

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada proses pembelajaran aktivitas peserta didik merupakan hal yang sangat penting diperhatikan karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat atau dikenal sebagai "belajar dengan melakukan (*learning by doing*)".¹ Berbuat untuk mengubah tingkah laku artinya melakukan sesuatu kegiatan atau aktivitas. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas karena tanpa aktivitas proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik. Itulah sebabnya aktivitas peserta didik merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan belajar mengajar, apabila ada seseorang peserta didik, misalnya tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan, maka perlu diselidiki sebab-sebabnya. Sebab-sebab itu biasanya bermacam-macam, mungkin ia tidak senang, mungkin sakit, lapar, ada problem pribadi dan lain-lain. Hal ini berarti pada diri anak tidak terjadi perubahan energy, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu, karena tidak memiliki tujuan atau kebutuhan belajar. Keadaan semacam ini perlu dilakukan daya upaya yang dapat menemukan sebab-musababnya kemudian mendorong seseorang peserta didik itu mau melakukan pekerjaan yang seharusnya dilakukan, yakni belajar.² Dengan kata lain, peserta didik perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya.

Belajar menurut beberapa pakar pendidikan mendefinisikan sebagai berikut:³

1. Menurut Gagne, belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut

¹ Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching & Learning, Menjadikan Kegiatan Belajar – Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, MLM ,Bandung, 2007, hlm. 46.

² Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm. 75.

³ Agus Supriyono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 2.

bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

2. Belajar menurut Travers adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.
3. Belajar menurut Cronbach “adalah *Learning is shown by a change in behavior as a result of experience,*” belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.
4. Belajar menurut Harold Spears, “*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction,*” bahwa belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.
5. Menurut Geoch, “*Learning is change in performance as a result of practice,*” belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan.
6. Belajar menurut Morgan, “*Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience.*” belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

Menurut pengalaman penulis saat mengadakan observasi terhadap peserta didik di SD N 2 Golantepus, dalam pembelajaran PAI masih menunjukkan rendahnya aktivitas belajar peserta didik yang disebabkan oleh pendidik dan peserta didik. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran PAI. Pendidik lebih banyak menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik daripada mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran jadi membosankan. Akibatnya banyak peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidiknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Daitin Tarigan, seorang mahasiswa Jurusan Matematika PGSD FIP Universitas Negeri Medan yang mengadakan observasi pada tanggal 20 Februari 2014 di SD Negeri 050687 Sawit Seberang. Dalam proses pembelajaran matematika, peneliti menemukan

rendahnya aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik. Peserta didik lebih banyak duduk diam dan mendengarkan penjelasan pendidik. Tidak ada peserta didik yang mengajukan pertanyaan dan memberikan pendapatnya dalam proses pembelajaran matematika serta sedikit peserta didik yang berani menjawab pertanyaan dan menyelesaikan soal yang diberikan oleh pendidik di papan tulis. Pada kondisi tersebut menunjukkan aktivitas belajar peserta didik yang rendah, dan belum menyeluruh karena didominasi oleh peserta didik-peserta didik yang aktif dan pintar di kelas. Akibatnya peserta didik yang tidak aktif akan kurang memahami konsep materi pelajaran dan belum dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik kelas V SD Negeri 050697 Sawit Seberang, dalam proses pembelajaran matematika orang peserta didik yang artinya 31 peserta didik tidak aktif dan 4 peserta didik melakukan aktivitas belajar dalam kelas. Apabila hal ini dibiarkan, maka akan berpengaruh buruk pada pemahaman peserta didik sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.⁴

Faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah sebagai berikut:⁵

1. *Perhatian*, maksudnya adalah pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.
2. *Pengamatan*, adalah cara mengenal dunia riil, baik dirinya sendiri maupun lingkungan dengan segenap panca indra. Jadi dalam belajar itu unsur keseluruhan jiwa dengan segala panca indranya harus bekerja untuk mengenal pelajaran tersebut.
3. *Tanggapan*, maksudnya adalah gambaran/bekas yang tinggal dalam ingatan setelah orang melakukan pengamatan.
4. *Fantasi*, adalah sebagai kemampuan untuk membentuk tanggapan – tanggapan baru berdasarkan atas tanggapan yang ada, atau dapat dikatakan sebagai suatu fungsi yang memungkinkan individu untuk berorientasi dalam alam imajiner, menerobos dunia realitas.

⁴ Daitin Tarigan, peny (2014). Jurnal Kreano. (online). Tersedia: <http://www.journal.unnes.ac.id/nju/mdex.php/kreano/article/view/3778/3223>. Laporan Penelitian. E-mail: daitin.tarigan@yahoo.co.id

⁵ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm. 45-46.

5. *Ingatan*, secara teoritis ingatan akan berfungsi:
 - a. mencamkan atau menerima kesan-kesan dari luar.
 - b. menyimpan kesan.
 - c. memproduksi kesan.
6. *Berfikir*, adalah aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, menyintesis dan menarik kesimpulan.
7. *Bakat*, adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada.
8. *Motif*, motivasi meliputi dua hal:
 - a. untuk mengetahui apa yang akan dipelajari.
 - b. memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan solusi berupa penggunaan model pembelajaran baru yang lebih menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar pada pembelajaran matematika. Menurut peneliti model pembelajaran yang paling tepat adalah *make a match* atau mencari pasangan. Model pembelajaran *make a match* merupakan suatu model pembelajaran *active learning*. Dalam penggunaan model ini pendidik menggunakan kartu – kartu di mana terdapat kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban. Pada pelaksanaannya peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yaitu pertanyaan dan jawaban sebelum batas waktu yang ditentukan dan bagi peserta didik yang dapat menyocokkan kartunya akan diberi poin.

Make a match adalah metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran, yaitu sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan – pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.⁶ Salah satu masalah pembelajaran di sekolah-sekolah adalah banyak peserta didik yang memperoleh hasil belajar rendah. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor yang berasal dari luar (*eksternal*) maupun yang berasal dari dalam (*internal*). Faktor-faktor *eksternal* yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pembelajaran.

⁶ Agus Supriyono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, hlm. 94.

Permasalahan mata pelajaran PAI ini berasal dari rendahnya kemampuan peserta didik memahami materi pembelajaran, media sebagai penunjang proses belajar mengajar penggunaannya masih sangat terbatas, minimnya gagasan pembelajaran yang berasal dari karakteristik peserta didik, dan kurang tepat dalam penggunaan metode pembelajarannya.

Pada penerapan metode *make a match*, diperoleh beberapa temuan bahwa metode *make a match* dapat memupuk kerja sama peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar peserta didik lebih antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan peserta didik tampak sekali pada saat peserta didik mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif seperti yang dikemukakan oleh Lie bahwa, "Pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok."⁷

Sistem pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD N 2 Golantepus Mejobo, cenderung bersifat tradisional yaitu cara mengajar dengan metode ceramah. Pendidik dalam usaha menularkan pengetahuannya pada peserta didik, ialah secara lisan atau ceramah. Cara ini kadang – kadang membosankan, maka dalam pelaksanaannya memerlukan keterampilan tertentu, agar gaya penyajiannya tidak membosankan dan menarik perhatian peserta didik. Pemilihan metode yang tepat dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar peserta didik karena peserta didik akan tertarik dan senang terhadap mata pelajaran yang diajarkan, dapat mempercepat dan mempermudah penerimaan materi pelajaran, serta kematangan dalam memahami mata pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan pemikiran tersebut di atas, maka Penulis tertarik mengadakan penelitian di SD N 2 Golantepus Mejobo Kudus dengan judul **"Keefektifan Pelaksanaan Metode *Make a Match* Terhadap Peningkatan**

⁷ <https://tarmizi.wordpress.com/2008/12/03/Pembelajaran-koperatif-make-a-match/>

Aktivitas Belajar Siswa Pada Mapel PAI di SD N 2 Golantepus Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2016/2017”.

B. Rumusan Masalah

Dari pembahasan masalah sebagaimana tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum penerapan metode *make a match* pada mapel PAI di SD N 2 Golantepus Mejobo?
2. Adakah perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sesudah penerapan metode *make a match* pada mapel PAI di SD N 2 Golantepus Mejobo?
3. Adakah pengaruh antara sebelum dan sesudah penerapan metode *make a match* terhadap aktivitas belajar siswa pada kelompok eksperimen di SD N 2 Golantepus Mejobo?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan sebelum penerapan metode pembelajaran *make a match* pada mapel PAI di SD N 2 Golantepus Mejobo.
2. Untuk mengetahui perbedaan sesudah penerapan metode *make a match* pada mapel PAI di SD N 2 Golantepus Mejobo.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara sebelum dan sesudah penerapan metode *make a match* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mapel PAI di SD N 2 Golantepus Mejobo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan khasanah pengetahuan serta dapat lebih mendukung teori-teori yang

sudah ada, terutama yang berhubungan dengan pembelajaran kooperatif *make a match*.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan informasi tentang pentingnya penerapan metode pembelajaran kooperatif bagi peserta didik, supaya mereka lebih tertarik untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran pada setiap mata pelajaran.
- 2) Memberikan pengetahuan tentang aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PAI, sehingga pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran PAI, untuk membuat peserta didik menjadi lebih tertarik, bergairah, menyenangkan dan tidak membosankan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan acuan pengambilan keputusan guru dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar bagi para peserta didik, khususnya dalam mengembangkan penggunaan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga perhatian pendidik terhadap aktivitas peserta didik dapat lebih ditingkatkan. Dengan perhatian yang meningkat diharapkan dapat menjadikan peserta didik lebih terjamin hasil pendidikannya, dan pada akhirnya dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih luas dan mendalam.