

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wahana pencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Melalui pendidikan, manusia mendapatkan ilmu pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan yang diperoleh tersebut sekaligus menjadi bekal untuk menghadapi segala bentuk persaingan di era global saat ini. SDM yang berkualitas diperoleh melalui pendidikan yang berkualitas pula. Maka dari itu, peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang utama dilakukan untuk mencetak SDM yang berkualitas.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak dapat terlepas dari peningkatan kualitas pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor penentu tercapainya pembelajaran yang berkualitas. Guru dalam usahanya menciptakan pembelajaran yang berkualitas, dituntut menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, guru juga harus mampu menumbuhkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya aktivitas belajar proses pembelajaran menjadi tidak berarti. Pengetahuan yang diajarkan oleh guru akan lebih bermakna dan terserap apabila siswa terlibat langsung dalam

proses pembelajaran. Melalui berbagai jenis aktivitas belajar, siswa memperoleh pengalaman-pengalaman secara langsung karena terlibat dalam proses pembelajaran. Berbagai aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak pada tingkat pemahaman materi dan pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pada umumnya proses pembelajaran yang berlangsung cenderung didominasi oleh guru. Siswa hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru. Hal tersebut akan menimbulkan kebosanan pada siswa karena tidak dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Diperlukan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran termasuk didalamnya penggunaan metode pembelajaran.

Realitas yang terjadi di SMP 2 Bantul, guru belum menggunakan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan metode ceramah dengan variasi tanya jawab sebagai metode utama dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, guru juga menggunakan metode diskusi. Metode yang digunakan guru tersebut hanya merangsang beberapa siswa untuk ikut terlibat dalam pembelajaran. Sesekali guru menggunakan metode *role playing*, akan tetapi guru belum dapat menjamin apakah siswa paham akan materi yang disampaikan.

Penggunaan metode ceramah maupun diskusi di SMP 2 Bantul juga belum terlaksana secara optimal sehingga aktivitas belajar siswa masih rendah. Pada saat pembelajaran IPS tidak semua siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Siswa kurang berani mengajukan pertanyaan dan pendapat ketika proses pembelajaran berlangsung. Banyak siswa terlihat

mengobrol dengan temannya ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Akibatnya, materi pelajaran tidak sepenuhnya diterima baik oleh siswa.

Rendahnya aktivitas belajar siswa berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Hasil Ujian Akhir Semester (UAS) 1 menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yakni 76. Rata-rata nilai hasil UAS sebelum dilakukan remedial menunjukkan bahwa sebagian besar kelas belum memiliki rata-rata nilai yang tuntas KKM.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ujian Akhir Semester (UAS) 1 Siswa Kelas VIII SMP 2 Bantul

No.	Kelas	Nilai Rata-rata	Nilai Maks/Nilai Min	Keterangan
1	VIII A	79,03	Nilai Maks = 98,33 Nilai Min = 61,67	13 siswa sudah tuntas KKM
2	VIII B	74,03	Nilai Maks = 90,00 Nilai Min = 48,33	11 siswa sudah tuntas KKM
3	VIII C	72,54	Nilai Maks = 86,67 Nilai Min = 58,33	8 siswa sudah tuntas KKM
4	VIII D	67,08	Nilai Maks = 86,67 Nilai Min = 50,00	3 siswa sudah tuntas KKM
5	VIII E	73,82	Nilai Maks = 91,67 Nilai Min = 56,67	9 siswa sudah tuntas KKM
6	VIII F	74,27	Nilai Maks = 80,00 Nilai Min = 65,00	12 siswa sudah tuntas KKM

Sumber : Dokumen SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014

Permasalahan di atas membutuhkan solusi untuk mengatasinya. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa misalnya: *make a match*, *guided note taking*, *jigsaw*, dan sebagainya. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *make a match* dan metode *guided note taking*.

Metode *make a match* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Menurut Agus Suprijono (2012: 67) model pembelajaran kooperatif dapat memberikan peluang terjadinya partisipasi aktif siswa dalam belajar dan terjadi interaksi aktif antarsiswa. Partisipasi tersebut diwujudkan dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan melakukan berbagai jenis aktivitas belajar. Aktivitas belajar yang terjadi tidak hanya aktivitas psikis tetapi juga aktivitas fisik. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri dan menuntut siswa bertanggung jawab akan hasil belajarnya. Metode *make a match* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan siswa lain. Proses pembelajaran menggunakan metode *make a match* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa memperoleh hasil belajar maksimal.

Metode *guided note taking* memungkinkan siswa melakukan berbagai jenis aktivitas belajar baik psikis maupun fisik. Siswa lebih fokus dalam pembelajaran karena dituntut untuk mampu mengisi bagian *handout* yang sengaja dikosongi. Selain itu, metode *guided note taking* dapat melatih daya ingat serta merangsang siswa untuk berani bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum jelas. Proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan metode *guided note taking* menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa mampu berkonsentrasi dan hasil belajar yang dicapai dapat maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian menggunakan metode *make a match* dan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS. Metode *make a match* digunakan untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dibandingkan dengan metode *guided note taking*. Setelah dibandingkan, dapat diketahui besarnya efektivitas metode *make a match* dan metode *guided note taking* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar.
2. Siswa kurang berani mengajukan pertanyaan ketika belum jelas mengenai materi yang diajarkan.
3. Siswa kurang berani dalam mengemukakan pendapatnya ketika pembelajaran.
4. Aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran IPS masih rendah.
5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar.
2. Aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran IPS masih rendah.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan aktivitas belajar siswa menggunakan metode *make a match* dibandingkan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014?
2. Adakah perbedaan hasil belajar menggunakan metode *make a match* dibandingkan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014?
3. Apakah metode *make a match* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar dibandingkan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014?
4. Apakah metode *make a match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking* di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui ada tidaknya perbedaan aktivitas belajar siswa menggunakan metode *make a match* dibandingkan menggunakan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa menggunakan metode *make a match* dibandingkan menggunakan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.
3. Mengetahui efektivitas metode *make a match* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.
4. Mengetahui efektivitas metode *make a match* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Hasil penelitian ini dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya pada bidang mata pelajaran IPS dan dapat dijadikan sebagai literatur untuk penelitian yang relevan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi peneliti

- 1) Menambah dan memperluas wawasan pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan beragam metode pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS.
- 2) Mengetahui efektivitas metode *make a match* dibandingkan metode *guided note taking* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan wawasan agar mampu memanfaatkan beragam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- 2) Membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

c. Bagi sekolah

- 1) Sebagai sumbangan ide mengenai sejauhmana efektivitas metode *make a match* dibandingkan metode *guided note taking* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VIII di SMP 2 Bantul.
- 2) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga akan menghasilkan *output* yang berkualitas.