

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pembelajaran di satuan pendidikan diarahkan pada suatu proses untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Guru memegang peran penting dalam proses pembelajaran dimana kemampuan guru diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam Pasal 3 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan 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, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Untuk mencapai tujuan tersebut perlu dilakukan proses pembelajaran dengan suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang dalam upaya peningkatan kemampuan peserta didik. Pendidikan diharapkan bukan hanya sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai tetapi berfungsi mengembangkan seluruh potensi yang secara potensial telah dimiliki oleh peserta didik secara utuh guna meningkatkan kualitas dan mutu kehidupan kelak (Prawitasari, 2020:146).

Dalam dunia pendidikan, dikenal adanya istilah belajar dan pembelajaran, dari proses pembelajaran itu ada sebuah hasil yang ingin dicapai yang dinamakan dengan hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar peserta didik berbentuk penguasaan, pengetahuan, sikap dan keterampilan. Bagi guru, hasil belajar dapat dijadikan sebagai acuan penilaian keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan bagi peserta didik, hasil belajar yang berfungsi untuk mengukur tingkat kemampuan atau keberhasilan belajarnya yang mengalami peningkatan yang baik atau penurunan (Apriliani, 2023:63).

Pada prinsipnya, hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Menurut Hamalik dalam Turrohan (2017: 53) mengemukakan bahwa, “tingkatan keberhasilan

belajar dapat dikategorikan sebagai berikut: 1). Istimewa/maksimal, bila semua bahan pelajaran dikuasai 100%, 2). Baik sekali/optimal, bila sebagian besar materi dikuasai antara 76-99%, 3). Baik/minimal, bila bahan dikuasai hanya 60-75%, 4). Kurang, bila bahan yang dikuasai kurang dari 60%”. Sedangkan menurut Hamdani (2011: 139), mengatakan bahwa “keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah terciptanya lingkungan dan suasana yang menimbulkan perubahan struktur kognitif pada peserta didik”.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal (Sudjana, 2017: 22). Penyebab utama kesulitan belajar (*learning disabilities*) yaitu faktor internal diantaranya minat, bakat, motivasi, tingkat intelegensi, sedangkan penyebab utama problema belajar (*learning problem*) yaitu faktor eksternal antara lain berupa strategi atau model pembelajaran yang keliru, pengelolaan kegiatan belajar yang tidak membangkitkan motivasi belajar, maupun faktor lingkungan yang sangat berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik.

Berkaitan dengan masalah-masalah pembelajaran, setelah penulis melakukan observasi pra penelitian di SMAN 6 Tasikmalaya, salah satu penyebab hasil belajar ekonomi yang rendah adalah peserta didik tidak mampu menyerap secara maksimal informasi yang disampaikan selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pasifnya keadaan kelas dalam pembelajaran yang hanya dilakukan sebatas guru menyampaikan dan peserta didik menerima materi sehingga hal tersebut membuat suatu kejenuhan dan kemonotonan dalam pembelajaran, yang pada akhirnya mempengaruhi kepada hasil belajar peserta didik untuk belajar dan beradaptasi, dan diketahui banyak peserta didik yang tidak memahami materi pelajaran sehingga tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam penilaian yang telah ditetapkan, yaitu 75. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dapat tercermin dari data hasil observasi awal yang berupa data nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas XI IPS SMAN 6 Tasikmalaya dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1
Nilai Rata-Rata PAS Ganjil Kelas XI IPS Tahun Ajaran 2023/2024

No	Kelas	Nilai Rata-Rata
1	XI IPS 1	33,25
2	XI IPS 2	36,55
3	XI IPS 3	36,95
4	XI IPS 4	34,50
5	XI IPS 5	32,50

Sumber Data: Guru Ekonomi SMAN 6 Tasikmalaya

Berdasarkan data Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran ekonomi peserta didik kelas XI IPS SMAN 6 Tasikmalaya menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang didapat oleh peserta didik masih berada jauh dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75. Data tersebut mencerminkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi dilihat dari aspek kognitif masih sangat rendah.

Dari permasalahan yang sudah didapatkan, diperlukan adanya perubahan dalam proses pembelajaran untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang menarik agar peserta didik cenderung lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan model pelajaran yang tepat, akan memengaruhi minat belajar peserta didik sehingga pelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif pembelajaran oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif yang memiliki keunggulan membantu peserta didik dalam menemukan dan memecahkan masalah, pengambilan keputusan, berpikir logis, komunikasi efektif, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran secara berkelompok.

Model pembelajaran kooperatif salah satunya tipe *make a match* yaitu membuat pasangan. Model ini mengandung unsur permainan yang dapat melatih kerjasama peserta didik dalam menentukan jawaban serta dilaksanakan sebagai uji pemahaman peserta didik setelah menerima materi pembelajaran, membantu peserta didik menjadi aktif, kreatif, dan memahami konsep dengan mudah dari materi. Rusman (2018) berpendapat bahwa *make a match* merupakan model

pembelajaran yang dimana peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dengan demikian akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan hasil belajar ekonomi akan lebih meningkat.

Model pembelajaran akan berjalan efektif jika dibantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala alat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar (Firmadani, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *make a match* ialah media *couple card* yaitu media visual berbentuk kartu yang berisikan pertanyaan dan kartu yang lain berisikan jawaban. Media *couple card* mudah dibuat dan didapatkan. Keunggulan lain dari media *couple card* yaitu media *couple card* yang dibuat juga menyertakan elemen materi pengajaran dalam bentuk gambar, deskripsi gambar, pertanyaan, dan jawaban sesuai dengan materi yang disajikan mengenai suatu konsep sehingga peserta didik akan lebih mudah mengingat dan memahami sebuah materi.

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan media *couple card* ini dipilih sebagai model yang dianggap tepat untuk menjadi solusi dari permasalahan yang telah ditemukan karena selain dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang ada, model ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk kerja sama dengan orang lain, membuat peserta didik menjadi aktif dan proses belajar terasa lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Tasikmalaya.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *COUPLE CARD* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK** (Studi Quasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 6 Tasikmalaya)”. Melalui penerapan model dan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan

pembelajaran yang dihadapi guru dan peserta didik pada mata pelajaran ekonomi serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka secara umum permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan media *couple card* terhadap hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *card sort* sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan media *couple card* dengan kelas kontrol yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *card sort* sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah dijabarkan, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan media *couple card* sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *card sort* sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan *couple card* dengan kelas kontrol yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *card sort* sesudah perlakuan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan sebagai sumbangan pemikiran atau bahan kajian dalam ilmu pengetahuan selanjutnya demi perkembangan dan kemajuan dunia pendidikan yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan media *couple card*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi jurusan pendidikan ekonomi penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi jurusan pendidikan ekonomi serta menjadi pembanding bagi mahasiswa didik pendidikan ekonomi yang akan melakukan penelitian dengan akar permasalahan yang sama di masa yang akan datang.
2. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran serta bahan rujukan terhadap penggunaan model pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif dalam menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan media *couple card* dalam mata pelajaran ekonomi sebagai referensi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Bagi peserta didik penelitian ini diharapkan dapat memberikan proses pembelajaran yang aktif dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.
5. Bagi penulis penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai hasil pengamatan langsung mengenai pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *make a match* berbantuan media *couple card* terhadap hasil belajar peserta didik serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selama studi di perguruan tinggi.