

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan segala situasi dalam hidup yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang. Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut. Dalam dunia pendidikan dibutuhkan sebuah tempat atau wadah untuk menampung orang yang berpendidikan. Sekolah dianggap sebagai tempat yang sangat cocok untuk menampung hal tersebut.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya proses pembelajaran, yang melibatkan guru, siswa, metode, kurikulum, sarana dan berbagai penunjang pendidikan lainnya. Baik tidaknya seorang individu kadang juga tergantung dari sekolah yang di tempatinya.

SMA NEGERI 2 Gorontalo merupakan sebuah sekolah yang memiliki kualitas pendidikan yang sudah termasuk baik. Hal ini dibuktikan dengan melihat dari segi sekolahnya yang sudah mampu bersaing dengan sekolah-sekolah lain yang sederajat dengannya dan sudah mampu menciptakan begitu banyak prestasi. Hal ini dapat dilihat dari sarana dan prasarana sekolah yang sudah cukup, misalkan sekolah tersebut telah memiliki beberapa laboratorium, ruangan komputer, dan tersedia juga

beberapa lapangan olahraga yang dapat digunakan untuk menyalurkan setiap bakat dan kemampuan siswa-siswanya.

Namun selain kelebihan yang dimiliki, sekolah tersebut juga memiliki kelemahan. Kelemahan ini dapat dilihat dari segi proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas yakni proses pembelajaran yang terjadi kurang efektif, hal ini disebabkan karena penyajian materi selama ini masih banyak menggunakan metode ceramah. Dalam metode ini siswa cenderung pasif karena dalam mempelajari ilmu sebagian besar diperoleh dari guru, siswa tidak diberi kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru geografi selama melaksanakan PPL 2 di SMA NEGERI 2 Gorontalo, model pembelajaran yang sering digunakan guru adalah Model Pembelajaran Jigsaw dan model pembelajaran langsung. Namun belum ada yang menggunakan metode pembelajaran *Make a Match dan talking stick* sehingga kebanyakan dari materi yang rumit dan membutuhkan pemahaman yang mendalam seperti materi hidrosfer sangat sulit bagi siswa. Hal ini yang mengakibatkan siswa cenderung tidak berminat dan tidak memiliki motivasi untuk mempelajari materi tersebut.

Selain berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru yang bersangkutan, hal tersebut juga berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa siswa kelas X, yang mengeluhkan cara mengajar di dalam kelas hanya dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga siswa merasa jenuh dan malas belajar di dalam kelas yang menyebabkan hasil rata-rata belajar siswa menjadi sangat rendah. Hal

tersebut dapat dibuktikan dengan melihat hasil belajar siswa kelas X pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. *Daftar hasil belajar siswa kelas X yang dihitung dengan nilai rata-rata..*

No	Kelas	Nilai Rata-Rata
1.	X ₁	6,37
2.	X ₂	5,84
3.	X ₃	7,27
4.	X ₄	6,48
5.	X ₅	6,53
6.	X ₆	7,35
7.	X ₇	7,59
8.	X ₈	6,15
9.	X ₉	5,90

Sumber : *Bagian Kurikulum sma negeri 2 Gorontalo*

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, sehingga akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan metode *talking stick* . Ke dua metode ini diharapkan dapat merangsang keaktifan serta keterlibatan siswa selama belajar dikelas. Dalam metode pembelajaran ini siswa dituntut untuk belajar mandiri, karena siswa diminta untuk menganalisis soal yang disesuaikan dengan jawaban mengenai suatu materi dalam suasana yang menyenangkan.

Lorna Curran, dalam Huda (2011:135) menjelaskan bahwa “*Make a match*” merupakan suatu strategi pembelajaran yang memotivasi belajar siswa dengan teknik:

menimbulkan rasa ingin tahu kepada siswa dengan cara menugaskan siswa untuk menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya, pemberian penghargaan bagi siswa yang mampu menemukan pasangan dari kartu yang dimilikinya sebelum batas waktu yang ditentukan dan penghargaan bagi kelompok terbaik, menciptakan suasana permainan dalam pembelajaran yang membangkitkan motivasi-motivasi belajar yang kuat melalui kerja kelompok dan membuat suasana persaingan yang sehat diantara para siswa serta mengembangkan persaingan dengan diri sendiri pula melalui pemberian tugas sehingga siswa dapat memahami materi yang berikan dengan baik.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yessi Afriani Utama tahun 2011 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Dengan Metode Demonstrasi Pada Konsep Kalor Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa” Suatu penelitian di kelas X Sma Negeri 2 Kota Bengkulu (*Classroom Action Research*) menjelaskan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan hasil yang lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan, yang terlihat dari nilai rata – rata pada siklus I adalah 66,6; daya serap sebesar 66,6% dengan ketuntasan belajar 63%, kemudian nilai rata – rata pada siklus II adalah 71,9; daya serap sebesar 71,9% dengan ketuntasan belajar 89% selanjutnya nilai rata – rata pada siklus III adalah 75,6; daya serap sebesar 75,6% dengan ketuntasan belajar 97%. Dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (mencari pasangan) dengan metode demonstrasi pada konsep kalor dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Talking stick merupakan sebuah model pembelajaran yang berorientasi pada penciptaan kondisi dan suasana belajar aktif dari siswa karena adanya unsur permainan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, maka alasan utama pemilihan model *talking stick* karena selama proses pembelajaran berlangsung sesudah guru menyajikan materi pelajaran, siswa diberikan waktu beberapa saat untuk mempelajari materi pelajaran yang telah diberikan, agar dapat menjawab pertanyaan yang diajukan guru pada saat *talking stick* berlangsung. Mengingat dalam *talking stick*, hukuman dapat diberlakukan, misalnya siswa disuruh menyanyi, berpuisi, atau hukuman-hukuman yang sifatnya positif dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran dengan model *talking stick* murni berorientasi pada aktivitas individu siswa yang dilakukan dalam bentuk permainan.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul ***“pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dengan metode talking stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrosfer”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara dua orang atau lebih, yang dalam hal ini lebih dikhususkan antara guru dan siswa. Jika dalam pembelajaran interaksi antara guru dan siswa tidak berjalan dengan baik, maka perlu diadakan perubahan atau inovasi dalam proses pembelajaran itu sendiri sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat maksimal. Tanpa menggunakan pembelajaran yang

baik, maka proses belajar mengajar akan sangat berdampak yang tidak baik terhadap hasil belajar itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi dasar penelitian adalah sebagai berikut: (1) Peran guru dalam pembelajaran masih sangat dominan (2) Partisipasi siswa dalam pembelajaran masih sangat rendah (3) Model pembelajaran yang digunakan dalam kelas cenderung masih sama (4) Hasil belajar siswa cenderung rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *“Apakah terdapat Perbedaan antara Hasil Belajar Siswa pada Kelas yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan talking stick dengan Kelas yang Tidak Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match metode talking stick “ ?*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match dan metode talking stick* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match dan metode talking stick*.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi kepada semua pihak terutama kepada para penyelenggara pendidikan dalam mengelola proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi.

Secara khusus penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan kepada:

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dengan masukan dan perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar pada khususnya dan dapat meningkatkan kualitas sekolah pada umumnya.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran kooperatif tipe *make a match dan talking stick* yang dapat dijadikan sebagai salah satu proses pembelajaran di dalam kelas.
- c. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan pada siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih mudah, aktif, efektif, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- d. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran kooperatif tipe *make a match dan metode talking stick* terhadap hasil belajar siswa.