

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa 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 diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sanjaya, 2010: 2).

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problem kehidupan yang dihadapinya (Trianto, 2011: 1).

Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu kumpulan teoritis yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya (Trianto, 2012: 136). Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Selain itu, IPA dipandang pula sebagai proses, sebagai produk, dan sebagai prosedur (Donosepoetro *dalam* Trianto, 2012: 137).

Usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Dalam proses mengajar, sebagai proses

menyampaikan pengetahuan, akan lebih tepat jika diartikan dengan menanamkan ilmu pengetahuan, seperti yang dikemukakan Smith (1987) *dalam* (Hamruni, 2011: 35), bahwa mengajar adalah menanamkan pengetahuan atau keterampilan (*teaching is imparting knowledge or skill*).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu petanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2011: 1). Sedangkan menurut Djamarah (2013 : 1) belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik.

Proses belajar mengajar adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang diorganisasi. Lingkungan ini diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai dengan tujuan pendidikan. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu faktor yang mendukung kondisi belajar didalam suatu kelas adalah *job description* proses belajar mengajar yang berisi serangkaian pengertian peristiwa belajar yang dilakukan oleh kelompok-kelompok siswa (Djamarah, 2013: 29).

Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan Guru IPA kelas VII₇ SMP Negeri 21 Pekanbaru, diperoleh informasi terdapat gejala yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar (KBM) tidak optimal, gejala tersebut adalah: (a) Kurangnya perhatian siswa sewaktu guru menerangkan pelajaran sehingga proses kegiatan belajar mengajar kurang optimal, (b) Guru lebih sering melaksanakan KBM dengan metode ceramah, (c) Keterbatasan sumber belajar siswa, dan (d) Tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah ditandai dengan hasil belajar siswa yang tidak tuntas individual pada KKM 76 yaitu 12 siswa dengan ketuntasan klasikal 71,42 %.

Terkait dengan permasalahan yang diuraikan di atas, menuntut adanya perubahan dan perbaikan dalam proses belajar mengajar serta usaha dalam memperbaiki hasil belajar siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, perlu adanya perubahan metode yakni dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunakan *Handout* yang pada akhirnya diharapkan selain dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa juga diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Metode pembelajaran kooperatif ini menempatkan siswa pada posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga dengan adanya kerja kelompok ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap pelaksanaan pembelajaran diantaranya dilakukan oleh Darmayanti (2015) tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunakan *Handout* terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Pemahaman Konsep Biologi siswa kelas VIII₄ SMPN 1 Rumbio Jaya kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2015/2016.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang *silih asah, silih asih, dan silih asuh* antarsesama siswa sebagai latihan hidup didalam masyarakat nyata (Abdurrahman dalam Wena, 2010: 190). Pembelajaran kooperatif merupakan sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Elemen yang merupakan ketentuan pokok dalam pembelajaran kooperatif, yaitu (a) saling ketergantungan positif, (b) interaksi tatap muka, (c) akuntabilitas individual, dan (d) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan (Nurhadi dalam Wena, 2010: 190).

Metode *Make A Match* merupakan metode belajar mengajar mencari pasangan dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Jumlah siswa dalam satu kelompok tidak boleh terlalu besar, yang terdiri dari 2 atau lebih. Hal ini

dimaksud agar proses kerjasama antar siswa berjalan efektif, sehingga memungkinkan semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran untuk membahas dan memecahkan masalah (Mikran, Pasaribu, dan Darmadi, 2012: 11).

Dalam pelaksanaan pembelajaran, diperlukan adanya bahan ajar. Bahan ajar yang jadi pegangan siswa dalam proses pembelajaran salah satunya adalah *handout*. *Handout* adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Menurut kamus *oxford*, hal 389, *handout* adalah pernyataan yang telah disiapkan oleh pembaca. *Handout* biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang dianjurkan atau kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik (Majid, 2011: 175).

Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik (Purwanto, 2013: 49).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunakan *Handout* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII₇ SMP Negeri 21 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya perhatian siswa sewaktu guru menerangkan pelajaran, sehingga proses kegiatan belajar mengajar kurang optimal
- 2) Guru lebih sering melaksanakan KBM dengan metode ceramah
- 3) Keterbatasan sumber belajar, tidak semua siswa mempunyai buku cetak
- 4) Tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah ditandai dengan hasil belajar siswa yang tidak tuntas individual pada KKM 76 yaitu 12 siswa dengan ketuntasan klasikal 71,42 %.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk membatasi masalah dalam penelitian ini maka peneliti hanya memberi batasan, sebagai berikut:

- 1) Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan media *Handout* dan akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.
- 2) Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII₇ SMPN 21 Pekanbaru tahun ajaran 2016/2017.
- 3) Penelitian ini akan dilaksanakan pada mata pelajaran IPA Biologi yang terdiri dari 2 siklus dengan rincian sebagai berikut:
Siklus I SK 7. Memahami saling ketergantungan dalam ekosistem, KD 7.1 Menentukan ekosistem dan saling hubungan antara komponen ekosistem, dan Siklus II pada KD 7.2 Mengidentifikasi pentingnya keanekaragaman makhluk hidup dalam pelestarian ekosistem.
- 4) Penilaian hasil belajar PPK diambil dari nilai kuis, pekerjaan rumah, tugas (LKPD), dan ujian blok. Penilaian hasil belajar Kinerja Ilmiah (KI), diambil nilai portofolio (LKPD pengamatan dan laporan pengamatan) dan nilai unjuk kerja (diskusi, presentasi dan pengamatan).

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Hasil Belajar Biologi siswa kelas VII₇ SMP Negeri 21 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017 setelah Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan Menggunakan *Handout*?”

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunakan *Handout* pada siswa kelas VII₇ SMP Negeri 21 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017.

1.5.2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- 1) Bagi siswa; dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunakan *Handout* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi guru; dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Bagi sekolah; sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk diterapkan pada mata pelajaran yang lain untuk bisa meningkatkan hasil belajar siswa.
- 4) Bagi peneliti; sebagai bahan acuan dan bandingan sederhana bagi peneliti berikutnya yang ingin melanjutkan dengan pembahasan yang sama pada masa yang akan datang, serta menambah pengetahuan peneliti dalam dunia pendidikan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunakan media *Handout*.

1.6 Definisi Operasional

Peneliti perlu memberikan penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari salah penafsiran pada judul penelitian ini.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan *interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh* antarsesama siswa sebagai latihan hidup didalam masyarakat nyata (Abdurrahman *dalam* Wena, 2010: 190). Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Elemen yang merupakan ketentuan pokok dalam pembelajaran kooperatif, yaitu (a) saling ketergantungan positif, (b) interaksi tatap muka, (c) akuntabilitas individual, dan (d) keterampilan untuk menjalin hubungan antarpribadi atau keterampilan social yang secara sengaja diajarkan (Nurhadi *dalam* Wena, 2010: 190).

Metode *Make A Match* merupakan metode belajar mengajar mencari pasangan dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan. Jumlah siswa dalam satu

kelompok tidak boleh terlalu besar, yang terdiri dari 2 atau lebih. Hal ini dimaksud agar proses kerjasama antar siswa berjalan efektif, sehingga memungkinkan semua siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran untuk membahas dan memecahkan masalah (Mikran, dkk, 2012: 11).

Handout merupakan bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. *Handout* biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/kompetensi dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. *Handout* diperoleh dari berbagai cara, antara lain dengan cara mendownload dari internet atau menyadur dari sebuah buku (Majid, 2011: 175).

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa (Dimiyati & Mudjiono, 2013: 20).