

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mempelajari sesuatu yang menyenangkan membuat orang seolah tidak bekerja. Sebaliknya mempelajari sesuatu yang tidak disukai, selain cepat membosankan, hasilnya pun tidak akan maksimal. Manusia dapat bekerja jika hatinya menyukainya. Atas dasar asumsi itu, guru merancang strategi mengajar yang membuat siswa suka. Tugas guru adalah mengintervensi siswa agar mereka menyukainya. Itulah sebabnya membuat siswa suka adalah tantangan profesional guru yang kongkrit dan fenomenal. Siswa menyukai pembelajaran sehingga proses belajar menjadi menyenangkan merupakan harapan semua guru (Guru Pembaharu, 2010).

Profil guru yang sukses tidak memandang pekerjaan mendidik atau mengajar sebagai suatu pekerjaan yang membosankan, yang pada gilirannya akan menyebabkan hilangnya rasa tanggung jawab terhadap siswa yang dididik. Guru harus menyadari bahwa mendidik merupakan suatu pekerjaan yang memerlukan tanggung jawab pribadi untuk mendidik siswa. Guru yang sukses juga harus menganggap bahwa adanya masalah, baik dalam proses hubungan dengan siswa atau dalam proses pembelajaran, sebagai sesuatu yang harus ditangani dan dipecahkan. Selain itu juga harus bersedia bekerja atau melayani siswa yang lambat, bersikap realistis terhadap siswa, suka melakukan hubungan antar pribadi dengan siswa,

menganggap siswa sebagai pribadi yang sedang belajar, hangat dan tampak istimewa di mata siswa yaitu mampu memberikan kesan sebagai pribadi yang hangat dalam berhubungan dengan siswa, melihat diri sendiri sebagai orang yang berperan memecahkan masalah yang timbul (Prayitno, 2008).

Materi pendidikan sejarah merupakan media pendidikan yang ampuh untuk memperkenalkan kepada peserta didik tentang kegiatan dan kehidupan bangsanya dan orang-orang yang memiliki keterkaitan dengan dirinya sebagai suatu bangsa di masa lampau di wilayah yang sekarang dinamakan Indonesia. Melalui pelajaran sejarah peserta didik dapat memahami tantangan yang dihadapi pada suatu kurun waktu dan di wilayah tertentu, mengapa tantangan itu terjadi, apa yang dilakukan para pelaku sejarah dalam menjawab tantangan tersebut, dan apa hasilnya. Tindakan apa yang dilakukan para pelaku sejarah sehingga tidak mampu mencapai tujuan bahkan dapat dianggap sebagai suatu kesalahan atau kegagalan, perbuatan apa yang mereka lakukan sehingga mampu mencapai tujuan sehingga dapat dianggap sebagai suatu keberhasilan dan memberikan dampak positif bagi kehidupan kebangsaan sesudahnya mau pun masa kini (Hasan, 2012: 7-8).

Hasan (2012: 25) memandang bahwa kenyataan yang ada sekarang pembelajaran sejarah jauh dari harapan untuk memungkinkan anak melihat relevansinya dalam kehidupan masa kini dan masa depan. Mulai dari jenjang SD hingga SMA, pembelajaran sejarah cenderung hanya memanfaatkan fakta sejarah sebagai materi utama. Tidak aneh bila pendidikan sejarah terasa kering, tidak menarik, dan tidak memberi kesempatan kepada anak didik untuk belajar menggali

makna dari sebuah peristiwa sejarah. Oleh karena itu sesuatu yang harus didasari untuk pendidikan sejarah di masa mendatang adalah pendidikan sejarah sebagai media pendidikan tidak berkenaan dengan benda mati tetapi dengan generasi yang penuh idealisme, potensi, dan pendukung kehidupan bangsa di masa mendatang. Sebagai manusia dia tidak hanya memiliki “intellectual intelligence” tetapi berbagai intelligensi lain yang menjadikannya manusia. Dia harus cerdas dalam emosi, dalam sikap, dalam kerja keras, dalam kehidupan berbangsa dan dalam kehidupan ummat manusia. Pendidikan sejarah tidak perlu membatasi dirinya pada kaedah-kaedah ilmu semata yang juga pada dasarnya memiliki aspek etika dan aspek afektif lainnya.

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka guru terus berusaha menyusun dan menetapkan berbagai pendekatan yang bervariasi. Salah satu metode yang diterapkan yaitu *make a match* atau mencari pasangan. Penerapan pendekatan ini dimulai dari siswa yang diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Metode ini dikembangkan oleh Lorn Curran (1994), yang bertujuan menumbuhkan suasana kelas menjadi asik dan menyenangkan, sehingga menciptakan suasana belajar menjadi lebih aktif karena materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tarmizi (2008), bahwa pembelajaran kooperatif *make a match* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada tes awal rata-rata hasil belajar siswa mencapai 55, siklus I rata-rata 63,08, siklus II rata-rata 75,08, dan tes akhir rata-rata 80,73. Peningkatan terjadi

dari sebelum dilakukan tindakan sampai akhir tindakan pada setiap siklus kenaikan pencapaian hasil belajar siswa cukup tajam. Kenaikan tersebut merupakan suatu realita bahwa pembelajaran kooperatif metode *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

SMAN 1 Tegalwaru adalah salah satu sekolah menengah atas yang terletak di Kabupaten Purwakarta. Sebagai sekolah negeri tentunya harus memiliki kualitas yang unggul, hal ini dapat ditunjukkan dari proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Potret siswa di SMAN 1 Tegalwaru terutama dalam pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa selama ini siswa lebih banyak bersikap individual, mengejar ranking, mendapat nilai setinggi-tingginya. Hal tersebut juga difasilitasi oleh guru dengan LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga yang muncul adalah semangat individualis.

Untuk mencapai hasil belajar maksimal diperlukan adanya kerjasama, dalam hal ini *cooperative learning* sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan, karena seseorang bisa meraih tujuan tanpa saling mengalahkan. Melalui *cooperative learning*, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain; mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya; dan membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan ini. Salah satu bentuk *cooperative learning* dalam pembelajaran adalah metode *make a match*. Metode *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Salah satu keunggulan teknik ini

adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Pada gilirannya SMAN 1 Tegalwaru mencoba mengambil metode tersebut dalam pembelajaran sebagai upaya mewujudkan kerjasama diantara siswa, khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Dari hasil observasi awal, diperoleh beberapa temuan bahwa dengan penerapan metode ini dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup, peserta didik menjadi lebih senang dengan suasana yang baru karena disamping belajar, mereka juga bisa bermain sehingga pada akhirnya dapat memperoleh hasil yang maksimal. Karena model ini bagus, peneliti ingin tahu mengapa siswa lebih aktif pada saat pembelajaran sejarah berlangsung. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh mengapa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah.

Pada penelitian ini digunakan *Mixed Method Designs*, dengan *Sequential Exploratory Design*. *Mixed Method Designs* yaitu metode penelitian yang menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif. Hal ini mencakup landasan filosofis, penggunaan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dan mengkombinasikan kedua pendekatan dalam penelitian. Kecenderungan ini tentunya didasari oleh keinginan untuk menghadirkan hasil penelitian yang mencukupi terhadap kepentingan penjelasan dan pemahaman yang lebih komprehensif. Untuk *Sequential Exploratory Design*, di sini pada tahap awal peneliti menggunakan metode kualitatif dan tahap berikutnya menggunakan metode kuantitatif. Kombinasi data

kedua metode bersifat *connecting* (menyambung) hasil penelitian tahap pertama (hasil penelitian kualitatif) dan tahap berikutnya (hasil penelitian kuantitatif). Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengangkat judul penelitian **“Penerapan Pembelajaran *Make a Match* dan Kontribusinya terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian dengan Pendekatan *Mixed Methods* terhadap Guru dan Siswa Kelas XI SMAN 1 Tegalwaru Kabupaten Purwakarta)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Kompetensi apa yang lebih diperlukan oleh guru sejarah dalam menerapkan metode *make a match*?
2. Apakah ada kontribusi pembelajaran tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah?
3. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan pembelajaran *make a match*?

C. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak dari latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Dapat menemukan kompetensi apa yang lebih diperlukan oleh guru sejarah dalam menerapkan metode *make a match*.
2. Memperoleh gambaran kontribusi pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.
3. Untuk menemukan faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan pembelajaran *make a match*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat karena secara tidak langsung akan membantu dalam pembelajaran, yaitu dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, membantu keaktifan siswa, kerja sama, dan meningkatkan antusias siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran sejarah, yang dapat membuat proses pembelajaran lebih

menarik, meningkatkan pemahaman konsep siswa, dan mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam menerapkan pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran sejarah.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi para peneliti bidang pendidikan, untuk meneliti aspek atau variabel lain yang lebih mendalam untuk meningkatkan hasil belajar.

E. Hipotesis

Berdasarkan kaitan antara masalah yang dirumuskan dengan teori yang dikemukakan maka dapat disusun suatu hipotesis awal adalah Terdapat kontribusi yang signifikan dari penerapan pembelajaran *Make a Match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Tegalwaru.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dimaksudkan agar dapat memberikan gambaran secara garis besar mengenai isi tesis ini secara keseluruhan. Adapun penulisannya terbagi menjadi 5 Bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari penulisan tesis. Pendahuluan berisi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORETIK

Dalam suatu karya ilmiah, landasan teoretik mempunyai peran yang sangat penting. Melalui kajian pustaka ditunjukkan “*the state of the art*” dari teori yang sedang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti (Pedoman Penulisan UPI, 2010: 57). Bab ini mengemukakan masalah tentang kajian bidang studi sejarah, yang terdiri dari posisi bidang studi sejarah dalam pendidikan di Indonesia, tuntutan bidang studi sejarah, dan karakteristik bidang studi sejarah. Selain itu, pada bab II ini juga dikembangkan tentang teori pembelajaran konstruktivis yang merupakan landasan dari pembelajaran sejarah, keterkaitan bidang studi sejarah dengan teori belajar konstruktivis, dan diuraikan pula elaborasi dari metode pembelajaran *make a match*.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bahasan mengenai metode penelitian memuat beberapa komponen yaitu: lokasi dan subyek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, variabel dan definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan alasan rasionalnya, kemudian analisis data yang ditujukan untuk menjawab rumusan masalah yang ditemukan dari penelitian kualitatif dan kuantitatif.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan dan pembahasan atau analisis temuan. Pengolahan data dilakukan berdasarkan prosedur penelitian kuantitatif sesuai dengan desain penelitian yang diuraikan dalam Bab III. Karena penelitian ini menggunakan penelitian gabungan antara kualitatif dan kuantitatif, maka hasil pembahasan temuan merupakan bahasan yang terkait dengan teori yang digunakan dalam Bab II.

BAB V : KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini menyajikan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, yang disajikan dalam bentuk kesimpulan penelitian. Bab ini juga memuat tentang implikasi atau rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, para pengguna penelitian, dan pada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



Silvy Mei Pradita, 2013

Penerapan Pembelajaran *Make A Match* Dan Kontribusinya Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu