

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dan dibutuhkan oleh manusia. Pentingnya pendidikan ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yakni:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan perilaku dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Salah satu lembaga yang dapat mewujudkan pendidikan nasional adalah sekolah. Sekolah merupakan tempat proses belajar dan mengajar, melalui sekolah siswa dapat mengembangkan potensinya. Di sekolah terdapat mata pelajaran sangat banyak dan beraneka ragam, diantaranya ada mata pelajaran Pendidikan Kewarganeraan (PKn), Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, Seni Budaya, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, dan lain-lain. Dan penelitian ini hanya fokus pada mata pelajaran PKn.

Menurut Soemantri tujuan umum pelajaran PKn ialah mendidik warga negara agar menjadi warga negara yang baik, yang dapat dilukiskan

¹ Syaiful Sagala, *Administrasi Pendidikan Kontemporer*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal.7.

dengan “warga negara yang patriotik, toleran, setia terhadap bangsa dan negara, beragama, demokratis, dan Pancasila sejati”.²

Didalam proses pembelajaran juga diperlukan perilaku kerjasama pada siswa, karena UNESCO merekomendasikan empat pilar pendidikan, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, *learning to live together*.³ Keempat pilar tersebut ini sebaiknya menjadi acuan penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Saat ini proses pembelajaran lebih terfokus kepada *learning to know*, *learning to do*, dan *learning to be*. Padahal pilar keempat, yaitu *learning to live together* juga penting dengan ketiga pilar pendidikan lainnya. Pilar keempat sebagai upaya agar siswa dapat hidup bersama dengan sesamanya secara damai.

Belajar untuk bekerjasama (*learning to live together*) sangat diperlukan dalam masyarakat, dimana manusia baik secara individu maupun secara kelompok, tak mungkin bisa hidup sendiri. Dengan kerjasama akan membuat seseorang mampu melakukan banyak hal daripada bekerja sendiri. Bekerja sama akan membuat seseorang mampu melakukan lebih banyak hal daripada jika bekerja sendirian.

Diharapkan apabila guru dapat mendidik siswa dengan *learning live together*, maka siswa dapat bersosialisasi dengan baik kepada teman-temannya. Karena dengan perilaku kerjasama maka siswa dalam kehidupan

² H. M. Busrizalti, *Pendidikan Kewarganegaraan*, (Yogyakarta: Total Media, 2013), hal. 5-6.

³ Rohman, “*Studi Implementasi Empat Pilar Pendidikan Rekomendasi Unesco Dengan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Standar Kompetensi Dasar Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di Smk Negeri 7 Surabaya Volume 03*” <http://ejournal.unesa.ac.id>, 2014, diakses pada tanggal 25 Desember 2016.

kerja nanti nya tidak canggung atau tidak malu saat bekerjasama dengan orang lain.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kerjasama diantaranya adanya timbal balik, orientasi individu dan komunikasi.⁴ Maka dari itu untuk mengembangkan perilaku kerjasama dibutuhkan komunikasi yang tidak hanya satu arah. Didalam pembelajaran PKn pun dibutuhkan perilaku kerjasama, karena sering adanya diskusi, pembentukan kelompok, yang memerlukan kerjasama yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman observasi yang telah saya lakukan di SMK Muara Indonesia, saat observasi penggunaan metode dengan diskusi. Pada proses diskusi semua anggota belum terlibat secara aktif. Siswa yang pandai masih mendominasi proses diskusi. Dan saat pembelajaran kelompok masih ada siswa yang kurang aktif. Untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif diperlukan model yang bisa membuat interaksi antara guru dan siswa.

Dan salah satu model pembelajaran yang dapat mempengaruhi perilaku kerjasama dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Pembelajaran kooperatif dapat menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok.⁵ Diharapkan siswa dapat bekerja sama, tetapi realitanya banyak siswa yang kurang terlihat kerjasama antara siswa yang lain. Banyak siswa yang kurang terlihat

⁴ Bunga Fajar Sari, "*Bentuk Kerjasama (Cooperation) Pada Interaksi Sosial Waria*", gunadarma.ac.id, diakses pada tanggal 25 Desember 2016.

⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 201

kerjasama antara siswa yang lain, masih banyak yang malu dan ada yang mendominasi dalam diskusi.

Ironisnya, model pembelajaran kooperatif belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat. Kebanyakan pengajar enggan menerapkan sistem kerjasama di dalam kelas karena beberapa alasan. Alasan yang utama adalah kekhawatiran bahwa akan terjadi kekacauan di kelas dan siswa tidak belajar jika mereka ditempatkan di dalam grup.⁶

Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.⁷

Pembelajaran kooperatif ini cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas. Karena dapat memupuk kerja sama, dan siswa dapat terlihat lebih aktif. Maka dari itu pembelajaran kooperatif perlu diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran kooperatif terdapat banyak tipe, salah satu model pembelajaran Kooperatif adalah *Make a Match*. Di dalam model pembelajaran *Make a Match*, siswa dapat melakukan aktivitas bersama teman

⁶Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2014), hal 28.

⁷Rusman., *Op.Cit*, hal. 202.

sekelasnya untuk mencari pasangan soal atau jawaban dan mendiskusikan permasalahan tersebut bersama-sama. Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan, suasana kerjasama antar siswa dan dapat juga membangkitkan semangat siswa dengan mengikutsertakan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Didalam kooperatif juga terdapat model pembelajaran *Think Pair Share* atau berpikir pasangan, *Think Pair Share* ini jenis pembelajaran kooperatif, yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Adanya diskusi antara siswa sehingga siswa dapat aktif, dan dapat bekerjasama. Memberikan waktu kepada para siswa untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain dan memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerjasama dengan orang lain.

Penelitian ini dilakukan di SMK Muara Indonesia, karena guru mata pelajaran PKn disana belum pernah memakai model pembelajaran *Make a Match*. Maka dari itu peneliti mencoba melakukan penelitian di SMP Negeri 243 dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*. Apakah dengan model ini, bisa berpengaruh terhadap perilaku kerjasama PKn Siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran PKn terhadap Perilaku Kerjasama”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang ada, yaitu:

1. Apakah model pembelajaran dapat mempengaruhi perilaku kerjasama siswa?
2. Apakah model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran PKn berpengaruh terhadap perilaku kerjasama?
3. Apakah faktor-faktor yang menjadikan mempengaruhi perilaku kerjasama siswa?
4. Apakah model pembelajaran *Make a Match* dapat mempengaruhi keaktifan siswa?
5. Apakah dengan model pembelajaran *Make a Match* siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya?.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran Pkn Terhadap Perilaku Kerjasama di kelas X SMK Muara Indonesia”

D. Perumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu: apakah model pembelajaran *Make a Match* pada mata pelajaran PKn berpengaruh terhadap perilaku kerjasama?

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi guru PKn yang membaca hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai masukan atau pilihan untuk memilih menggunakan model pembelajaran *Make a Match* yang dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
2. Bagi siswa yang kelasnya digunakan dalam penelitian ini, diharapkan setelah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* perilaku kerjasama dapat meningkat.
3. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran *Make a Match* saat praktek mengajar di dalam kelas.
4. Bagi peneliti lain, yang membaca hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.