

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menuntut adanya pemahaman bukan dalam lingkup sempit seperti menghafal materi pelajaran, namun pendidikan menuntut pemahaman yang lebih luas seperti menekankan pada proses pembelajaran yang terdiri dari menemukan konsep, mencari informasi, dan memecahkan masalah yang nantinya para peserta didik dapat mengimplementasikan ke dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan kunci utama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam pendidikan, terdapat kegiatan yang dapat membantu manusia menjadi lebih baik dari segi pengetahuan ataupun kemampuan lain yang secara nyata dapat memajukan bangsa.

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia dan manusia mempunyai hak yang sama memperoleh pendidikan. Pendidikan merupakan proses kompleks karena merupakan upaya terencana, sistematis terstruktur dan bertujuan untuk menumbuh kembangkan, mengelola, membina, mengarahkan, dan mengubah manusia yang merupakan makhluk multi dimensi ke arah kesempurnaannya putra (Firosalia, 2016: 74).

Belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman. proses belajar hendaknya guru adalah sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan siswa dalam belajar supaya menemukan pengalamannya sendiri (Anni, 2004: 15). Pengalaman itulah yang dijadikan sebagai sumber belajar siswa. Guru bukanlah satus-satunya sumber utama dan serba tahu, sedangkan siswa hanya menerima apa yang di berikan oleh guru.

Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar siswa dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar perorangan (Endang, 2020: 48). keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator

keberhasilan pembelajaran, karena melalui aktivitas belajar yang beragam, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari (Wulandari, 2022: 115). Pembelajaran yang aktif akan menimbulkan hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi pembelajaran.

Selama ini proses pembelajaran IPS kebanyakan masih menggunakan paradigma yang lama dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa yang pasif. Guru mengajar dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa.

Selain itu pembelajaran IPS masih banyak bergantung pada metode ceramah yang membuat siswa pasif dan kurang terlibat. menunjukkan bahwa diskusi kelompok dan tanya jawab mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dibanding ceramah tradisional. Inovasi lainnya seperti storytelling dan media interaktif juga terbukti efektif dalam membangkitkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi IPS. dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS tidak lagi efektif apabila hanya mengandalkan metode ceramah yang membuat siswa pasif (Kendi, 2024 : 56).

Model pembelajaran yang diterapkan berfungsi untuk mendorong siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik melalui interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru, sehingga tujuan pembelajaran IPS dan kompetensinya dapat tercapai. Pembelajaran dapat berlangsung secara aktif jika disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa mengalami apa yang dipelajarinya sehingga menemukan sendiri konsep yang dipelajarinya, dan siswa membangun pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dimilikinya dengan berinteraksi dengan teman atau gurunya, serta menggunakan berbagai sumber atau media.

Dalam proses belajar mengajar pemilihan dan penggunaan model yang tepat dalam menyajikan suatu materi dapat membantu siswa dalam mengetahui serta

memahami segala sesuatu yang disajikan guru, sehingga melalui tes hasil belajar dapat diketahui peningkatan prestasi belajar siswa. Melalui pembelajaran yang tepat, siswa diharapkan mampu memahami dan menguasai materi ajar sehingga dapat berguna dalam kehidupan nyata.

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS. (Sari, 2022: 50). Model pembelajaran Kooperatif dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi permasalahan yang ada. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi anak didik dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Pembelajaran *kooperatif* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya (Wardani, 2013:53).

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana didalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaborasi, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran ini menyajikan model pembelajaran yang beragam yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa, salah satu yang menarik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Model *make and match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya (Suyatno,2009 : 72).

Banyak ditemukan siswa dan siswi di MTs Negeri 2 Cirebon yang kurang memahami dan tertarik mengenai proses pembelajaran, tidak sedikit siswa dan siswi pergi ke sekolah untuk belajar sekedar mendengarkan guru berbicara dan

menjelaskan, peran murid sangat kurang dalam keaktifan belajar, mereka cenderung pasif dan diam pada saat belajar tidak menunjukkan ketertarikan serta sifat kritisnya. Berikut dokumentasi nilai IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Cirebon, Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.

No	Nama	Nilai Harian
1	B-01	80
2	B-02	68
3	B-03	62
4	B-04	63
5	B-05	73
6	B-06	83
7	B-07	72
8	B-08	60
9	B-09	69
10	B-10	70
11	B-11	74
12	B-12	66
13	B-13	64
14	B-14	71
15	B-15	82
16	B-16	84
17	B-17	77
18	B-18	78
19	B-19	58
20	B-20	75
21	B-21	65
22	B-22	76
23	B-23	85

Berdasarkan hasil dokumentasi nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPS siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Cirebon, diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,00 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 58. Dari 23 siswa, sebanyak 14 siswa (60,87%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki hasil belajar yang rendah, sehingga perlu adanya upaya peningkatan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Dalam pembelajaran siswa di MTsN 2 Cirebon masih ditemukan banyak siswa yang kurang aktif dalam belajar sehingga hasil belajar dari siswa pun sangat berpengaruh, banyak siswa metode pembelajaran guru yang monoton membuat siswa kurang tertarik dan mudah merasa bosan, hingga akibatnya pada keaktifan siswa yang sangat kurang. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin mengadakan penelitian di MTsN 2 Cirebon dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Make a Match* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS** ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan peneliti di atas, maka dapat dipaparkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran masih tergolong rendah, sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
2. Motivasi dan semangat belajar siswa belum optimal, terlihat dari kurangnya partisipasi dan antusiasme dalam pembelajaran.
3. Model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan monoton, sehingga pembelajaran kurang menarik dan menimbulkan kejenuhan bagi siswa.
4. Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran belum maksimal, ditunjukkan dengan masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah-masalah tersebut, penelitian ini membahas.

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, yaitu model yang dilakukan dengan cara mencari pasangan kartu pertanyaan dan jawaban untuk meningkatkan keaktifan serta pemahaman peserta didik.
2. Keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, bekerja sama, serta memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Hasil belajar peserta didik dilihat dari tingkat penguasaan materi setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match*, yang diukur melalui tes hasil belajar.
4. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Interaksi Sosial pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII MTs Negeri 2 Cirebon.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa pada proses pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran *make a match*?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Cirebon?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII MTsN 2 Cirebon?

E. Tujuan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

1. Mengetahui Bagaimana respon siswa pada proses pembelajaran IPS dengan penggunaan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas VIII di MTsN 2 Cirebon
2. Mengetahui apakah model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran IPS berpengaruh terhadap keaktifan belajar pada siswa kelas VIII di MTsN 2 Cirebon
3. Mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* pada mata pelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa kelas VIII di MTsN 2 Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari dua hal yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini nantinya di harapkan dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan pada ilmu pendidikan sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu *make a match* agar peserta didik lebih aktif dan bersemangat ketika belajar.

Manfaat teoritis ini dapat dicapai melalui penerapan model *Make a Match* yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa secara menyeluruh. Model ini menggabungkan unsur permainan dan kerja sama antar peserta didik, sehingga dapat merangsang motivasi belajar serta meningkatkan interaksi antar siswa. Dalam prosesnya, siswa diajak untuk saling mencari pasangan kartu soal dan jawaban secara cepat dan tepat, yang menuntut keterlibatan kognitif dan afektif mereka dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan yang memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, mengembangkan strategi pembelajaran, dan sebagai alternatif dalam mengatasi masalah pada mata pelajaran IPS. Implementasi model ini diharapkan dapat menciptakan iklim belajar yang positif di lingkungan sekolah, di mana siswa lebih aktif, antusias, dan memiliki motivasi belajar yang tinggi. Keaktifan dan semangat belajar siswa yang meningkat dapat berdampak pada peningkatan prestasi belajar secara umum, yang pada akhirnya akan memperkuat citra dan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang unggul dan responsif terhadap perkembangan metode pembelajaran.

Berikut manfaat metode kooperatif *Make a Match* bagi sekolah MTsN 2 Cirebon secara aplikatif dalam pembelajaran IPS:

1. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS melalui metode yang aktif dan menyenangkan.
2. Membantu sekolah mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum berbasis *student centered learning*.
3. Mendorong citra sekolah sebagai lembaga yang inovatif dalam menerapkan strategi pembelajaran modern.
4. Memudahkan pemantauan perkembangan keterampilan sosial dan kognitif siswa oleh pihak sekolah.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi, masukan, dan titik tolak bagi guru pada saat proses pembelajaran kedepannya serta dapat menjadi opsi untuk pemilihan model pembelajaran yang cocok agar peserta didik menjadi lebih aktif serta dapat menumbuh kembangkan prestasi maupun potensi belajar pada mata pelajaran IPS. Guru dapat menggunakan model ini sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, model ini juga memudahkan guru dalam

mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung melalui kegiatan mencocokkan pasangan soal dan jawaban, yang dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Berikut manfaat metode kooperatif *Make a Match* bagi guru secara aplikatif dalam pembelajaran IPS:

1. Mempermudah guru mengemas materi IPS menjadi lebih menarik dan interaktif.
 2. Memudahkan guru mengidentifikasi siswa yang sudah atau belum memahami materi.
 3. Mempercepat proses evaluasi pemahaman siswa secara langsung saat kegiatan berlangsung
 4. Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang media dan strategi pembelajaran.
- c. Bagi siswa

Dapat memberikan motivasi serta pengalaman belajar baru dengan kegiatan pembelajaran yang terkesan menyenangkan dan bermakna, sehingga peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya penggunaan model pembelajaran *Make a Match* pada pelajaran IPS. Model ini mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui kegiatan mencocokkan informasi secara menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Adapun poin-poin manfaat metode kooperatif *Make a Match* bagi siswa dalam pembelajaran IPS :

1. Memahami konsep IPS secara aktif melalui kegiatan mencari pasangan informasi.
2. Mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama dengan teman.
3. Memperkuat daya ingat jangka panjang terhadap materi IPS.
4. Mendorong partisipasi aktif seluruh siswa dalam kelas.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman tentang penerapan model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran IPS sebagai pengalaman baru bagi akademisi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat di jadikan referensi untuk peneliti selanjutnya, mengenai penerapan model pembelajaran *Make a Match*. Peneliti dapat memperluas wawasan mengenai penerapan teori belajar dalam praktik pembelajaran, serta memberikan kontribusi ilmiah yang bermanfaat bagi dunia pendidikan. Berikut manfaat metode kooperatif *Make a Match* bagi peneliti secara aplikatif dalam konteks pembelajaran IPS:

1. Memberikan peluang menguji efektivitas metode *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa.
2. Menyediakan data empiris tentang hubungan metode kooperatif dengan keterampilan sosial siswa.
3. Menjadi sarana untuk mengembangkan dan memodifikasi model *Make a Match* agar lebih sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPS.
4. Memfasilitasi pengamatan langsung terhadap interaksi antar siswa dalam situasi pembelajaran aktif.