I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003).

Melalui pendidikan tersebut tercipta generasi penerus bangsa yang berkualitas dari segi pengetahuan dan karakter karena dari pendidikan seorang anak mengenal ilmu pengetahuan dan mengembangkan kepribadian dengan baik. Tujuan pendidikan adalah menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter, sehingga memiliki pandangan yang luas untuk mencapai cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Keadaan ini terjadi karena pendidikan dapat memotivasi diri untuk lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan.

Hakikat pendidikan adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan setiap peserta didik mengembangkan, bakat, minat, dan kemampuan secara optimal dan utuh (mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik). Intinya adalah memberikan ruang seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, sehingga hasil yang akan didapat nantinya sesuai hakikat itu sendiri.

Saat ini pendidikan dihadapkan pada beberapa persoalan. Beberapa persoalan tersebut antara lain berkaitan dengan rendahnya ketersediaan sarana pembelajaran, mutu proses dan hasil pembelajaran. Persoalan tersebut salah satunya disebabkan oleh rendahnya kreativitas dan dedikasi guru dalam menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pembelajaran dilakukan dengan tahapan-tahapan yaitu tahapan perencanaan, tahapan pembuatan perangkat pembelajaran termasuk memilih pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran serta tahapan evaluasi. Tahapan-tahapan pembelajaran tersebut saling berkaitan sehingga tidak bisa berdiri sendiri.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peranan yang penting dalam usaha mengembangkan dan membina seoptimal mungkin potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Sekolah merupakan sarana yang secara sengaja dirancang untuk melaksanakan pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan murid dalam belajar. Dalam meningkatkan hasil belajar murid khususnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS sangat dibutuhkan kemampuan dari guru untuk mengembangkan kreasi mengajar, sehingga mampu menarik minat murid untuk belajar IPS. Dengan demikian, guru tidak hanya mentransfer ilmu yang dimilikinya melainkan juga mempertimbangkan aspek intelegensi dan kesiapan belajar murid, sehingga murid tidak mengalami depresi mental seperti kebosanan, mengantuk, frustasi bahkan antipati terhadap mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS ditingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitude and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran IPS Terpadu benar-benar mampu mengondisikan upaya

pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi peserta didik.untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik.

Namun, di sekolah masih sering kita jumpai proses pembelajaran yang menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi sehingga di kelas siswa hanya diam, duduk, mendengarkan, meghafal mencatat semua informasi yang disampaikan oleh guru. Proses seperti ini membuat siswa kurang meiliki minat dalam mata pelajaran tersebut karena siswa cenderug bosan dan siswa kurang bisa mengembankan diri serta sukar untuk benar-benar memahami materi karena siswa cenderung cepat lupa dari apa yang telah disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran yang baik hendaknya memposisikan siswa sebagai subjek yang aktif dalam mencapai infomasi, sedangkan guru sebagai fasilitator yang mengorganisir belajar ke dalam bentuk yang mudah dipahami oleh siswa. Jadi informasi yang didapat siswa dapat lebih mudah diterima oleh siswa. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan anak sebagai subjek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, secara umum proses pembelajaran di SMP PGRI 6 Bandar Lampung tidak jauh berbeda dengan proses pembelajaran di sekolah-sekolah lainnya, yaitu menggunakan metode ceramah. Metode ceramah merupakan metode mengajar dengan

menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa, yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Metode ini terpusat sehingga menghasilkan komunikasi yang searah, yaitu proses penyampaian informasi dari pengajar kepada peserta didik, membuat aktivitas siswa kurang sehingga siswa cenderung lebih cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan materi yang diberikan guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa, maka diperoleh nilai rata-rata mata pelajaran IPS Terpadu yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil MID Semester Genap Mata Pelajaran IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMP PGRI 6 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015

No	Kelas	Nilai ≤70	Nilai ≥70	Jumlah Siswa
1	VII A	27	15	42
2	VII B	23	18	41
3	VII C	22	20	42
4	VII D	28	14	42
5	VII E	24	15	39
6	VII F	11	31	42
7	VII G	18	23	41
	Siswa	153	136	289
jumlah	Presentase	53 %	47%	100 %

Sumber : Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu SMP PGRI 6 Bandar Lampung

Berdasarkan Tabel 1 kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS Terpadu yang ditetapkan di SMP PGRI 6 Bandar Lampung adalah 70. Berdasarkan Hasil Mid semester pada mata pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VII diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas VII SMP PGRI 6 Bandar Lampung yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Hal ini dapat dilihat dari 289 siswa kelas VII terdapat sebanyak 153 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM, dan 136 siswa yang sudah mencapai KKM. Artinya masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu

menguasai mata pelajar IPS Terpadu sehingga rata-rata hasil belajar yang diperoleh tidak dapat mencapai KKM, seperti yang dikatakan Djamarah dan Zain (2006: 128) bahwa “Siswa dinyatakan berhasil dalam belajarnya apabila siswa tersebut menguasai bahan pelajaran minimal 65%”. Hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM ini disebabkan oleh beberapa hal, seperti minimnya pengetahuan guru akan metode-metode pembelajaran yang dikuasai, guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, dan menyebabkan siswa dalam belajar merasa jenuh dan bosan.

Sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang kemudian berdampak pada keberhasilan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran mulai dari penyampaian materi yang biasanya dominan dilakukan oleh guru diubah dengan melibatkan peran siswa baik sebagai tugas kelompok maupun individu. Guru dalam pembelajaran kooperatif lebih berperan sebagai fasilitator, menggerakkan siswa untuk menggali informasi dari berbagai sumber sehingga wawasan yang diperoleh siswa lebih luas. Adanya unsur-unsur permainan yang bermakna dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh. Perubahan-perubahan ini menimbulkan tantangan baru dalam proses pembelajaran yang dapat menyemangati siswa dalam belajar.

Salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat dilihat dari indikator – indikator yang ditunjukkan siswa pada saat proses belajar mengajar antara lain adanya perhatian, adanya ketertarikan, dan rasa senang. Indikator adanya perhatian dijabarkan menjadi tiga bagian yaitu perhatian terhadap mata pelajaran, memahami materi pelajaran, dan menyelesaikan soal-soal pelajaran. Ketertarikan dibedakan menjadi ketertarikan terhadap bahan pelajaran dan untuk menyelesaikan soal-soal pelajaran. Rasa senang meliputi rasa senang mengetahui bahan belajar, memahami bahan belajar, dan kemampuan menyelesaikan soal-soal. Minat siswa berbeda-beda antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, maka disini guru perlu melakukan program pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja dan mengalami apa yang ada di lingkungan secara berkelompok.

Model pembelajaran kooperatif banyak jenisnya. Hal ini lebih memudahkan guru untuk memilih tipe yang paling sesuai dengan pokok bahasan, tujuan pembelajaran, suasana kelas, sarana yang dimilki dan kondisi internal peserta didik seperti minat belajar siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan dua diantaranya yaitu *Talking Stick* dan *Make A Match*. Pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan *Make A Match* siswa diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang materi tersebut dan meningkatkan nilai hasil belajar. Selain itu juga penggunaan model pembelajaran diharapkan akan mempengaruhi interaksi siswa. Model pembelajaran koperatif tipe *Talking Stick* merupakan model pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat. Kelompok yang memegang tongkat

terlebih dahulu wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pokokya terlebih dahulu. Kegiatan ini diulang terus-menerus sampai semua kelompok mendapat giliran untuk menjawab pertanyaan dari guru. Begitu juga dengan model pembelajaran *Make A Match* adalah model pebelajaran yang dalam penerapannya guru yang membuat soal beserta jawabanya kemudian soal beserta jawabanya diberikan kepada siswa dan setelah soal beserta jawabanya dibagikan kepada siswa, maka siswa akan mencocokkan soal beserta jawaban yang sesuai.

Kedua model pembelajaran ini hampir memiliki kesamaan dalam proses pelaksanaan pembelajaran kooperatif. Dalam pelaksanaan kedua model pembelajaran ini peran guru di sini hanya sebagai pemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran dan selanjutnya penertiban terhadap jalanya pembelajaran. Diterapkannya model pembelajaran kooperatif yang mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar semacam ini, diharapkan siswa tidak merasa bosan akan materi yang disampaikan dan siswa mampu untuk mengembangkan minat belajar yang dimiliki dalam dirinya tentunya dengan keikutsertaan guru dalam mengarahkanya. Membuat siswa merasa nyaman, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran kooperatif semacam ini akan menumbuhkan rasa senang mereka akan materi yang disampaikan, dan hambatan-hambatan dalam kegiatan belajar yang sering terjadi dapat dikurangi bahkan dihilangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka hendak dikaji lebih lanjut tentang: **"Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* dan *Make A Match* dengan Memperhatikan Minat Belajar".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kualitas hasil belajar siswa belum optimal.
2. Proses pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*).
3. Partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran masih sangat rendah.
4. Proses belajar mengajar yang masih monoton sehingga siswa mengalami kejenuhan belajar di kelas.
5. Guru kurang memilki pengetahuan tentang model-model pembelajaran kooperatif yang menarik dan dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
6. Umumnya siswa memiliki minat belajar rendah.
7. Perbedaan minat belajar siswa kemungkinan menyebabkan perbedaan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian membandingkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dan model pembelajaran

kooperatif tipe *Make A Match* dengan memperhatikan pengaruh variabel moderator yaitu minat belajar terhadap mata pelajaran IPS Terpadu pada siswa kelas VII SMP PGRI 6 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dan siswa yang diajar dengan menggunakan model *Make A Match* ?
2. Apakah hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan menggunakan model *Make A Match* pada siswa yang minat belajarnya tinggi?
3. Apakah hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan menggunakan model *Make A Match* pada siswa yang minat belajarnya rendah?
4. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan minat belajar mata pelajaran IPS Terpadu terhadap hasil belajar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk.

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* dan siswa yang diajar dengan menggunakan model *Make A Match*.
2. Mengetahui hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan menggunakn model *Make A Match* pada siswa yang minat belajarnya tinggi.
3. Mengetahui hasil belajar IPS Terpadu siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan menggunakan model *Make A Match* pada siswa yang minat belajarnya rendah.
4. Mengetahui interaksi antara model pemebelajaran kooperatif dengan minat belajar mata pelajaraan IPS Terpadu terhadap hasil belajar IPS Terpadu.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dilaksankannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi lebih lengkap mengenai penelitian yang menekankan pada penerapan model pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran IPS. Sumbangan

khasanah keilmuan serta untuk melengkapi toeri yang sudah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.

2. Secara praktis

   Bagi sekolah hasil penelitian diharapkan menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat untuk perbaikan mutu pelajaran. Bagi guru mata pelajaran IPS diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pemilihan alternatif model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi siswa, untuk membantu peningkatan hasil belajar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah.

1. Objek penelitian

   Ruang lingkup objek dalam penelitian adalah Hasil belajar IPS (Y), dengan menggunakan model pembelajaran *Taking Stick* (X1) dan *Make A Match* (X2) dengan memperhatikan minat belajar (sebagai variabel moderator).

2. Subjek penelitian

   Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII E dan VII F SMP PGRI 6 Bandar Lampung.

3. Tempat penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan di SMP PGRI 6 Bandar Lampung.

4. Waktu penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan tahun pelajaran 2014/2015 semester genap.