

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses interaksi siswa dengan guru dan materi pendidikan di ruangan kelas disebut pembelajaran. Pembelajaran adalah dukungan yang diberikan guru kepada murid-muridnya agar mereka dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan kebiasaan, serta membangun sikap dan keyakinan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang membantu siswa belajar secara efektif.

Menurut Trianto dalam (Rohmah, 2017) pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang cepat dalam memahami materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambat dalam memahami materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik.

Menurut Slameto dalam (Suarim & Neviyarni, 2021) Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, maka model pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Model tersebut merupakan Pola Umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang

diharapkan. Untuk pemilihan model ini juga sangat dipengaruhi dari sifat dan materi yang akan diajarkan, juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik.

Menurut Putranta dalam (Sakila, 2019) Model pembelajaran adalah pola interaksi peserta didik dengan guru di dalam kelas yang menyangkut pendekatan, strategi, metode, teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Selain dari itu, berbicara tentang teknik (metode), Rofa'ah mengemukakan dalam (Sakila, 2019) bahwa metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Makin baik metode yang dipakai, makin efektif pula pencapaian tujuan yang akan dicapai. Lebih lanjut menurutnya bahwa secara umum metode atau metodik berarti ilmu tentang jalan yang dilalui untuk mengajar kepada peserta didik supaya dapat tercapai tujuan belajar mengajar.

Salah satu model pembelajaran yang banyak diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut Kusumawati dalam (Sembiring et al., 2021) "Pembelajaran kooperatif berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai suatu kelompok atau satu tim".

Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran dimana siswa belajar dalam berkelompok-kelompok secara kolaboratif yang terdiri dari 2 samapi 5 orang, dengan struktur kelompok yang beragam. 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.

Tujuan dari pembelajaran kooperatif yaitu melatih keterampilan sosial seperti tanggung rasa, bersikap sopan, berani mengkritik, berani mempertahankan ide yang logis dan berbagai keterampilan yang bermanfaat untuk menjalin hubungan interpersonal. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu model *make a match*.

Arti *make a match* dalam bahasa Indonesia yaitu mencari pasangan. Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang diatur sedemikian rupa sehingga, proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih menyenangkan. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, diskusi kelompok dan interaksi antar siswa memungkinkan akan terjadi sharing pengetahuan dan permasalahan-permasalahan yang terjadi dari proses diskusi yang berlangsung lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara pada guru di SMA Negeri 15 Palembang didapat informasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa berdasarkan hasil ulangan harian sebelumnya dalam mata pelajaran ekonomi, dan juga berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 15 Palembang, khususnya di kelas X saat proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran dengan metode ceramah yang membuat siswa mudah bosan dan kurang mendengarkan penjelasan pada saat proses pembelajaran, masih terdapat peserta didik yang selama mengikuti pembelajaran di kelas masih terlihat kurang aktif, keikutsertaan dalam

pembelajaran masih kurang, seperti peserta didik yang masih belum mampu dalam menanggapi penjelasan dari guru, peserta didik masih belum mampu dalam mengungkapkan pendapat, bertanya jawab, kurangnya partisipasi dalam berkelompok, serta masih belum mampu dalam menyimpulkan materi pembelajaran.

Bedasarkan permasalahan tersebut solusi yang digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* diharapkan siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa meningkat. Dari latar belakang tersebut penulis mempunyai keinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Berbantu Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 15 Palembang**”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang didapat identifikasi masalah yaitu:

1. Cara mengajar yang masih konvensional sehingga menyebabkan siswa mudah merasa bosan pada saat proses pembelajaran
2. Hasil belajar sebagian siswa yang masih rendah

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus pada permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Kelas yang akan diteliti yaitu kelas X SMA Negeri 15 Palembang
2. Penelitian dilakukan di semester genap tahun pelajaran 2024/2025
3. Materi pembelajaran yang akan diteliti yaitu Lembaga Jasa Keuangan Perbankan
4. Hasil belajar yang diteliti yaitu hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran *make a match*
5. Keaktifan yang dilihat yaitu saat penerapan model *pembelajaran make a match* pada kelas eksperimen

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka permasalahan yang diteliti yaitu adakah pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan peneliti melakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* berbantu media kartu terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 15 Palembang

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi guru

- 1) Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih strategi pembelajaran yang cocok dan bervariasi serta dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang ada.
- 2) Sebagai referensi untuk mengajar agar peserta didik lebih aktif dan tertarik saat pembelajaran berlangsung.

###### b. Bagi siswa

- 1) Memberikan kemudahan dalam mengerti suatu materi.
- 2) Memiliki kesempatan untuk mengutarakan pendapat
- 3) Peserta didik akan mengetahui kelemahan dan kesulitan belajarnya sehingga dapat memperbaikinya.
- 4) Meningkatkan keaktifan dalam bekerja sama dengan kelompoknya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dan masukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.