

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai definisi yang luas, yang mencakup semua perbuatan atau semua usaha dari generasi tua untuk mengalihkan nilai-nilai serta melimpahkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan serta keterampilan kepada generasi selanjutnya sebagai usaha untuk menyiapkan mereka agar dapat memenuhi fungsi hidup mereka baik jasmani maupun rohani (Kurniawan, 2013:26). Menurut Kunandar (2011: 5), pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh sebab itu, hampir semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama melalui proses belajar.

Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Tujuan pendidikan dapat dijabarkan mulai dari tujuan nasional, instutional, kurikuler sampai instruksional. Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan nasional maka tujuan pembangunan nasional dalam sektor pendidikan diturunkan ke dalam beberapa tujuan pendidikan mulai dari tujuan nasional hingga tujuan di tingkat pengajaran (Hamalik, 2011:3).

Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses-mengajar yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Oleh karena itu, guru yang merupakan salah satu unsur di bidang kependidikan harus berperan serta secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional, sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang. Berkaitan dengan ini, guru memiliki peranan yang unik dan sangat kompleks di dalam proses belajar-mengajar (Sardiman, 2014:125).

Hamalik (2013:27) menyatakan bahwa, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Menurut pendapat Arsyad (2010: 1) 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. Sedangkan mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Kalau belajar dikatakan milik siswa, maka mengajar sebagai kegiatan guru (Sardiman, 2014:47). Selanjutnya Slameto (2010:29) menyatakan bahwa mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Dan setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu.

Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif. Dalam hal ini perlu disadari masalah yang menentukan bukan bukan metode atau prosedur yang digunakan dalam pengajaran, bukan moderennya pengajaran, bukan pula konvensional atau progresifnya mengajar. Semua itu hanya berkaitan dengan alat bukan “tujuan” pengajaran. Bagi pengukuran suksesnya pengajaran, memang syarat utama adalah “hasilnya”. Itupun harus secara cermat dan tepat yaitu dengan memperhatikan bagaimana prosesnya. Dalam proses inilah siswa akan beraktivitas (Sardiman, 2014: 49). Dalam pendidikan dan pengajaran, tujuan dapat diartikan sebagai usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan dari siswa/subjek belajar, setelah menyelesaikan/memperoleh pengalaman belajar (Sardiman, 2014:57). Dengan demikian siswa diharapkan dapat belajar dengan baik untuk memperoleh pengalaman belajar.

Hasil observasi dan wawancara Penulis dengan guru bidang studi biologi di SMPN 3 Bangkinang dengan mengamati proses pembelajaran biologi di kelas yang diajarkan oleh salah seorang guru biologi serta dengan mewawancarai

beberapa siswa yang diajarkan oleh guru tersebut ditemukan beberapa masalah sebagai berikut : (1) Masih ada siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, (2) Kurangnya perhatian siswa sewaktu guru menerangkan pelajaran, sehingga proses kegiatan belajar mengajar tidak optimal, (3) Metode ceramah dan tanya jawab yang masih mendominasi proses kegiatan belajar mengajar, (4) Sebagian besar siswa tidak memiliki buku paket atau buku pegangan siswa, (5) Hasil belajar siswa masih ada yang berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 hal ini ditunjukkan dengan pencapaian ketuntasan klasikal rata-rata 59,09 %. Dengan memperhatikan kondisi di atas, penulis merasa perlu untuk menggunakan model pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. 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 di ajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga dengan adanya kerja kelompok ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penelitian Wahyuningsih dkk (2012), mengatakan peningkatan hasil belajar dan keaktifan melalui pembelajaran *Make a Match* pada siswa kelas IX F SMP Negeri 2 Kartasura. Dapat dilihat dari analisis data dalam penelitian ini dengan deskriptif kualitatif yang dilengkapi dengan analisis rata-rata hasil belajar biologi dikelas IX F SMP Negeri 2 Kartasura tahun ajaran 2011/2012. Sebelum pelaksanaan tindakan diperoleh rata-rata hasil belajar kognitif produk siswa 67,46 dan rata-rata pada siklus I meningkat menjadi 73,94 dan rata-rata pada siklus II meningkat menjadi 78,89 sedangkan untuk keaktifan siswa pada siklus I dengan rata-rata 11,51 dengan kriteria cukup berminat dan meningkat pada siklus II menjadi 61,89 dengan kriteria berminat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa strategi *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan pada materi sistem koordinasi dan indra manusia pada siswa kelas IX F SMP Negeri 2 Kartasura Tahun Ajaran 2011/2012.

Salah satu usaha meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan penerapan model pembelajaran *make a match*. Melalui model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, secara pengetahuan maupun fisiknya. Metode yang menyenangkan karena ada unsur permainan. Metode ini efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi di depan kelas dan efektif melihat kedisiplinan siswa menghargai waktu dalam belajar. Oleh karena itu setiap guru perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Sanjaya, 2010: 60).

Berdasarkan permasalahan diatas serta masalah-masalah yang ditemukan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Pemahaman Konsep Biologi Siswa Kelas VIIB SMPN 3 Bangkinang Tahun Pelajaran 2017/2018”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1) Masih ada siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran
- 2) Kurangnya perhatian siswa sewaktu guru menerangkan pelajaran, sehingga proses kegiatan belajar mengajar tidak optimal
- 3) Metode ceramah dan tanya jawab yang masih mendominasi proses kegiatan belajar mengajar.
- 4) Sebagian besar siswa tidak memiliki buku paket atau buku pegangan siswa
- 5) Hasil belajar siswa masih ada yang berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 hal ini ditunjukkan dengan pencapaian ketuntasan klasikal rata- rata 59,09%.

1.3 Pembatas Masalah

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran biologi, pada Standar Kompetensi (SK) 7. Memahami Keanekaragaman dalam ekosistem. Kompetensi Dasar (KD) 7.1 Menentukan ekosistem dan saling hubungan antara komponen ekosistem 7.2 Mengidentifikasi-pentingnya keanekaragaman makhluk hidup

dalam pelestarian ekosistem. Sedangkan hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka perumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut : Bagaimanakah hasil belajar pengetahuan pemahaman konsep biologi setelah diterapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas VIIB SMPN 3 Bangkinang Tahun Ajaran 2017/2018?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1. Tujuan Penelitian

Peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pengetahuan pemahaman konsep biologi dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada siswa kelas VIIB SMPN 3 Bangkinang Tahun Ajaran 2017/2018.

1.5.2. Manfaat Peneliti

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagi siswa, dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar pengetahuan pemahaman konsep (PPK) siswa.
- 2) Bagi guru, sebagai masukan untuk menerapkan pembelajaran *make a match* pada proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar pengetahuan pemahaman konsep siswa.
- 3) Bagi sekolah, merupakan masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan mutu pelajaran di sekolah terutama pelajaran biologi.
- 4) Bagi peneliti, sebagai wawasan untuk menambahkan pengetahuan tentang penulisan karya ilmiah dan menjadi landasan penelitian berikutnya.

1.6 Definisi Istilah Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan istilah judul sebagai berikut:

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih di pimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas (Suprijono, 2010: 54-55).

Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif dengan mencari pasangan kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut (Rusman, 2012: 223).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009: 22). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan dan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Bloom dalam Suprijono, 2010: 5-6). Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Sujana, 2009 : 22).