

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif. Potensi peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kebijaksanaan, kepribadian luhur, dan kemampuan yang dibutuhkan diri sendiri, masyarakat dan bangsa. Potensi siswa dapat dikembangkan melalui kegiatan pendidikan yang mengedepankan kecerdasan sosial, pengabdian dan keimanan. Secara bahasa definisi pendidikan mengandung arti bimbingan yang dilakukan oleh seseorang (orang dewasa) kepada anak-anak, untuk memberikan pengajaran, perbaikan moral dan melatih intelektual. Bimbingan kepada anak-anak dapat dilakukan tidak hanya dalam pendidikan formal yang diselenggarakan pemerintah, akan tetapi peran keluarga dan masyarakat dapat menjadi lembaga pembimbingan yang mampu menumbuhkan pemahaman dan pengetahuan (Sholichah, 2018)

Belajar adalah perubahan kemampuan dari mereka yang sebelumnya tidak mampu melakukan, mereka yang tidak mengerti menjadi mengerti, dan mereka yang sebelumnya tidak terampil. Pembelajaran membantu siswa menghadapi kehidupan di lingkungan masyarakat. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut diantaranya meliputi tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh pendidik dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Cerdik dalam penentuan model

pembelajaran tentu akan membawa dampak baik bagi motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi di era modern ini membuat guru harus memotivasi mengenai pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Mulai dari menggunakan media sebagai bahan ajar hingga penggunaan model pembelajaran yang semakin beragam guna mencapai tujuan pembelajaran. Di lain sisi siswa juga sudah mulai meninggalkan kebiasaan mencatat. Siswa tidak perlu lagi membawa banyak buku dikarenakan sudah tersedia banyak aplikasi yang mempermudah pembelajaran. Penggunaan pola pembelajaran berpusat pada siswa tentunya diharapkan untuk mewujudkan kondisi yang kondusif sehingga mendorong siswa untuk termotivasi melakukan kegiatan belajar secara aktif. Dalam kurikulum 2013, kegiatan proses belajar berpusat pada siswa memerlukan model pendekatan pengajaran, strategi, metode, dan tehnik sesuai dengan pendekatan untuk melibatkan partisipasi siswa aktif dalam proses belajar.

Fisika merupakan ilmu yang mempelajari tentang fenomena-fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pada umumnya pelajaran fisika dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan tidak menarik. Hal ini disebabkan oleh cara penyajian pelajaran fisika hanya menggunakan satu model pembelajaran saja yaitu model pembelajaran langsung, sehingga siswa merasa bosan mempelajarinya. Sering kali pelajaran fisika yang disajikan hanya menonjolkan persamaan matematis suatu rumus daripada konsep fisiknya, sehingga siswa tidak mampu mengaitkan antara materi dengan fenomena-fenomena alam yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru fisika dan siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kendari pada tanggal 26 September 2022 ditemukan permasalahan yang pertama akibat lamanya proses pembelajaran online yang menuntut siswa untuk dapat belajar mandiri belum berjalan maksimal pada tahun ajaran sebelumnya. Kemudian permasalahan kedua yang dihadapi dalam pembelajaran fisika adalah minimnya penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik, sehingga penyampaian materi selalu cenderung dengan cara biasa, hal ini terlihat pada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan tidak memahami apa yang disampaikan. Permasalahan ketiga ialah kurangnya penanaman suatu konsep atau topik yang bisa membuat materi yang di pelajari terasa menyenangkan bagi siswa.

Pada permasalahan kedua yang telah disebutkan bahwa kurangnya penggunaan media dan model pada proses pembelajaran membuat peneliti tertarik untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sebagian siswa yang memperhatikan pelajaran dan yang lain tidak, sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif. Dimana merupakan model pembelajaran dengan struktur anggota yang heterogen sehingga terjadi ketergantungan yang positif, adanya tanggung jawab perorangan dan komunikasi dengan tujuan memaksimalkan proses dan tujuan pembelajaran.

Beberapa model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti model pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Numbered Head Together* (NHT), *Team Games Tournament* (TGT) dan lainnya. Berdasarkan beberapa penelitian

yang telah peneliti baca, pada penelitian yang dilakukan oleh Arie Purwa Kusuma dan Ayunitis Khoirunnisa dimana dalam penelitiannya yang membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika mendapatkan hasil bahwa rerata hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih tinggi daripada yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) (Arie Purnama Kusuma, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Munawaroh dan Khoirul dimana dalam penelitiannya membandingkan anantara model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Make A Match* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar kimia mendapatkan hasil bahwa rerata hasil belajar matematika yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih tinggi daripada yang menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) (Munawaroh, 2013). Penelitian yang dilakukan oleh Novara dan Arny Sula dimana dalam penelitiannya membandingkan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dan *Make A Match* terhadap hasil belajar IPA mendapatkan hasil bahwa rerata hasil belajar IPA yang menggunakan model pembelajaran *Make A Match* lebih baik daripada yang menggunakan model *Numbered Head Together* (NHT) (Novara, 2013).

Salah satu jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran salah satunya adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau

topik dalam suasana yang menyenangkan. Model ini menggunakan kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Selanjutnya guru mebagi siswa menjadi tiga kelompok dan posisinya berbentuk huruf U, yakni kelompok pertama sebagai kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu-kartu berisi jawaban, dan kelompok ketiga sebagai kelompok pembawa kunci jawaban.

Berdasarkan uraian masalah di atas, penelitian mencoba membantu meringankan kesulitan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Penggunaan model pembelajaran ini hendaknya dapat membangkitkan minat belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membangkitkan semangat belajar, menyukai fisika, dan diterima dengan baik oleh siswa. Dari penelitian terkait yang telah diuraikan, penelitian ini juga bertujuan untuk lebih memahami pengaruh penggunaan model pembelajaran terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Bagi peneliti untuk menyebutkan nama penelitian yaitu **“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Tipe *Make A Match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 2 Kendari”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Lamanya proses pembelajaran daring.
2. Sebagian siswa cenderung tidak semangat dalam belajar fisika.

3. Penyampaian materi dan penggunaan model pembelajaran yang menarik masih belum dimanfaatkan dengan baik dan cenderung konvensional.
4. Pembelajaran fisika yang dianggap rumit.
5. Motivasi belajar fisika siswa masih tergolong standar.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas maka, perlunya batasan masalah agar tidak terjadi kesalahan penafsiran terhadap permasalahan dalam penelitian ini.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian akan dilaksanakan di SMAN 2 Kendari.
2. Subjek penelitian adalah Kelas XI IPA.
3. Materi yang diajarkan adalah Fluida Dinamis.
4. Model pembelajaran yang akan diterapkan adalah Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match*.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Dari pemaparan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat ditarik pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana Motivasi belajar peserta didik sesudah menggunakan Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match* di Kelas XI IPA SMAN 2 Kendari?
2. Bagaimana Hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* di Kelas XI IPA SMAN 2 Kendari?

3. Apakah ada pengaruh terhadap Motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A* di SMAN 2 Kendari?
4. Apakah ada pengaruh terhadap Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* di SMAN 2 Kendari?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui Motivasi belajar peserta didik sesudah menggunakan Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Make A Match* di Kelas XI IPA SMAN 2 Kendari.
2. Mengetahui Hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* di Kelas XI IPA SMAN 2 Kendari.
3. Mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Motivasi belajar peserta didik di SMAN 2 Kendari.
4. Mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Kendari.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

## **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis manfaat penelitian ini yaitu untuk meningkatkan serta menambah wawasan keilmuan yang bersumber dari suatu fakta yang empiris dan didukung oleh teori yang kebenarannya teruji secara ilmiah.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peserta Didik**

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, ketertarikan, keaktifan dan kerjasama antar peserta didik di Kelas XI IPA pada mata pelajaran Fluida Dinamis dalam membangun rasa percaya diri dan kerjasama sehingga hasil belajar dapat tercapai secara maksimal.

### **b. Bagi Guru**

Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan seorang tenaga pendidik dalam menerapkan model-model pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran.

### **c. Bagi Sekolah**

Diharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat menumbuh kembangkan budaya meneliti di lingkup persekolahan terkhusus dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

### **d. Bagi Peneliti**

Penelitian ini bermanfaat untuk menyelesaikan tugas akhir dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan, memberikan peningkatan ilmu pengetahuan keilmuan fisika dan juga pengalaman dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi Fluida Dinamis.



## 1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman judul maka perlu dijelaskan kata-kata kunci yaitu:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan dan dapat diukur menggunakan kuisisioner/angket.
2. Motivasi belajar merupakan suatu daya tarik, dorongan, dan keinginan yang dapat diukur dengan menggunakan kuisisioner/angket.
3. Hasil belajar merupakan nilai akhir yang diperoleh dari pemberian instrumen penelitian berupa soal tes pilihan ganda.
4. Fluida dinamis adalah fluida yang bergerak secara ideal atau memiliki kecepatan konstan. Materi fluida dinamis mencakup debit fluida, asas kontinuitas, asas bernoulli, dan teorema torricelli.

