

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan (Hamid, 2009). Menurut Auliyawati dalam Hamid (2009), pendidikan pada tiap tingkatan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik agar mempunyai kemampuan untuk melanjutkan tingkatan pendidikan ketingkat selanjutnya. Salah satu usaha untuk mewujudkan kemampuan siswa tersebut adalah meningkatkan penguasaan materi yang diajarkan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Di dalam sebuah pembelajaran terjadi komunikasi yang terarah antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Guru memegang peranan penting untuk keberhasilan seorang siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan. Seorang guru harus memperhatikan tingkat kemampuan siswa karena tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam menangkap ilmu yang diberikan. Dengan demikian seorang guru dituntut untuk menentukan metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar agar tercapai tujuan pembelajaran yang sejalan dengan kemampuan yang dimiliki siswa (Hamid, 2009).

Masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang masih sangat memprihatinkan. Pada umumnya hal ini disebabkan oleh metode mengajar yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Proses pembelajaran saat ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan kesempatan bagi anak didik untuk berkembang secara

mandiri melalui proses pemikirannya sendiri. Metode ini membuat siswa sering merasa bosan dalam mengikuti pelajaran (Trianto, 2009).

Pembelajaran dengan ceramah atau presentasi menyebabkan guru menjadi pusat sumber utama pengetahuan, sehingga siswa tidak dapat mengembangkan pola berpikirnya, cenderung menerima hal yang diberikan guru, padahal siswa memiliki pengetahuan dasar. Kurang maksimalnya aktivitas siswa, berimbas pada hasil belajar yang kurang maksimal pula. Pengelolaan kelas dan pemilihan metode pembelajaran dipandang sebagai suatu usaha yang sangat penting dan mendapat prioritas oleh guru. Upaya yang dilakukan adalah memberi peluang pada siswa untuk melaksanakan kegiatan yang kreatif dan terarah antara lain dengan metode kooperatif karena metode tersebut dapat meminimalkan dimensi pembelajaran *Teacher Centerd Content Oriented (TCCO)* dan menekankan pada dimensi pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* (Sakti, *et.al.*, 2008).

Proses pembelajaran yang baik adalah yang dapat menciptakan suasana proses pembelajaran yang efektif dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik. Salah satu alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran yang monoton adalah dengan pemilihan model pembelajaran kooperatif yang tepat. Menurut Artz dan Newman dalam Miftahul (2011), pembelajaran kooperatif adalah *small group of learners working together as a team to solve a problem, complete a task, or accomplish a common goal* (kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai suatu tujuan bersama). Jadi, pembelajaran kooperatif memberikan peran yang penting bagi siswa, sehingga konsep-konsep tidak hanya diperoleh dari guru, tapi diperoleh dari diskusi dalam kelompok kecil untuk bertukar pikiran antar siswa dalam menyelesaikan masalah.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dikembangkan oleh Curran pada 1994. Model ini merupakan pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Setiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu dapat berisi pertanyaan dan dapat berisi jawaban. Selanjutnya mereka mencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* pertama kali dikembangkan oleh

Lyman pada 1981 yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri kemudian menggabungkan hasil pemikiran dengan pasangannya dan membagikan hasil pemikiran tersebut dengan seluruh siswa.

Menurut Chandra, dkk (2011), dalam penelitiannya mengenai pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap hasil belajar siswa menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan model pembelajaran yang konvensional. Dimana hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih baik daripada pembelajaran konvensional atau ceramah. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan hasil belajar siswa yaitu 6,65 menjadi 8,08.

Sedangkan Berutu (2011), dalam penelitiannya mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut dapat diketahui dari ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan telah tercapai dengan persentase ketuntasan yaitu sebesar 85%.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru biologi di SMA Negeri 11 Medan bahwa pada umumnya siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran biologi disertai dengan hasil belajar biologi siswa kelas X yang masih kurang memuaskan. Hasil ulangan harian dan ujian semester menunjukkan bahwa hanya sekitar 75% siswa yang mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Hal ini disebabkan oleh pemilihan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Salah satu contoh model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran langsung atau *Direct Instruction* (DI) dimana saat guru menerangkan siswa hanya mendengar dan mencatat sehingga tidak terlihat interaksi antar siswa dalam kelas yang membuat kondisi kelas bersifat individual.

Model-model pembelajaran kooperatif sangatlah beragam, diantaranya Jigsaw, STAD, *Role Playing*, *Make a Match*, *Think Pair Share*, dan lain-lain. Namun tidak semua model pembelajaran tersebut cocok digunakan untuk materi-materi dalam

biologi. Jika dilakukan perbandingan dua model pembelajaran terhadap suatu materi biologi akan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang berbeda. Oleh karena itu, perlu diperhatikan kesesuaian antara model pembelajaran dengan materi yang akan diajarkan. Seperti halnya antara model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Think Pair Share*.

Pada model pembelajaran kooperatif hasil belajar siswa tidak langsung terpengaruh, aktivitas siswa yang mempengaruhi secara langsung dalam pembelajaran kooperatif karena siswa yang sebelumnya bersifat individual. Tidak adanya interaksi siswa dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor dari rendahnya hasil belajar siswa, selain faktor keluarga, ekonomi, lingkungan, minat siswa, kecakapan sosial, dan lain-lain. Hanya saja dalam penelitian ini aktivitas belajar siswa tidak diteliti karena dibutuhkan waktu yang tidak sebentar untuk meneliti model pembelajaran kooperatif. Maka dari itu dalam penelitian ini tidak meneliti ranah afektif (aktivitas siswa) karena singkatnya waktu penelitian yang dilakukan, hanya ranah kognitif saja (tes hasil belajar) yang dilakukan di dalam penelitian ini untuk melihat perbandingan kedua model kooperatif tipe *Make a Match* dan *Think Pair Share*.

Model pembelajaran tipe *Make a Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Merupakan teknik mencari pasangan kartu sambil belajar (bertukar informasi) satu siswa ke beberapa siswa mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan usia anak didik. Model pembelajaran tipe *Think Pair Share* merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah dalam pengelolaan informasi, komunikasi, dan mengembangkan cara berpikir siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Sesuai karakteristik dari masing-masing model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Think Pair Share*, kedua metode tersebut menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, mengurangi tingkat kejenuhan, mampu memberikan motivasi, dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Selain itu model-model pembelajaran tersebut bertujuan untuk mempermudah dalam pengelolaan informasi, komunikasi, dan mengembangkan cara berpikir siswa

dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan penelitian eksperimen yang menggunakan dua model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, mengenai kaitan antara hasil belajar siswa yang erat hubungannya dengan kesesuaian dan ketepatan penggunaan model pembelajaran terhadap suatu materi, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang perbandingan dua model pembelajaran dengan judul, “Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* dengan *Think Pair Share* pada Sub Materi Pokok Kingdom Animalia Kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Hasil belajar biologi siswa SMA Negeri 11 Medan masih rendah karena penggunaan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dengan bantuan *powerpoint* yang monoton sehingga membuat siswa jenuh belajar biologi.
2. Pemilihan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat siswa kurang berminat mengikuti pelajaran biologi.
3. Masih rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa kurang antusias yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar biologi siswa.

1.3. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan *think pair share* pada sub materi pokok Kingdom Animalia kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.

2. Hasil belajar yang akan diukur digunakan tes pada ranah kognitif.
3. Ruang lingkup penelitian tidak membahas aktivitas siswa hanya kepada hasil tes sebelum dan setelah poses pembelajaran.

1.4. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka disusun rumusan masalah, rumusan permasalahan yang penulis buat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada sub materi pokok Kingdom Animalia kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016?
2. Bagaimana hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* pada sub materi pokok Kingdom Animalia kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016?
3. Bagaimana perbandingan hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan tipe *Think Pair Share* pada sub materi pokok Kingdom Animalia kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada sub materi pokok Kingdom Animalia kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.
2. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* pada sub materi pokok Kingdom Animalia kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.
3. Perbandingan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* dan *Think*

Pair Share pada sub materi pokok Kingdom Animalia kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kemampuan menggunakan model *Make a Match* dan model *Think Pair Share* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menggunakannya untuk pembelajaran biologi khususnya pada pokok bahasan Kingdom Animalia.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk dapat mempertimbangkan model pembelajaran yang lebih baik dalam pembelajaran biologi dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas khususnya bidang studi biologi sehingga permasalahan-permasalahan yang sering dihadapi oleh siswa dan guru dapat diselesaikan.
3. Menjadi bahan perbandingan bagi peneliti lanjut yang ingin meneliti topik yang sama.

1.7. Defenisi Operasional

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2009). Adapun hasil belajar dalam penelitian ini pada ranah kognitif siswa dalam pembelajaran Biologi adalah hasil ujian yang diukur dengan tes pilihan ganda. Ranah kognitif banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pembelajaran. Ranah kognitif juga dapat dijadikan sebagai acuan keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

2. Kingdom Animalia

Kingdom animalia merupakan organisme eukariotik (memiliki membran inti sel), multiseluler (bersel banyak), tidak memiliki dinding sel, tidak berklorofil

sehingga hidup sebagai organisme heterotrof (membutuhkan makanan dari lingkungannya), dan dapat menggerakkan tubuh untuk mencari makan atau mempertahankan diri dari musuh. Peneliti membatasi bahasan kingdom animalia pada materi hewan bertulang belakang (Vertebrata). Hewan vertebrata dapat dibagi menjadi dua superkelas, yaitu: pisces (kelas Agnatha, Condrichthyes, Osteichthyes) dan tetrapoda (kelas Amphibia, Reptilia, Aves dan Mamalia).

3. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran/konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk – bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Dalam pembelajaran ini guru menetapkan tugas dan pertanyaan – pertanyaan serta menyediakan bahan – bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud (Suprijono, 2009). Peneliti menggunakan dua jenis metode pembelajaran kooperatif dalam penelitian ini, yaitu metode *Make A Match* dan metode *Think Pair Share*. Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Currran dalam Miftahul (2009). Penerapan model ini, siswa harus mencari pasangan atau mencocokkan kartu yang merupakan jawaban atau soal dengan batas waktu yang telah ditentukan. Model pembelajaran *think pair share* merupakan salah satu variasi belajar dalam diskusi kelas. Guru memilih menggunakan *think pair share* untuk membandingkan tanya jawab kelompok keseluruhan dan diharapkan siswa menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya.