

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu jalan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah dengan meningkatkan pendidikan. Hal berhubungan dengan salah satu tujuan negara untuk menjadikan kehidupan masyarakat lebih cerdas. Pendidikan merupakan inisiatif yang sangat dibutuhkan dan memberikan kontribusi besar bagi pembangunan suatu negara. Pendidikan yang berkualitas mempunyai dampak yang besar terhadap situasi dan pembangunan suatu negara. Pendidikan merupakan suatu ikhtiar yang sungguh diperlukan dan memberikan kontribusi yang besar bagi pembangunan suatu negara. Secara umum pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang kompleks yang meliputi pembelajaran perilaku, norma, dan penciptaan pengetahuan. Tujuan pendidikan adalah untuk melatih dan mengembangkan keterampilan pribadi sehingga bermanfaat bagi diri sendiri dan siswanya, serta berpikir kritis, berdasarkan peran memori dalam proses belajar mengajar guru dan siswa, serta menggali potensi berfikir kritis dengan menggunakan metode pengajaran guru. Institusi pendidikan khususnya sekolah dijadikan sebagai standar dalam mengkomunikasikan gambaran keberhasilan dunia pendidikan kepada dunia luar, sehingga diperlukan pula metode pembelajaran yang efektif untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Namun demikian masih sering ditemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran, hal ini juga sangat pada partisipasi siswa serta minat siswa. Proses pengikutsertaan siswa pada kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya asimilasi dan adaptasi dalam penerimaan pengetahuan, perilaku, pengalaman langsung terhadap hal-hal baik, serta pembentukan nilai dan sikap. Dalam kegiatan pembelajaran, guru seharusnya mampu mengembangkan pembelajaran yang merangsang keaktifan siswa agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Partisipasi merupakan keterlibatan mental juga emosional seseorang dalam mencapai tujuan dan mengambil tanggung jawab terhadapnya (Herwina, 2014). Kegiatan belajar mengajar dapat disebut juga interaksi antara siswa juga

komponen lainnya dan guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif.

Wawancara dengan guru yang dilakukan sebelum survei mengungkapkan bahwa minat siswa pada kegiatan belajar mengajar masih sangat rendah, masih banyak siswa yang pasif juga cenderung tidak memperhatikan. Proses pembelajaran yang baik adalah adanya keterlibatan, komunikasi antar guru dan siswa. Partisipasi merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Partisipasi dalam pembelajaran mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa untuk melakukan berbagai kegiatan pembelajaran. Ada banyak penelitian yang menunjukkan bahwa partisipasi aktif meningkatkan kualitas belajar siswa dan memungkinkan mereka menguasai pelajaran lebih baik dibandingkan siswa yang pasif dalam proses pembelajaran (Herwina, 2014). Keterlibatan siswa merupakan prasyarat pertama dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dan untuk mencapai keterlibatan tersebut menuntut siswa untuk memahami dan mempunyai tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar atau pembelajaran. Upaya ini juga penting dan perlu dikelola dengan baik melalui sumber belajar. Mendorong partisipasi siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain mengajukan pertanyaan, merespons jawaban siswa secara aktif, menyusun pengalaman, dan menggunakan strategi yang meningkatkan partisipasi siswa. Dalam pembelajaran, siswa adalah subjek sekaligus objek. Hal ini sejalan dengan yang ditulis Ginanjar dan Darmawan, Siswa sebagai subjek adalah orang yang melaksanakan proses belajar mengajar. Tujuan kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menimbulkan perubahan perilaku pada diri peserta didik. Oleh karena itu, siswa perlu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Ginanjar & Darmawan, 2019). Dari uraian sebelumnya, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa, salah satu metode yang dapat merangsang partisipasi belajar siswa adalah metode pembelajaran *Make A Match*, metode ini dimulai dengan teknik di mana siswa diminta mencari pasangan kartu yang berisi jawaban atau soal sebelum batas waktu yang ditentukan. Siswa yang berhasil mencocokkan kartunya dengan benar

akan mendapatkan poin (Kasminah, 2019). Dengan demikian, partisipasi siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diartikan permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya partisipasi siswa SMKN 1 Jakarta dalam kegiatan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
2. Metode pembelajaran yang kurang sesuai pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

1.3 Pembatasan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi permasalahan yaitu kurangnya partisipasi mahasiswa SMKN 1 Jakarta dalam kegiatan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan serta kebutuhan akan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran, permasalahan penelitian ini dibatasi oleh penerapan metode pembelajaran *Make A Match* dan kontribusinya terhadap partisipasi mahasiswa yang dibatasi oleh partisipasi mahasiswa selama Produk Kreatif dan Kegiatan pembelajaran kewirausahaan. Penggunaan metode pembelajaran ini karena metode pembelajaran ini dapat menguji nilai partisipasi siswa karena metode ini berupa permainan, yang dapat membawa suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini juga dibatasi dengan peserta didik SMKN 1 Jakarta dengan jurusan Desain Permodelan Informasi Bangunan (DPIB) kelas XI yang mengikuti pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam perencanaan ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Jakarta?

Muhammad Faiz Khamil, 2024

KONTRIBUSI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP TINGKAT PARTISIPASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMKN 1 JAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagaimana partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Jakarta?
3. Seberapa besar kontribusi metode pembelajaran *Make A Match* terhadap partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran *Make A Match* pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Jakarta.
2. Mengetahui partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Jakarta.
3. Mengetahui seberapa besar kontribusi metode pembelajaran *Make A Match* terhadap partisipasi siswa pada kegiatan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMKN 1 Jakarta.

1.6 Manfaat Penulisan

Manfaat penulisan dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca.
 - b. Sebagai bahan rekomendasi bagi tenaga pendidik dalam menentukan metode pembelajaran.
 - c. Menambah wawasan siswa dengan metode pembelajaran *Make A Match*.
2. Manfaat Praktis

Hasil Observasi ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam laporan ini, diantaranya :

- a. Peserta Didik:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi belajar dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap materi yang telah disampaikan

- b. Bagi Pendidik:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diaplikasikan oleh pendidik agar dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Muhammad Faiz Khamil, 2024

KONTRIBUSI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP TINGKAT PARTISIPASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN DI SMKN 1 JAKARTA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

c. Peneliti Selanjutnya:

Diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.7 Struktur Organisasi

Berikut ini merupakan sistematika yang dijadikan acuan oleh peneliti dalam penelitian kali ini:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, dibahas latar belakang penelitian, identifikasi masalah, keterbatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat, dan sistematika penelitian, yang semuanya berfungsi sebagai pedoman penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini, para ahli membahas teori dan persepsi tentang model pembelajaran di dunia pendidikan, teknik pembelajaran *Make A Match*, partisipasi siswa dalam pembelajaran, hasil penelitian sebelumnya, kerangka berpikir, dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Desain penelitian, variabel studi, definisi operasional, peserta, demografis dan sampel, alat penelitian, dan analisis data semuanya dijelaskan dalam bab ini.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan tentang studi deskriptif peneliti terhadap data yang ditemukan, dilanjutkan dengan pembahasan rinci tentang rumusan isu.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini umumnya berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada penelitian.