

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang selalu diiringi pendidikan kehidupannya akan selalu berkembang kearah yang lebih baik. Tidak ada zaman yang tidak berkembang, tidak ada kehidupan manusia yang tidak bergerak, dan tidak ada manusia yang hidup dalam stagnasi peradaban. dan semuanya itu bermuara pada pendidikan, karena pendidikan adalah pencetak peradaban manusia (Hamid, 2011:11). Pendidikan merupakan salah satu proses terhadap anak didik yang berlangsung secara terus menerus sampai anak didik mencapai pribadi dewasa susila. Proses ini berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Bila anak didik sudah mencapai pribadi dewasa, maka ia sepenuhnya mampu bertindak sendiri bagi kesejahteraan hidupnya dan masyarakat (Hasbullah, 2009:5).

Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan berikut tidak sepenuhnya salah, sebab seperti dikatakan Reber, belajar adalah *the process of acquiring knowledge*. Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan (Suprijono, 2012:11). Selanjutnya, menurut Djamarah dan Zain (2006:122) belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik.

Proses pembelajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Sanjaya (2010:147), metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar

tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Ini berarti metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah diterapkan. Dengan demikian metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat bergantung pada metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2012:46).

Secara umum media merupakan kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam menyampaikan pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran (Sanjaya, 2010:163). Selanjutnya menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2010:163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai dalam mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan Hamalik (2008:155). Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan menurut Sudjana (2010:3) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik

yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri peserta didik akibat tindak belajar yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran biologi yang dilakukan oleh guru biologi di SMPN 6 Pekanbaru pada tanggal 14 Agustus s/d 25 November 2015 di kelas VII₁₀ adapun masalah yang ditemukan adalah (a) Kurang bervariasinya metode pembelajaran, guru menggunakan metode diskusi kelompok tetapi bukan termasuk dalam pembelajaran kooperatif, (b) Siswa yang kemampuan akademis tinggi enggan bekerjasama dengan siswa yang berkemampuan akademis rendah, (c) Ketuntasan dalam pembelajaran belum semuanya tercapai, siswa yang nilainya di atas KKM hanya 61,76%, dari nilai KKM 76.

Model pembelajaran *Make a Match* pertama kali dikembangkan pada tahun 1994 oleh Lorna Curran dalam Huda (2013:251), strategi *Make a Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain : 1) Pendalaman Materi, dan 2) Penggalan Materi. Kelebihan metode *make a match* antara lain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, metode ini menyenangkan karena ada unsur permainan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu belajar (Dwitantra, 2011).

Penelitian ini diperkuat dengan adanya jurnal dari Asiyatin (2012) melalui pendekatan Kooperatif dengan model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar biologi dari rata-rata kelas 65,2 menjadi 85. Jurnal selanjutnya dari Masrihah (2012) Penerapan pembelajaran *Make a Match* berbasis kelompok dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada materi pokok Kingdom Protista dengan kenaikan rata-rata kelas dari 45 menjadi 80,9. Selanjutnya jurnal dari Triana (2013) berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa lembar kerja siswa *Make a*

Match pada materi transpor melalui membran kelas XI SMA layak secara teoritis dengan kategori baik hingga sangat baik. Jurnal berikutnya dari Darmawati (2013) melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif *Make a Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi siswa kelas X.2 SMAN 10 Pekanbaru tahun ajaran 2012/2013 dengan ketuntasan belajar siswa secara individu sebesar 63,33% meningkat menjadi 100%. Dan Jurnal Rahayu (2012) penggunaan Model Pembelajaran *cooperative learning type make a match* di lengkapi *evidence card* mencapai nilai KKM, sedangkan ketuntasan berpengaruh terhadap hasil belajar Siswa SMAN 1 Ambarawa kelas eksperimen (XI IPA-4) adalah 89,47% mencapai nilai KKM, sedangkan ketuntasan belajar pada siswa kelas kontrol (XI IPA-3) adalah 71,05%.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti berkeinginan melaksanakan penelitian dengan judul : “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII₁₀ SMPN 6 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2015/2016”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut : a. Kurang bervariasinya metode pembelajaran, guru menggunakan metode diskusi kelompok tetapi bukan termasuk dalam pembelajaran kooperatif, b. Siswa yang kemampuan akademis tinggi enggan bekerjasama dengan siswa yang berkemampuan akademis rendah dan c. Ketuntasan dalam pembelajaran belum semuanya tercapai, siswa yang nilainya di atas KKM hanya 61,76%, dari nilai KKM 76.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Kompetensi Dasar 3.8 Mendeskripsikan interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya

- 2) Kompetensi Dasar 3.9 Mendeskripsikan pencemaran dan dampaknya bagi makhluk hidup dan Kompetensi Dasar 3.10 Mendeskripsikan tentang penyebab terjadinya pemanasan global dan dampaknya bagi ekosistem
- 3) Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII₁₀ SMPN 6 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016
- 4) Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: “Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan Media Gambar dapat Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII₁₀ SMPN 6 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar biologi siswa kelas VII₁₀ SMPN 6 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015/2016 melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan media gambar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Siswa, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.
- 2) Bagi Guru, khususnya untuk guru biologi di SMPN 6 Pekanbaru dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, dapat melakukan inovasi baru dalam pembelajaran serta meningkatkan kemampuan dalam proses belajar mengajar.
- 3) Bagi Sekolah, dapat dijadikan bahan pertimbangan atau masukan untuk menentukan model pembelajaran yang baik dalam meningkatkan hasil belajar atau mutu pendidikan di sekolah.

- 4) Bagi Peneliti, sebagai bahan masukan dan menambah wawasan mengenai pembelajaran kooperatif Tipe *Make a Match*.

1.7 Penjelasan Istilah Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian ini, Maka peneliti memberikan penjelasan beberapa istilah yang digunakan pada penelitian.

- 1) Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2012:54). Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokkan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok memperoleh penghargaan, jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan (Sanjaya, 2010:242).
- 2) Metode *Make a Match* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif dengan mencari kartu yang merupakan pertanyaan/jawaban sebelum batas waktunya (Rusman, 2012:223). Kelebihan metode *make a match* antara lain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, metode ini menyenangkan karena ada unsur permainan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi dan efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu belajar (Dwitantra, 2011:65).
- 3) Gambar merupakan media yang umum dipakai untuk berbagai macam kegiatan pembelajaran. Gambar yang baik bukan hanya dapat menyampaikan saja tetapi dapat digunakan untuk melatih keterampilan berfikir serta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi siswa. Misalkan diberikan kepada siswa sebuah gambar, kemudian mereka disuruh untuk

menceritakan kejadian yang nampak pada gambar sesuai dengan presepsinya (Sanjaya, 2012:166).

- 4) Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari penilaian yang dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Oleh sebab itu tindakan atau kegiatan tersebut dinamakan penilaian hasil belajar (Sudjana, 2010:111).

