

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Model pembelajaran merupakan suatu bentuk atau pola dalam merancang pembelajaran, dapat juga diartikan sebagai langkah-langkah pembelajaran dan perangkatnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sa'dun Akbar: 2013,49-50). Terdapat berbagai macam model pembelajaran diantaranya adalah model pembelajaran *group investigation*, kontekstual, pembelajaran kooperatif, dan pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran merupakan cara pembelajaran atau konsep mengajar yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan anak-anak pada masa bermain, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar. Model pembelajaran yang digunakan sebaiknya tidak berada jauh dari hal-hal tentang bermain.

Banyak sekali model pembelajaran yang harus dikuasai oleh guru untuk dapat memvariasikan pembelajaran agar lebih menarik. Model pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran PPKN salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Pembelajaran kooperatif membawa siswa untuk saling bekerja kelompok dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar dan kegiatan pembelajaran (Trianto, 2009: 56). Siswa diharapkan tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru saja melainkan juga menggerakkan anggota fisik dan mengembangkan pemikiran mereka dengan

bekerja secara kelompok. Siswa lebih senang mengikuti pembelajaran apabila terdapat kegiatan yang dikerjakan secara berkelompok.

Kegiatan diskusi kelompok tidak akan membawa kekacauan di dalam kelas apabila pendidik dapat memvariasikan cara pembentukan kelompok. Model kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok saja melainkan ada unsur-unsur yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan secara asal-asalan (Anita Lie, 2007: 29). Guru dapat menyuruh siswa untuk membentuk kelompok melalui cara berhitung atau bisa dengan bernyanyi. Pada anak usia sekolah menengah pertama mampu berfikir logis mengenai objek dan kejadian meskipun hanya sebatas pada hal-hal yang bersifat konkret. Guru sebagai komponen dalam pembelajaran harus dapat memancing pengetahuan siswa melalui media yang digunakan agar wawasan yang dimiliki dapat berkembang secara optimal.

Anak pada tingkat usia sekolah menengah pertama masih cukup senang melakukan permainan. Permainan dapat mengembangkan daya kreativitas dan interaksi sosial siswa. Tidak hanya mendapatkan kesenangan saja, akan tetapi melalui permainan tersebut juga dapat ditanamkan pendidikan kepada diri anak. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 yang berbunyi pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Pendidikan melalui permainan dapat menjadikan siswa lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang disampaikan guru dan akan lebih mengena dalam diri siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat kegiatan melakukan permainan kartu. *Make A Match* mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan menggunakan kartu. Langkah awal dimulai dengan guru menyiapkan topik dalam pembelajaran, kemudian siswa mendapat kartu berupa soal dan jawaban. Siswa ditugaskan untuk mencari pasangan kartu. Siswa yang mendapatkan kartu soal mencari pasangan kartu jawaban dan yang mendapatkan kartu jawaban berusaha untuk mencari kartu soal.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat diterapkan pada proses pembelajaran PPKN karena selain mengajak siswa untuk dapat berpikir cepat, tipe pembelajaran ini juga mengajak siswa untuk melakukan aktivitas fisik ketika mencari pasangan, sehingga siswa merasa senang dengan permainan yang dilakukan. Model pembelajaran yang sesuai karakteristik siswa tentu akan menambah motivasi siswa untuk belajar. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada proses pembelajaran PPKN diharapkan siswa dapat lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Berdasarkan hasil observasi, pada bulan Maret 2019 diketahui bahwa guru bidang studi PPKN di SMP Satu Atap Desa Baru masih cenderung menggunakan model ceramah satu arah sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan, pada saat belajar hanya beberapa siswa yang merespon, hal tersebut terjadi karena guru tidak pandai menarik perhatian dengan menggunakan media atau bahan lain guru hanya menggunakan panduan

LKS saja saat belajar. Siswa hanya mendengar penjelasan guru tanpa memberikan respon yang intens kepada guru. Untuk mengatasi kebosanan siswa serta kurang maksimalnya pembelajaran PPKN di SMP Satu Atap Desa Baru, maka diperlukan penggunaan model pembelajaran yang dapat merangsang serta meningkatkan perhatian siswa. Model pembelajaran ada banyak jenisnya namun salah satu yang dapat dimanfaatkan yaitu model kooperatif tipe *Make A Match*. Selain itu tuntutan zaman pendidikan saat ini yang menekankan pentingnya pembelajaran berfokus pada siswa menjadi dasar dipilihnya model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai jawaban atas perlunya model belajar yang berpusat pada siswa. Selain itu ditemui juga bahwa dalam pembelajaran PPKN. Namun dalam penelitian ini peneliti berfokus pada masalah motivasi belajar siswa. Selain itu, peneliti juga menyebar angket untuk melihat tinggi rendahnya tingkat motivasi siswa dalam belajar PPKN.

Tabel 1.1 Persentase Motivasi belajar PPKN Siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Desa Baru

No	Indikator	Motivasi
1.	Aktifitas belajar tinggi	40%
2.	Tekun dalam mengerjakan tugas	38%
3.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	36%
4.	Adanya informasi dari guru	38%
5.	Adanya umpan balik	43%
6.	Adanya penguatan	39%
Rata-rata		39%

Berdasarkan data penyebaran angket diatas tampak bahwa motivasi belajar siswa sedang sehingga harus ditingkatkan salah satunya dengan model pembelajaran tipe *Make A Match*. Berdasarkan data yang didapatkan dari total 20 responden yaitu siswa kelas VII diketahui bahwa dari responden menyatakan bahwa mereka kurang bersemangat dalam belajar PPKN.

Untuk mencegah persoalan diatas, maka upaya yang harus dilakukan oleh seseorang guru atau pengajar diantaranya mengembangkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik lagi, menciptakan kegiatan belajar mengajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu pemilihan penggunaan metode dan model dalam proses pembelajaran sangat penting karena penggunaan metode pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada diri siswa yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran semakin hidup. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa maka akan mendorong siswa-siswa belajar lebih giat lagi.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PPKN pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Desa Baru”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang sudah dikemukakan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Desa Baru “?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu : untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn siswa melalui model

pembelajaran Kooperatif Type Make A Match di kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Desa Baru.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil PTK ini mempunyai dua manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Setelah dilakukan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk meningkatkan motivasi belajar PPKN pada siswa kelas VIII SMP Satu Atap Desa Baru” diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan kontribusi pada perbendaharaan ilmu pendidikan sosial dan teori belajar mengajar dalam pembelajaran PPKN di sekolah menengah pertama.

2. Manfaat Praktis

A. Siswa

Diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar dalam diri siswa dan meningkatkan pemahaman materi pada siswa melalui aktivitas belajar yang dilakukan sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

B. Guru

Diharapkan dapat menjadi masukan untuk guru kelas dalam menggunakan model pembelajaran *Make A Match* secara efektif dan efisien.

C. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengajar PPKN serta menjadi bahan rujukan dan pertimbangan bagi peneliti lain.