

I.PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor dari kemajuan suatu bangsa. Kualitas pendidikan dapat dilihat dari tercapainya kemajuan hasil belajar siswa dalam menguasai materi pelajaran. Namun, pada saat ini pendidikan masih didominasi oleh suatu kebiasaan yang menganggap bahwa ilmu didapatkan dari apa yang dikatakan guru, atau dengan kata lain ilmu didapatkan dari sekolah dan apa yang diterima oleh murid di sekolah. Menurut Komalasari (2011:3) pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran dilakukan melalui perencanaan dan disusun dengan desain pembelajaran yang sesuai berdasarkan konsep dan kurikulum pendidikan.

Menurut Rampengan dalam Trianto (2011:89) “Penumpukan informasi atau konsep pada subjek didik dapat saja kurang bermanfaat bahkan tidak bermanfaat sama sekali kalau hal tersebut hanya dikomunikasikan oleh guru kepada subjek didik melalui satu arah seperti menuang air kedalam sebuah gelas”. Kenyataan

dilapangan siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Bruffee dalam Elizabert (2012:8) menyatakan bahwa ingin sekali menghindari ketergantungan pelajar terhadap pengajar yang berperan sebagai pemegang otoritas, baik atas subyek yang diajarkan maupun proses belajar.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa, lebih salah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

Selama ini proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas terbilang kurang kondusif. Kegiatan belajar khususnya pada mata pelajaran geografi kurang begitu diminati oleh siswa, karena masih banyaknya siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit oleh siswa sehingga sebagian besar siswa masih kurang antusias untuk belajar geografi. Hal tersebut ditambah lagi dengan model pembelajaran

yang selama ini digunakan oleh guru terbilang monoton dan kurang variatif, sehingga membentuk suasana kelas yang gaduh, siswa cenderung enggan dan kurang serius dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari adanya siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya, ataupun mengantuk pada saat pembelajaran sedang berlangsung, dan tidak menyimak terhadap materi yang diajarkan guru (Hasil Observasi Kelas XI IPS SMA AlAzhar 3 Bandar Lampung). Oleh karena itu, mata pelajaran geografi harus diajarkan kepada siswa dengan pemilihan strategi belajar dan metode ataupun model pengajaran yang tepat, menarik dan dapat menyenangkan siswa, serta dapat menciptakan kemandirian antar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Model pembelajaran merupakan suatu sarana komunikasi pembawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar banyak menggunakan jenis metode yang bisa digunakan oleh pendidik dalam menerangkan materi ajar kepada siswa. Masing-masing jenis metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam mengungkapkan dan menggambarkan bahan ajar yang disampaikan oleh guru, begitu juga kualitas efeknya terhadap pemahaman siswa yang ditimbulkan.

Efek yang didapati dari proses belajar yang baik akan memberikan pengalaman yang kuat pada siswa, sehingga menghasilkan hasil belajar yang benar-benar baik. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Bruner dalam Trianto (2011:91) yang menyatakan bahwa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertai pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Dengan

mempertimbangkan hal tersebut maka peneliti bermaksud untuk mencoba mencari solusi yang terbaik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan mencoba menggunakan model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) merupakan suatu struktur tujuan, tugas dan penghargaan kolaboratif yang melibatkan kelompok-kelompok belajar yang saling bekerja sama untuk memecahkan masalah dan mengerjakan tugas-tugas dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Hal ini berkenaan dengan pengertian Pembelajaran Kolaborasi (*Collaborative Learning*) yang dikemukakan oleh Elizabert (2012) bahwa pembelajaran berkolaborasi berarti belajar melalui kerja kelompok, bukan belajar dengan bekerja sendirian. Banyak istilah yang lain untuk menyebutkan ragam kegiatan seperti ini, misalnya pembelajaran kooperatif, pembelajaran tim, pembelajaran kelompok, atau pembelajaran dengan bantuan teman. Ditambahkan oleh Bruffee dalam Elizabert (2012:8) “Di dalam pembelajaran kolaborasi pengajar tidak boleh hanya menjadi pemantau proses belajar, sebaliknya pengajar harus mampu menjadi anggota seperti halnya para pelajar dari sebuah komunitas yang tengah mencari pengetahuan”.

Model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) ini dapat mengoptimalkan keaktifan siswa dalam berinteraksi sosial dengan siswa lainnya maupun dengan guru. Dalam model pembelajaran ini, siswa melakukan kegiatan menyadari adanya masalah, membuat perkiraan awal terhadap masalah tersebut,

merancang dan melakukan percobaan untuk memecahkan suatu masalah, serta melihat apakah pemecahan yang dilakukan sesuai dengan perkiraan awal atau tidak. Melalui pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) diharapkan dapat memunculkan keaktifan siswa dalam segi aktif secara fisik (*hands-on*) dan aktif berfikir (*minds-on*). Salah satu model pembelajaran yang ingin peneliti coba kolaborasikan yaitu antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* (Membuat Pasangan).

Jadi, kedua model tersebut dikolaborasikan dengan cara menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terlebih dahulu untuk membagi kelompok dimana siswa dibentuk secara heterogen yang beranggotakan empat orang siswa, masing-masing kelompok tersebut dimana setiap kelompok mempunyai tugas yang sama atau dapat pula berbeda, kemudian setiap anggota kelompok bekerja sama secara individual serta berdiskusi. Setelah itu model pembelajaran TGT peneliti gabungkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* yang dapat digunakan sebagai permainan atau dijadikan games didalam tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini, dalam prosesnya tersebut guru mempersiapkan kartu bergambar yang berisikan persoalan permasalahan serta kartu yang berisikan jawabannya. Setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya, kemudian siswa yang dapat memasangkan persoalan dan jawaban dengan tepat akan mendapatkan nilai sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Setelah didapatnya hasil belajar siswa yang dilakukan dengan perpaduan antara kedua model pembelajaran tersebut, maka selanjutnya peneliti membandingkan

dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (2000:77) bahwa metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak akan baik apabila penggunaannya dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media, serta memperhatikan batas-batas penggunaannya.

Setelah dilakukannya model pembelajaran dengan memadukan antara model pembelajaran TGT dan *make a match* selanjutnya peneliti membandingkannya dengan hasil belajar ceramah, dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan terhadap keefektifan hasil belajar yang diperoleh. Sebagai gambaran untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa yaitu dapat dilihat dari hasil pencapaian nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang dilihat dari hasil uji blok I pada semester genap tahun ajaran 2012/2013, seperti pada tabel 1 berikut.

Tabel 1.1 Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung TA.2012/2013.

Nilai	Siswa			Persentase (%)
	XI IPS 1	X I IPS 2	XI IPS 3	
>75	10	5	7	19.8%
<75	25	33	31	80.2%
Jumlah	35	38	38	100.0%

Sumber: Dokumentasi Guru Geografi SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar geografi siswa pada kelas XI IPS SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013 pada mata pelajaran geografi sepenuhnya belum tuntas (lihat pada lampiran 7). Perolehan hasil belajar siswa tersebut yaitu didapati dari sebanyak 111 orang siswa (80,2%) belum mendapatkan hasil belajar yang memenuhi standar kriteria

ketuntasan minimal (KKM), siswa yang memiliki hasil belajar lebih dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu hanya sebanyak 111 orang siswa (19,8%). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung masih rendah. Dengan demikian maka dapat dinyatakan bahwa ada hambatan-hambatan yang membuat hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran geografi rendah dan siswa belum dapat meningkatkan hasil belajarnya, seperti halnya pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna.

Rendahnya nilai hasil belajar siswa tersebut, karena penggunaan model pembelajaran oleh guru masih didominasi dengan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah dalam penyampaian materi ajar tidak dapat menarik perhatian siswa, serta proses pembelajaran yang masih terpusat pada guru (*teacher centered*) yang menyebabkan peran guru menjadi sangat dominan di dalam kelas. Hal ini, ternyata penggunaan metode ceramah belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan penguasaan pengetahuan setiap siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan, kecuali penggunaan tanya jawab hanya dilakukan oleh beberapa siswa yang aktif saja. Selain metode tersebut guru sering menggunakan metode diskusi kelompok, namun belum memiliki struktur tugas yang jelas, sehingga siswa belum bias secara penuh dalam proses pembelajaran apalagi untuk mencapai pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Penerapan model-model pembelajaran baru membuat siswa aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, akan tetapi belum pernah dilakukan oleh guru-guru, padahal hal tersebut sangat perlu dilakukan untuk membantu penyampaian materi dan

mewujudkan suasana tidak monoton bahkan dapat membuat para siswa memiliki aktivitas tumbuh kreatif sendiri. Kesesuaian model pembelajaran yang digunakan mempunyai kaitan erat dengan materi dan pokok bahasan yang akan disampaikan. Setiap model memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing. Suatu model dapat dipandang tepat untuk suatu situasi tertentu, namun dirasa kurang tepat untuk situasi yang lain. Model yang dipilih harus membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.

Dalam praktiknya guru dianjurkan untuk tidak hanya menggunakan satu model mengajar saja dalam penyampaian materi pelajaran, tapi juga diperlukan kreativitas guru untuk menggabungkan beberapa model pembelajaran yang dikira tepat untuk materi pelajaran tersebut dan berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan melibatkan keaktifan siswa yaitu model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*).

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bermaksud untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) dalam proses belajar mengajar yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) sebagai bahan eksperimen. Oleh karena itu judul dari penelitian ini adalah **Efektivitas Model Pembelajaran Kolaborasi (*Collaborative Learning*) Antara *Team Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung Tahun 2013-2014.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini :

1. Pencapaian hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran geografi SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2012-2013 sebanyak 80,2% siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Guru dalam pembelajaran selalu menggunakan metode ceramah dan tanpa penggunaan media, berakibat pada hasil belajar yang belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal.
3. Model belajar guru dalam menyampaikan materi kurang menarik perhatian. Proses pembelajaran juga masih bersifat *teacher centered*.
4. Masih rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
5. Penggunaan model pembelajaran kolaborasi (*collaborative learning*) diharapkan dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian sangatlah penting hal ini dikarenakan agar masalah yang diteliti menjadi lebih terarah sehingga kesalahan yang terjadi dapat diminimalisir. Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas penelitian ini hanya akan dibatasi pada efektivitas model pembelajaran berkolaborasi (*Collaborative Learning*) antara *Team Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan rerata hasil belajar geografi dengan sebelum dikenai perlakuan (*pretest*) model pembelajaran *Collaborative Learning* antara *Team Games Tournament*(TGT) dan *Make A Match* pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah?
2. Apakah ada perbedaan rerata hasil belajar geografi, pada siswa yang dikenai perlakuan (*posttest*) model pembelajaran *Collaborative Learning* antara *Team Games Tournament*(TGT) dan *Make A Match* pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna dan menggunakan metode ceramah?
3. Apakah ada perbedaan selisih peningkatan hasil belajar geografi menggunakan model pembelajaran *Collaborative Learning* antara *Team Games Tournament* dan *Make A Match* dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna?
4. Apakah penggunaan model pembelajaran *Collaborative Learning* antara *Team Games Tournament*(TGT) dan *Make A Match* pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna lebih efektif daripada model pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan rerata hasil belajar geografi dengan sebelum dikenai perlakuan (*pretest*) model pembelajaran *Collaborative Learning* antara *Team Games Tournament*(TGT) dan *Make A Match* pada pokok bahasan

persebaran flora dan fauna dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah.

2. Untuk mengetahui perbedaan rerata hasil belajar geografi, pada siswa yang dikenai perlakuan (*posttest*) model pembelajaran *Collaborative Learning* antara *Team Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna dan menggunakan metode ceramah.
3. Untuk mengetahui perbedaan selisih peningkatan hasil belajar geografi menggunakan model pembelajaran *Collaborative Learning* antara *Team Games Tournament* dan *Make A Match* dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna.
4. Untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *Collaborative Learning* antara *Team Games Tournament* (TGT) dan *Make A Match* pada pokok bahasan persebaran flora dan fauna lebih efektif daripada model pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Untuk menambah pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori tentang metode pembelajaran sehubungan dengan masalah yang diteliti.
- b. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat secara praktis

Bagi siswa

- a. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan siswa lain sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) antara *Team Games Tournament*(TGT) dan *Make A Match* yang diharapkan dapat meningkatkan rasa senang, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, tanggung jawab, dan percaya diri.

Bagi guru

Guru dapat menggunakan variasi model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai usaha untuk memperbaiki model pembelajaran yang ada

Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi peneliti untuk mengetahui terhadap keefektivan model pembelajaran yang lebih baik dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Sebagai ruang lingkup kajian penelitian ini adalah mencakup hal-hal berikut:

1. Obyek penelitian

Obyek penelitian ini adalah hasil belajar geografi menggunakan model pembelajaran kolaborasi (*Collaborative Learning*) antara *Team Games Tournament*(TGT) dan *Make A Match*.

2. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

3. Tempat penelitian

Tempat penelitian ini adalah SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, dengan alamat Jalan M. Nur I Sepang Jaya Way Halim, Bandar Lampung.

4. Waktupenelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjiltahun pelajaran 2013-2014.

5. Ruang lingkup ilmu pendidikan geografi.

Pendidikan geografi adalah disiplin ilmu sosial yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan atau kewilayahan dalam konteks keruangan.