang sejenis yang dimana melibatkan peserta didik maupun pendidik. Menurut Sarjono (2014: 25), “pendidikan secara umum diartikan sebagai komunikasi yang terorganisasi dan dilakukan secara berkelanjutan yang disusun untuk menstimulasikan kegiatan belajar mengajar”.

Dieraglobalisasi saat ini pendidikan menjadi wahana terpenting dalam pembangunan suatu bangsa, untuk itu pendidikan bukanlah suatu hal yang dikatakan statis atau tetap, melainkan suatu hal yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perubahan, pembaharuan atau perbaikan secara terus-menerus. Perubahan dalam dunia pendidikan ini dapat dilakukan dalam hal penerapan metode belajar, model pembelajaran, buku-buku pembelajaran, maupun materi-materi pembelajaran. Selain itu adanya perhatian khusus dan penanganan serius dari pihak pemerintah. Hal ini ditujukan pemerintah dengan meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan, agar pendidikan di Indonesia dapat berkembang dengan baik dan mampu menghadapi persaingan secara global seperti Negara-negara berkembang lainnya.

Menurut Undang-Undang Dasar Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Keberhasilan pendidikan tidak hanya tergantung pada seorang pendidik yang selalu dituntut untuk dapat mengajar secara profesional dengan metode maupun model pembelajaran serta kurikulum yang dijalankan akan tetapi peran aktif siswa dalam proses pembelajaran juga sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Natawijaya (2005: 31), “belajar aktif merupakan suatu sistem yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosi yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang dilihat dari segi aspek kognitif, efektif dan psikomotorik pada anak didik sehingga terwujudnya Sistem Pendidikan Nasional”. Dapat dikatakan bahwa keaktifan siswa melibatkan seluruh aspek pembelajaran. Menurut Sudjana (2010: 28), “belajar merupakan proses kegiatan yang aktif jika tidak diikuti sertakan dalam setiap kegiatan pembelajaran, guna untuk merespons siswa terhadap stimulus guru, maka akan sulit bagi siswa dalam pemahaman materi serta pencapaian hasil yang dikehendaki”.

Menurut Sudjana (2005: 72) bahwa:

keaktifan siswa dapat diamati ketika ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah yang diberikan dalam kelompok atau secara individu, bertanya kepada teman atau guru ketika masih ada persoalan dari materi yang diajarkan yang belum dipahami oleh siswa, berusaha mencari informasi dari berbagai sumber guna untuk memecahkan masalah, menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh, serta berani untuk berpendapat dalam kelompok asal maupun kelompok asli.

Sehingga Keaktifan siswa jika diterapkan di seluruh proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan berdampak pada keadaan kelas yang lebih menyenangkan dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat mengeluarkan kemampuan yang mereka miliki. Aktifitas yang dilakukan oleh siswa akan menimbulkan terbentuknya pemahaman dan keterampilan yang mengarah pada peningkatan hasil belajar.

Untuk menciptakan suasana aktif dalam proses pembelajaran seorang pendidik harus bisa memilih, menggunakan ataupun melakukan kreatifitas dalam proses pembelajaran. Salah satunya pada pembelajaran kewirausahaan yang merupakan program yang diajarkan semua siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bekal mereka dalam menghadapi dunia kerja nantinya. Mata pelajaran kewirausahaan yang diajarkan hampir semua berbentuk teori sehingga banyak siswa yang tidak tertarik ketika mengikuti pembelajaran kewirausahaan selain itu guru juga masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah serta tanya jawab. Sehingga guru menjadi mendominasi dan lebih aktif ketika dikelas (teacher centered learning) dibandingkan dengan siswa. Metode tanya jawab yang diterapkan guru dalam pembelajaran belum dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas, dibuktikan dengan tidak lebih dari 3 siswa yang bertanya dalam sesi tanya jawab tersebut.

Namun demikian menurut observasi yang telah dilakukan peneliti, bahwa tingkat keaktifan siswa pada pembelajaran kewirausahaan kelas XI TKR 2 SMK Muhammadiyah 1 Boyolali masih rendah, dimana keaktifan bertanya didalam kelas 6 orang dari 24 siswa dengan prosentase sebesar 25%, minat menjawab pertanyaan 8 orang dari 24 siswa dengan prosentase sebesar 33,33%, keaktifan dalam memberikan pendapat 5 orang dari 24 siswa dengan prosentase sebesar 20,83%, keaktifan dalam memperhatikan penjelasan guru 13 orang dari 24 siswa dengan prosentase sebesar 54,16%, kemauan dalam mengerjakan soal 10 orang dari 24 siswa dengan prosentase sebesar 41,66%, sikap saling membantu saat menyelesaikan masalah 9 orang dari 24 siswa dengan prosentase 37,5% dengan rata-rata keaktifan siswa sebesar 35,41%. Apabila ketidak aktifan siswa dibiarkan berlarut-larut maka berpengaruh kurang baik dalam proses pembelajaran serta perkembangan belajar siswa, hal ini akan terjadi pada mata pelajaran yang lain.

Salah satu alternatif yang menjadi solusi untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran diatas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menurut Hosnan (2014: 234-235), “perilaku bekerjasama yang telah dibentuk dalam sebuah kelompok, yang terdiri atas dua atau lebih orang dalam satu kelompok, dimana kesuksesan dalam kelompok itu diakibatkan oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri”. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk belajar secara berkelompok. Hal ini juga dinyatakan oleh Rusman (2012: 202-206) pembelajaran kooperatif yaitu, “suatu bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan melakukan kegiatan dalam suatu kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotakan empat sampai enam orang yang bersifat heterogen”. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif ini maka proses belajar akan terasa lebih aktif dalam berinteraksi dan berkomunikasi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa dan guru dengan siswa.

Didalam model pembelajaran kooperatif ada berbagai tipe pembelajaran STAD (*student teams achievement devision*), jigsaw, investasi kelompok, *make a match*, *teams games tournaments*. Dari berbagai tipe pembelajaran kooperatif yang menjadi faktor dalam meningkatkan keaktifan sisiwa salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match*. Menurut Lie (2010: 112), “pembelajaran tipe *make a match* adalah sebuah teknik pembelajaran dengan cara mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas”. *Make a match* merupakan teknik dimana siswa akan aktif mencari teman pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Menurut Rusman (2011: 223-233), “model *make a match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis model dalam pembelajaran kooperatif, metode ini dikembangkan oleh Lorn Curran pada tahun 1994”. Lie, Ningrum, dan Andriyani “menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik

belajar yang memberi kesempatan siswa untuk aktif bekerja sama dengan orang lain” untuk itu *make a match* merupakan sebuah tipe pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* tentulah memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya. Menurut Huda (2013: 253-254) pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki beberapa kekurangan salah satunya, “jika guru tidak mengarahkan dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan”. Oleh karena itu untuk mengurangi kekurangan yang terjadi saat penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* maka penerapan model pembelajaran akan dipadukan dengan media pembelajaran berupa kartu soal dan kartu pintar.

Menurut Arsyad (2013: 10), “media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran”. Arsyad (2013: 4) berpendapat bahwa, “media pembelajaran sebuah alat yang dijadikan untuk penyampaian isi materi pembelajaran”. Dari pendapat diatas media dikatakan sebagai sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran untuk menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dinyatakan juga oleh Susilo (2016: 17) media pembelajaran merupakan, “alat bantu guru dalam mengajar serta sarana dalam membawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa), serta media pembelajaran juga bisa dijadikan sebagai guru kedua dalam menyajikan informasi belajar pada siswa”. Kartu soal menurut Perdana (2014), “sebuah kartu yang didalamnya terdapat soal dimana siswa harus memecahkan masalah dalam kartu tersebut”. Media kartu soal yang digunakan dalam penelitian ini berupa kartu yang berisi kata kunci yang harus dipecahkan oleh siswa dengan cara mencocokkan dengan jawaban atau kartu teman yang lain sedangkan kartu pintar adalah kartu yang berisi tentang pembahasan dari masalah tersebut atau pembahasan dari kata kunci yang terdapat pada kartu soal. Setelah siswa menemukan pasangan yang

cocok antara kartu soal dan kartu pintar maka kartu-kartu itu akan ditempelkan kepapan tulis untuk dipresentasikan didepan kelas. Adanya kartu soal dan kartu pintar siswa akan lebih aktif dan konsentrasi untuk mencocokkan antara soal dan jawaban yang diberikan oleh guru sehingga memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang dipelajari.

Bertolak dari paparan diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “ **UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA KARTU SOAL DAN KARTU PINTAR PADA SISWA KELAS XI TKR 2 SMK MUHAMMADIYAH 1 BOYOLALI TAHUN 2017/2018**”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut: “ Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan media kartu soal dan kartu pintar dalam meningkatkan keaktifan pada siswa kelas XI TKR 2 SMK Muhammadiyah 1 Boyolali tahun ajaran 2017/2018? ”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan secara umum meliputi:
 - a. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran kewirausahaan.
 - b. Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang disampaikan.
 - c. Untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media katu soal dan kartu pintar.

2. Tujuan secara khusus

Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran kewirausahaan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu soal dan kartu pintar pada siswa kelas XI TKR 2 SMK Muhammadiyah 1 Boyolali tahun ajaran 2017/2018.

D. Manfaat Penelitian

Sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini memberikan manfaat pada pembelajaran kewirausahaan. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai ilmu pengetahuan baru yang dapat dikembangkan untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dimasa yang akan datang.
- b. Sebagai dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.
- 2) Memberikan sumbangan dalam perbaikan model pembelajaran kewirausahaan.
- 3) Sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan dan terwujudnya Sistem Pendidikan Nasional.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi mengenai manfaat pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan media kartu soal dan kartu pintar.
- 2) Membantu guru dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengetahuan tentang pentingnya sebuah metode pembelajaran dalam penyampaian materi ajar supaya siswa tidak merasa jenuh dan memberikan ruang bagi siswa untuk ikut serta aktif dalam proses belajar mengajar.
- 2) Mengembangkan dan mengaplikasikan atas ilmu dan teori yang telah diperoleh dalam bangku perkuliahan.