

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan unsur penting dalam penyelenggaraan pendidikan karena menjadi sarana untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Proses pembelajaran yang baik tidak hanya melibatkan pemberian materi oleh guru, tetapi juga mencakup proses interaksi aktif antara guru dan peserta didik serta antar peserta didik di dalam kelas. Melalui interaksi tersebut, kualitas pembelajaran yang diterima peserta didik akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh (Alvira et al., 2023).

Pada dasarnya, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada aspek pengetahuan, tetapi juga dapat terlihat pada sikap dan keterampilan yang berkembang selama kegiatan belajar berlangsung (Bentriska & Suprijono, 2022, hlm.168). dengan demikian, pembelajaran yang dilaksanakan secara terarah, sistematis, dan interaktif akan mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Semakin baik proses pembelajaran yang dialami, semakin besar pula peluang peserta didik untuk mencapai hasil belajar sesuai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan (Gulo Adenirwati, 2022, hlm. 309).

Berdasarkan hasil pengamatan selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi masih dikategorikan cukup rendah. Hal tersebut terlihat dari banyaknya peserta didik yang belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada beberapa evaluasi pembelajaran. Rendahnya capaian belajar tersebut juga diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran ekonomi, yang menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sehingga hal ini berpengaruh terhadap capaian nilai yang kurang memuaskan. Hasil belajar yang masih rendah menunjukkan

bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum terlaksana secara optimal. Adapun hasil observasi awal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Tengah Semester (UTS)

No	Kelas	Jumlah Peserta didik	KKM	Rata-Rata	Peserta Didik Tuntas	Peserta Didik Tidak Tuntas
1.	X-1	47	75	68	32	15
2.	X-2	46	75	61	7	39
3.	X-3	42	75	63	15	31
4.	X-4	46	75	72,4	21	25
5.	X-5	41	75	70	9	32
6.	X-6	46	75	64	7	39
7.	X-7	46	75	65	12	36
8.	X-8	45	75	80	44	1
9.	X-9	48	75	63	12	34
10.	X-10	45	75	66,4	11	34
11.	X-11	46	75	66,3	17	28
12.	X-12	47	75	63,3	14	33

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 6 Tasikmalaya

Tabel diatas merupakan hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah karena banyak peserta didik yang belum memenuhi KKM. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 6 Tasikmalaya ini menjadi masalah yang memerlukan adanya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran karena hasil belajar ini tidak hanya memengaruhi nilai akademik peserta didik, tetapi juga kemampuan dalam memahami dan menerapkan konsep ekonomi di masa yang akan datang. Berdasarkan hal tersebut, pendidik harus mencari inovasi metode atau model pembelajaran yang dapat memungkinkan peserta didik terlibat aktif, kolaboratif, dan bermakna dalam mata pelajaran ekonomi.

Menurut Ramadhani et al. (2025, hlm. 168), proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penerapan model yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu model yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Model ini menuntut peserta didik mencocokkan kartu yang berisikan konsep atau topik berupa pertanyaan dan jawaban, kemudian berdiskusi dalam kelompok kecil untuk menentukan pasangannya. Yulawati (2021, hlm. 362) menjelaskan bahwa model *make a match* berpotensi mendorong kerja sama, keaktifan, dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian Akmal et al. (2024, hlm. 446) juga menunjukkan bahwa penggunaan model tersebut berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain model pembelajaran, keberadaan media juga memiliki peran penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas (Wardani et al., 2024, hlm. 175). Media yang dipilih secara tepat dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah *Puzzle* yang dimodifikasi sebagai alat pembelajaran berbentuk kepingan-kepingan dari satu gambar/tulisan yang nantinya disusun berdasarkan kerja sama tim. Masing-masing tim akan mendapatkan kepingan dengan isi konsep yang berbeda. *Puzzle* yang sudah tersusun nantinya akan berisi konsep berisi jawaban atau pertanyaan. Melalui penggunaan media tersebut, peserta didik diharapkan lebih tertarik mengikuti pembelajaran, lebih aktif selama kegiatan berlangsung, dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Penelitian ini penting dilakukan karena permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 6 Tasikmalaya tidak hanya berdampak pada capaian nilai akademik saja, tetapi juga berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini karena pembelajaran ekonomi menuntut peserta didik untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Jika pemahaman peserta didik masih rendah, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Apabila kondisi ini tidak segera diatasi,

maka peserta didik akan semakin kesulitan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan dan tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya kesiapan peserta didik dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Selain itu, berdasarkan kondisi di lapangan, pembelajaran ekonomi masih cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang melibatkan keaktifan peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi dalam proses belajar. Di sisi lain, meskipun model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* telah terbukti efektif dalam beberapa penelitian, penerapannya yang dipadukan dengan media *puzzle* sebagai inovasi pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan kolaboratif masih jarang dilakukan, khususnya pada mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA.

Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga untuk memberikan alternatif solusi pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran ekonomi, serta menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan model dan media pembelajaran yang lebih efektif dan relevan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul '**Penerapan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi** (Studi Eksperimen Pada Kelas X SMA Negeri 6 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *puzzle* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *puzzle* dan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, ataupun keterampilan. Perubahan ini muncul sebagai hasil dari pengalaman belajar yang dialami peserta didik dan dapat dilihat dari nilai yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar diukur dengan menggunakan instrumen tes berupa soal yang dibuat dengan memenuhi sub indikator hasil belajar yang dikemukakan Bloom (1956) yaitu mengarah pada ranah kognitif yang terdiri dari 6 sub indikator diantaranya 1) mengingat; 2) Memahami; 3) Mengaplikasikan; 4) Menganalisis; 5) Mengevaluasi; 6) Menciptakan.

1.3.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang melibatkan kerja sama antar peserta didik dalam kegiatan mencari dan mencocokkan pasangan kartu. Dalam penerapannya, peserta didik bekerja dalam kelompok yang disusun secara heterogen sehingga setiap anggota dapat etrlibat dalam proses belajar secara aktif.

1.3.3 Media *Puzzle*

Media *Puzzle* adalah alat bantu pembelajaran berbentuk permainan yang mengajak peserta didik untuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Penggunaan media ini mendorong peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran melalui aktivitas mengamati, menyusun, dan memahami hubungan antar konsep.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk menganalisis perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *puzzle* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan
- 2) Untuk menganalisis perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik di kelas control yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan
- 3) Untuk menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *puzzle* dan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan

1.5 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran ekonomi.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Penerapan model dan media dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, sekaligus mendorong keterlibatan secara aktif selama proses belajar berlangsung.

b) Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan bervariasi.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman serta pemahaman dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif di kelas.

e) Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi akademik bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi yang ingin melakukan kajian serupa pada masa mendatang.