

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Guru harus menciptakan suasana yang kondusif agar peserta didik dapat dengan mudah memahami semua materi yang diajarkannya. Salah satu yang harus diperhatikan guru dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran. Menurut Arends (dalam Triyanto, 2010: 51) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran di kelas harus dibuat menarik, menyenangkan, tidak membosankan, dan dapat bekerjasama. Maka perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik bisa bekerjasama dengan peserta didik yang lain. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik dapat bekerja sama adalah model pembelajaran *Cooperative Learning*. Menurut Lie (2007: 28) model pembelajaran *Cooperative Learning* belum banyak diterapkan dalam pendidikan walaupun orang Indonesia sangat membanggakan sifat gotong royong dalam kehidupan bermasyarakat, oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti model pembelajaran *Cooperative Learning*. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran untuk bekerja sama yang berupa kelompok-kelompok. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah hasil belajar siswa meningkat dan siswa dapat berbagai keragaman dari teman-temannya, dan kemampuan sosialnya akan menjadi lebih baik.

Proses pembelajaran guru harus memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa menjadi aktif dan pembelajaran tidak membosankan. Guru merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik merasa senang, tidak bosan, dan aktif adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.

Penelitian ini akan meneliti mengenai model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* pada materi Tata Surya. Kelebihan dari model pembelajaran tipe *Make A Match* menurut Huda (2013: 253) antara lain: 1) dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa baik secara kognitif maupun fisik 2) karena ada unsur permainan metode ini menyenangkan 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Materi Tata Surya merupakan salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran IPS. Tata Surya merupakan salah satu materi yang terdapat didalam pembelajaran geografi kelas X SMA. Materi ini membahas Tata Surya, dimana pada materi Tata Surya merupakan materi yang pembahasannya sangat banyak dan sulit untuk membedakan antara pembahasan materi satu dengan materi yang lain. Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match* sekiranya dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi dan dalam pencapaian tujuan pembelajaran pada materi Tata Surya. Model pembelajaran ini akan membuat siswa menjadi aktif mencari pasangan dari kartu yang didapatkan, sehingga siswa nantinya akan mudah mengingat dan memahami tentang materi Tata Surya.

Menurut pengamatan di lapangan banyak sekolah yang jarang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning*. Salah satunya adalah SMA Negeri 1 Tawang Sari khususnya guru IPS Mata Pelajaran Geografi. Kebanyakan guru hanya menggunakan model konvensional, sehingga peserta didik akan merasa bosan dan pembelajaran tidak akan

efektif. Setelah melakukan observasi di SMA Negeri 1 Tawang Sari, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dalam membahas materi yang ada pada mata pelajaran IPS khususnya mata pelajaran Geografi untuk mengetahui keefektifan dari model pembelajaran *Make A Match* tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* Menurut *Lena Curran* pada Materi Tata Surya pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tawang Sari”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Efektivitas penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* pada materi Tata Surya dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Perbedaan efektivitas penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* pada materi Tata Surya dengan model konvensional.

## **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah diperlukan agar peneliti lebih efektif, efisien, dan terarah. Maka permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Penelitian yang dilakukan hanya di SMA Negeri 1 Tawang Sari kelas X.
2. Penelitian ini hanya ditekankan pada penggunaan model pembelajaran tipe *Make A Match* dalam pencapaian tujuan Materi Tata Surya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* efektif dalam meningkatkan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi Tata Surya pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Tawangsari?
2. Apakah Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* lebih efektif jika dibandingkan dengan metode konvensional untuk materi Tata Surya pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Tawangsari?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Suatu penelitian ilmiah harus mempunyai tujuan tertentu. Tujuan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* dengan model konvensional melalui hasil belajar siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, dan pengajaran baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis
  - a. Untuk mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan.
  - b. Untuk menambah wawasan pengetahuan guru tentang penggunaan model pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai.
  - c. Untuk menekankan kepada guru supaya menggunakan model pembelajaran yang variatif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Digunakan untuk referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama yaitu tentang model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Make A Match*.
- b. Memberikan tambahan pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran yang variatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan yang lebih mendalam kepada pembaca tentang model pembelajaran.