

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting guna memajukan bangsa ini. Indonesia dalam era modern seperti ini perkembangan dan kemajuan teknologi informasi berjalan sangat cepat. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, penyimpanan dan pengiriman data semakin murah dan semakin baik kualitasnya. Baik individu, institusi, maupun pemerintah ikut melakukan berbagai upaya untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi ini. Teknologi informasi ini akan memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan semakin tingginya kebutuhan informasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak semuanya diperoleh dalam lingkungan sekolah.

Menurut Undang-undang Dasar Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (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 secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari pernyataan tersebut guru berperan penting dalam penyampaian pembelajaran kepada peserta didik, sehingga guru harus mempunyai metode pembelajaran yang membuat suasana kelas menjadi kondusif, tidak membosankan, dan meningkatkan keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam belajar ini ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang berani bertanya, memecahkan masalah, dan juga mampu berpikir kritis.

Dalam metode *active learning* (belajar aktif) setiap materi pelajaran yang baru harus berkaitan dengan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. “Agar murid dapat belajar secara aktif guru perlu menciptakan strategi yang tepat guna sedemikian rupa, sehingga peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar”, (Mulyasa, 2004:241).

Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merupakan salah satu keberhasilan guru, sedangkan pembelajaran ekonomi di kelas X IPS SMA Negeri 1 Pracimantoro ini masih sederhana. Maka dari itu, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk diterapkan pada mata pelajaran ekonomi. Menurut Suyatno (2009:72) menyatakan bahwa model pembelajaran *make a match* ini dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Dengan adanya model pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Disamping itu juga memberikan kesempatan siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan siswa yang menjadikan aktif di dalam kelas.

Model pembelajaran *make a match* ini merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu yang berisi jawaban dan pertanyaan yang akan dibagikan oleh guru kepada siswa. Setiap siswa dibagikan satu kartu, kemudian siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartu yang dipegang, dalam proses pencarian pasangan kartu tersebut siswa akan lebih mampu berpikir dan mengembangkan pikirannya. Setelah menemukan pasangannya siswa diminta menjelaskan tentang isi dari kartu tersebut di depan teman-teman. Model pembelajaran yang seperti ini diharapkan bisa meningkatkan antusias dan keaktifan siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Pracimantoro, sehingga siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan karena siswa bisa belajar dengan sedikit bermain.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian di kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Pracimantoro bahwa keaktifan siswa masih kurang. Hal ini dibuktikan bahwa hasil prosentase dari indikator keaktifan siswa yang masih rendah. Prosentase keaktifan siswa yang masih rendah berdasarkan hasil pengamatan yaitu keaktifan dalam memperhatikan penjelasan guru (51,61%), keaktifan dalam memecahkan masalah secara kelompok (64,51%), keaktifan dalam bertanya kepada guru (16,12%), keaktifan menjawab pertanyaan dari guru (12,90%), keaktifan mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas (19,35%). Pembelajaran yang diharapkan oleh guru adalah pembelajaran yang peserta didik lebih aktif dari guru, namun berdasarkan hasil pengamatan tersebut terlihat bahwa guru masih mendominasi kelas dan siswa masih kurang aktif di dalam kelas. Penerapan model pembelajaran baru atau yang belum pernah diterapkan oleh guru itu bisa menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa, dan juga mengantisipasi rasa jenuh untuk mengikuti pembelajaran. Tujuan pembelajaran salah satunya adalah keaktifan siswa di dalam kelas.

Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran yang berbeda dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam menerima materi pembelajaran, bertanya seputar pembelajaran, dan lain-lain. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang keaktifan siswa yang berjudul “PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS X IPS SMA NEGERI 1 PRACIMANTORO”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu “Adakah peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran *make a match* pada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Pracimantoro?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelaran *make a match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Pracimantoro”.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan inovasi pembelajaran guna meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran ekonomi melalui penerapan metode pembelajaran *make a match*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan variasi media pembelajaran bagi sekolah untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran ekonomi.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman secara langsung mengenai masalah dalam pembelajaran serta bagaimana menerapkan strategi dan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasinya.