

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang dianggap penting bagi nusa dan bangsa. Indonesia memerlukan SDM (Sumber Daya Manusia). dalam jumlah dan mutu yang memadai sebagai pendukung utama dalam pembangunan ekonomi. Kegagalan pendidikan berimplikasi pada gagalnya suatu bangsa sedangkan keberhasilan pendidikan juga secara otomatis membawa keberhasilan sebuah bangsa. Aset yang diperlukan dalam pendidikan adalah SDM yang berkualitas. SDM yang berkualitas dapat diartikan sebagai SDM yang sudah siap bekerja dan mampu untuk menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik.

Belajar dalam dunia pendidikan juga sebagai jalur utama menuju kesuksesan untuk menciptakan tenaga-tenaga kerja yang handal di dalam kehidupan bermasyarakat nanti. Menurut Djamarah belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa memiliki peran yang berbeda. Seorang guru dalam kegiatan pembelajaran dituntut untuk bisa mengelola suasana kelas yang menyenangkan. Untuk mencapai suatu keberhasilan belajar di kelas, guru harus memilih model-model pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien. Disisi lain dalam proses pembelajaran siswa dituntut aktif di dalam kelas. Hasil pembelajaran yang baik akan tercapai ketika terjadi suatu interaksi antara guru

dengan siswa dan siswa dengan siswa. Pembelajaran dilakukan tanpa adanya variasi yang menarik bagi siswa, cenderung membuat rendahnya partisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berakibat pada rendahnya aktivitas belajar siswa di kelas.

Menurut Hamalik (2001: 171), “pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri”. Seorang guru harus bisa menempatkan siswa sebagai subjek belajar sehingga siswa dapat turut aktif dalam proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran, siswa yang aktif akan mampu menerima materi pembelajaran dengan baik. Guru sangat berperan penting di dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang variatif.

Pendapat Rusman, model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* merupakan salah satu model yang tepat digunakan karena salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Dalam suasana belajar, murid tidak terasa tegang saat mengikuti pelajaran melainkan menyenangkan dan paham dengan materi yang disampaikan. Selain itu model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* siswa dituntut untuk untuk saling interaksi satu sama lain di dalam kelas dan bertukar pikiran secara bersama-sama untuk memecahkan masalah yang dihadapi, dan masing-masing siswa harus mengetahui jawaban atas apa yang telah mereka kerjakan. Secara otomatis masing-masing siswa akan merasa mengemban tanggung jawab untuk dapat menjawab pertanyaan tersebut.

Penerapan model pembelajaran ini dimulai dari teknik yaitu siswa diarahkan mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas

waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya kemudian dibentuk menjadi beberapa kelompok diskusi. Secara garis besar Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* adalah teknik belajar mencari pasangan, siswa mencari pasangan sambil belajar. Dengan teknik ini diharapkan guru dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban paling tepat. Selain itu teknik yang terdapat di dalamnya juga mendorong siswa untuk semangat kerjasama.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* mempunyai kelebihan yaitu secara kognitif contohnya dari segi fisik siswa dapat bekerja kelompok dengan baik. Pembelajaran lebih menyenangkan karena adanya unsur permainan yang membuat siswa merasa senang dengan pembelajaran tersebut, dengan adanya kerjasama yang saling membantu memahami materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Siswa yang bekerja dalam satu kelompok dapat memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas sehingga motivasi belajar siswa yang mulanya rendah menjadi meningkat. Metode ini juga merupakan cara yang baik sekali untuk menambah tanggung jawab perseorangan dalam kelompok.

Hasil observasi di SMK Negeri 1 Singaraja di kelas XII C OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) masih saja ada beberapa siswa yang tidak menunjukkan aktivitas belajar yang memadai saat pembelajaran kewirausahaan berlangsung. Masih kurangnya pemahaman materi dikelas yang diakibatkan karena siswa jarang mengulang kembali pembelajaran di rumah bahkan tidak ingin mencari tahu solusi dari materi yang kurang dipahami. Hal ini yang membuat siswa kurang siap dalam belajar di kelas saat pembelajaran dimulai.

Ketika ditanya kembali oleh guru tentang materi yang dibahas, jarang sekali siswa yang berani menjawab dan bertanya kembali. Meskipun berulang kali ditegur oleh guru, siswa masih saja mengambil kesempatan untuk tidak mendengarkan pembelajaran di kelas. Ini yang mengakibatkan aktivitas belajar di dalam kelas ini masih kurang. Salah satu model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan aktivitas belajar kewirausahaan di kelas XII C OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*.

Maka dari itu peneliti tertarik melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengatasi permasalahan belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* (membuat pasangan) dengan tujuan dapat meningkatkan aktivitas belajar kewirausahaan pada siswa kelas XII C OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) di SMK Negeri 1 Singaraja. Adapun judul penelitian ini, yaitu “Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada bagian sebelumnya, maka dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah yakni: Apakah melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (KD ketiga) di Kelas XII C OTKP SMK Negeri 1 Singaraja?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (KD ketiga) di Kelas XII C OTKP SMK Negeri 1 Singaraja melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi penelitian berikutnya di masa yang akan datang.

1.4.1.2 Dengan adanya penelitian ini dapat membuka wawasan tentang model-model pembelajaran yang tidak terpaku pada model konvensional saja untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

1.4.1.3 Penelitian ini juga bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi para pembaca civitas akademik maupun umum.

1.4.2 Manfaat Praktis

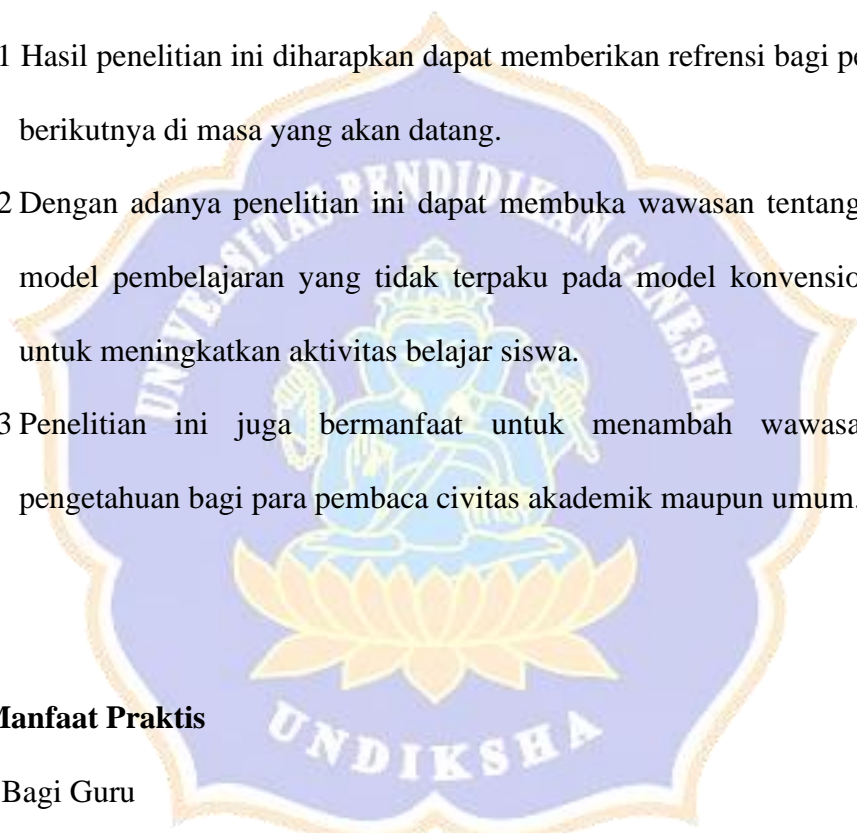
1.4.2.1 Bagi Guru

Peneliti ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas belajar peserta didik.

1.4.2.2 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam hal meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

1.4.2.3 Bagi Siswa



Dapat meningkatkan aktivitas belajar sehingga mempunyai dampak positif pada pemahaman materi pembelajaran kewirausahaan.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Sebagai tahap pengembangan pengalaman dan ilmu yang sudah dipelajari oleh peneliti tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk diuji dalam penelitian ini.

