

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi sebagian besar orang berarti berusaha membimbing anak untuk menyerupai orang dewasa. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Menurut Segala (2011:2-3) menyatakan bahwa: "Pada dasarnya pendidikan adalah usaha manusia (pendidik) untuk dengan penuh tanggung jawab membimbing anak-anak didik menjadi kedewasaan". Sekolah merupakan lembaga formal sebagai kegiatan belajar yang disengaja dalam proses pembelajaran, yang merupakan sarana dalam pencapaian tujuan pendidikan. Melalui sekolah siswa belajar berbagai macam hal, pada dasarnya pendidikan adalah tanggung jawab bersama guru dan siswa, jadi diperlukan kerja sama antara keduanya. Sedangkan menurut Purwanto (2014:18) menyatakan bahwa: "Pendidikan merupakan sebuah proses kegiatan yang disengaja atas input siswa untuk menimbulkan suatu hasil yang diinginkan sesuai tujuan yang ditetapkan".

Belajar merupakan hal yang sangat penting bagi setiap orang, karena dengan belajar seseorang memahami dan menguasai sesuatu sehingga orang tersebut dapat meningkatkan kemampuannya. Belajar merupakan perkembangan hidup manusia yang dimulai sejak lahir dan berlangsung seumur hidup. Menurut Sudjana (Nunuk Suryani dan Leo Agung, 2012:35) menyatakan bahwa: "Belajar adalah suatu proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang yang sedang belajar". Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan dan perubahan-perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Setiap kegiatan belajar, peserta didik (siswa) adalah sebagai subjek dan sebagai objek dari kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, inti proses

pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan dapat dicapai jika peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan siswa tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga pikiran dan mentalnya. Sebab, belajar hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar. Dalam proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap peserta didik mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya.

Hasil belajar yang baik hanya dapat dicapai melalui proses belajar yang baik pula. Jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) mengatakan bahwa: “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindak mengajar”. Sedangkan menurut Darmawan dan Permasih (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, 2013:140) menyatakan bahwa: “Pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor”. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

Kegiatan proses pembelajaran di kelas guru harus memiliki metode agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Metode mengajar dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Dengan demikian, metode mengajar merupakan alat untuk menciptakan proses pembelajaran. Menurut Ramayulis (2013:191) mengatakan bahwa: “Metode berarti cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai

tujuan yang ditetapkan”. Sementara menurut Bahri (Ramayulis, 2013:191) mengatakan bahwa: “Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan”.

Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pembelajaran berakhir. Seorang guru tidak dapat melaksanakan tugasnya bila tidak menguasai satupun metode mengajar. Sementara pembelajaran saat ini sering digunakan metode mengajar konvensional seperti ceramah, sehingga kurang merangsang siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pada pendidikan formal khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Atas, pembelajaran sejarah menunjukkan pola pembelajaran yang dominan terpusat pada guru mata pelajaran. Kecenderungan pembelajaran mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa sehingga hasil belajar yang ingin dicapai kurang optimal.

Berkaitan dengan hal tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas agar lebih terpusat kepada siswa yaitu dengan melalui metode pembelajaran. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar secara optimal adalah dengan menggunakan metode *make a match*.

Metode *make a match* adalah metode pembelajaran dengan menggunakan kartu. Menurut Rusman (2014:223-224) menyatakan bahwa: “Metode *make a match* yaitu dimana siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin”. Sedangkan menurut Warsono dan Hariyanto (2012:222) menyatakan bahwa: “Metode *make a match* yaitu metode yang mendorong siswa untuk berpikir secara analitis melihat kecocokan suatu konsep dengan konsep yang lain”. Lebih lanjut Sugiyanto (2010:44) menyatakan bahwa: “Metode *make a match* adalah metode dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”. Metode ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik.

Dapat disimpulkan bahwa metode *make a match* ini semua siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan kerjasama antar siswa, siswa dapat menghargai waktu pada saat belajar, kemampuan berinteraksi dan berpikir cepat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penerapan metode *make a match* ini akan membuat suasana belajar siswa akan berbeda dan membuat siswa banyak terlibat dalam proses pembelajaran yang akan membuat siswa tidak bosan, jika kondisi kelas menyenangkan maka siswa akan rajin, tekun, serta aktif dalam menerima pembelajaran tanpa harus merasa bosan dan tertekan, diharapkan dapat terjadi perubahan tingkah laku dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam hal ini penulis menggunakan metode *make a match*, dimana dengan menggunakan metode ini melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan pembentukan kelompok, siswa dapat berpikir cepat, siswa dituntut untuk bekerjasama dengan antar siswa, menumbuhkan saling percaya sesama siswa dalam mencapai tujuan yang diinginkan dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan kegiatan pra observasi, yang dilakukan penulis di kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya, diperoleh informasi mengenai penyebab kurangnya hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Kenyataan di lapangan menunjukkan, kegiatan pembelajaran yang seharusnya menarik tidak ada, apa lagi sering terjadi di lapangan pembelajaran sejarah dilaksanakan pada jam-jam terakhir mata pelajaran. Hal ini dapat dipastikan, ketika siswa mengikuti pembelajaran sejarah semangat dan konsentrasi belajar siswa berkurang.

Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, dengan nilai ulangan harian semester genap yang diperoleh tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), nilai ulangan harian hanya mencapai 53,55 dari keseluruhan siswa seharusnya nilai yang harus dicapai sesuai dengan KKM sekolah yaitu 74. Faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan yaitu: kurangnya semangat belajar siswa pada saat proses pembelajaran, siswa kurang memperhatikan penjelasan dan cenderung

pasif dalam kegiatan pembelajaran, siswa lebih cenderung melakukan kesibukan sendiri di kelas dan kurang memperhatikan penjelasan guru, dan guru belum menggunakan metode pembelajaran yang efektif. Seharusnya guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, metode yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran secara optimal.

Melihat permasalahan tersebut, maka perlu solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut. Siswa harus aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan harapan dan tujuan yang ingin dicapai. Diantaranya dengan penerapan metode *make a match* oleh guru mata pelajaran sejarah berkolaborasi dengan penulis akan melaksanakan perbaikan pada proses pembelajaran. Diharapkan dari hasil kerjasama antara peneliti dan guru sejarah, hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Make a Match* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya”. Dengan adanya penerapan metode *make a match* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka yang menjadi masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Make a Match* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya?”. Dengan sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *make a match* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan metode *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *make a match* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *make a match* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diadakan dengan harapan dapat menjadi salah satu bahan kajian guna untuk memperluas ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan bidang keguruan dan pendidikan.
 - b. Memberi masukan dalam rangka menciptakan suasana dan proses pembelajaran sejarah yang lebih dimasa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa dan memotivasi siswa pada pembelajaran sejarah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Bagi guru

Meningkatkan kualitas guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar dalam pembelajaran sejarah, meningkatkan pengetahuan dan

pengalaman dalam ruang lingkup yang lebih luas lagi guna menunjang prestasi sebagai guru.

c. Bagi kepala sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan kinerja pembelajaran, terutama menggunakan metode-metode pembelajaran alternatif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas sekolah, guru dan siswa.

d. Bagi penulis

Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan dengan menggunakan metode *make a match* dan mengatasi hasil belajar pada pembelajaran sejarah.

e. Bagi IKIP-PGRI Pontianak

Dapat memberikan informasi dalam pengembangan ilmu pendidikan dan kemajuan pendidikan Kalimantan Barat.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul “Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *make a match* pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya”. Untuk itu penulis memberikan batasan yang jelas agar peneliti terfokus dalam penelitian. Ruang lingkup penelitian ini, digunakan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang apa yang akan diteliti dalam penelitian. Sedangkan yang menjadi ruang lingkup penelitian disini yaitu mencakup sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel akan memberikan gambaran yang jelas tentang apa yang akan diteliti oleh seorang peneliti. Menurut Sugiyono (2014:60) menyatakan bahwa: “Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Kemudian menurut Hatch dan Farhady (Sugiyono, 2014:60) mengatakan bahwa: “Variabel

adalah sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai ‘variasi’ antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain”. Berdasarkan pendapat tentang pengertian variabel, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel penelitian merupakan sebuah objek penelitian yang mempunyai variasi tertentu yang akan diteliti kebenarannya melalui informasi yang didapat untuk ditarik kesimpulannya dari hasil penelitian tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel tunggal dengan judul “Meningkatkan hasil belajar siswa dan metode *make a match* di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Batu Ampar Kabupaten Kubu Raya”.

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan merupakan suatu variabel yang dipilih oleh peneliti untuk menentukan adanya suatu hubungan keadaan atau kejadian yang diteliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2014:61) menyatakan bahwa: “Variabel tindakan adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel tujuan”. Sedangkan menurut Hadi (1998:205) menyatakan bahwa: “Variabel tindakan adalah kondisi-kondisi atau karakteristik-karakteristik oleh peneliti dimanipulasi dalam rangka untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diobservasi”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa variabel tindakan adalah sesuatu tindakan yang dilakukan untuk perbaikan di dalam kelas. Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah metode *make a match*.

b. Variabel Tujuan

Variabel tujuan merupakan suatu variabel yang diteliti apakah menunjukkan adanya pengaruh dari perlakuan variabel tindakan. Menurut Sugiyono (2014:61) menyatakan bahwa: “Variabel tujuan adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel tindakan. Sedangkan menurut Hadi (1998:205-206) menyatakan bahwa: “Variabel tujuan adalah kondisi atau karakteristik

yang berubah atau muncul ketika peneliti mengintroduksi mengubah atau mengganti variabel tindakan”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa variabel tujuan adalah gejala yang menjadi fokus peneliti untuk diamati antara apa yang seharusnya (harapan) dengan apa yang ada dalam kenyataan sekarang. Variabel tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan usaha-usaha yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil dari suatu interaksi belajar mengajar yang ditunjukkan dengan nilai tes yang ditunjukkan oleh guru, dengan indikator tes siklus I, dan tes siklus II.

b. Metode *Make a Match*

Metode pembelajaran *make a match* adalah pembelajaran dibantu dengan menggunakan kartu. Sistem pembelajaran yang mengutamakan kemampuan bekerjasama, kemampuan berinteraksi, membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan yang menyenangkan siswa.

c. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah dalam penelitian ini adalah ilmu yang mempelajari masa lampau dengan indikator pendudukan militer Jepang di Indonesia.