

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar mengajar adalah kegiatan yang bernilai edukatif dan mewarnai interaksi yang terjadi diantara guru dan anak didik. Interaksi bernilai edukatif ini dikarenakan dalam proses kegiatan belajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan.

Guru merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala metode guna kepentingan pengajaran, dan harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas, dan ini merupakan masalah yang cukup sulit dirasakan oleh guru, kesulitan itu karena anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan (Djamarah, 2013).

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, para peserta didik disamping menguasai bahan atau materi ajar, tentu perlu pula mengetahui bagaimana karakteristik peserta didik dalam menerima materi di kelas. Oleh karena itu model pembelajaran yang bervariasi dan menarik yang digunakan akan menumbuhkan semangat belajar siswa dan tugas guru adalah memilih model pembelajaran yang tepat yang akan digunakan di kelas agar terlaksanannya proses belajar mengajar siswa yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti dengan guru biologi di SMA Swasta Al-Hidayah Medan yang telah dilakukan dengan Ibu Rika Khairani, bahwa pembelajaran biologi di sekolah tersebut sudah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti ceramah, tanya jawab, diskusi juga talking stick namun belum berjalan secara optimal. Ada permasalahan yang dihadapi guru di kelas antara lain yaitu hasil belajar siswa masih rendah, dibuktikan dengan masih 60% siswa atau 65 siswa dari seluruh siswa kelas X yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 75, siswa kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan, menjawab

pertanyaan, sehingga proses belajar mengajar hanya didominasi oleh guru dan saat mengikuti proses belajar mengajar, tidak semua siswa serius untuk mengikuti pelajaran.

Materi Animalia khususnya pada sub materi Invertebrata adalah materi yang perlu diajarkan menggunakan metode permainan, karena dengan demikian materi ini akan lebih menarik perhatian siswa. Dimana peneliti mengenalkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan *Snowball Throwing*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran dimana guru memberikan satu kartu soal atau jawaban yang dipegang kepada siswa setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* merupakan model pembelajaran yang menggali potensi kepemimpinan murid dalam kelompok dan keterampilan membuat-menjawab pertanyaan dipadukan melalui permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju (Istarani, 2011).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan *Snowball Throwing* ini nantinya diharapkan akan membuat siswa lebih tertarik lagi untuk mempelajari materi Invertebrata, memahami dasar klasifikasi dalam Invertebrata serta mudah menjawab soal ujian saat pelaksanaan ujian di kelas.

Menurut hasil penelitian Irma, dkk, (2012), dalam *Unnes Journal of Biology* yang berjudul “Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Sistem Gerak” diperoleh rata-rata hasil belajar kognitif kelas eksperimen 84,21 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 76,81. Demikian juga penelitian Makmur, dkk, (2013), dalam *jurnal INPAFI* yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa” menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada saat pelaksanaan model kooperatif *Make A Match* mengalami peningkatan mulai dari 72,84% menjadi 82,98%. Sedangkan penelitian yang dilakukan Kemala, dkk, (2015) dalam *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* yang berjudul “Pengaruh Model *Snowball Throwing* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA” bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA siswa yang

menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* dengan skor rata-rata 24,96 sedangkan menggunakan metode konvensional skor rata-rata 16,39. Demikian juga penelitian Winda Purnama Sari dan Trikinasih Handayani, (2014), dalam jurnal JUPEMASI-PBIO yang berjudul “Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran *Make A Match* dengan *Snowball Throwing* Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Hormon Manusia” bahwa terdapat perbedaan rata-rata gain skor hasil belajar ranah kognitif siswa dengan model pembelajaran *Make A Match* adalah 4,760 sementara rata-rata gain skor hasil belajar ranah kognitif siswa dengan model *Snowball Throwing* adalah 3,080.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan *Snowball Throwing* pada Sub Materi Invertebrata di Kelas X SMA Swasta Al- Hidayah Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam kelas pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.
3. Penerapan model pembelajaran kooperatif di sekolah masih kurang.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah, keterbatasan waktu, dana dan kemampuan peneliti, maka perlu adanya pembatasan masalah. Untuk dapat mencapai sasaran yang tepat dan sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada sub materi Invertebrata di kelas X SMA Al-Hidayah Medan.

2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan *Snowball Throwing*.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan Tahun pembelajaran 2015/2016.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada sub materi Invertebrata di kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada sub materi Invertebrata di kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016?
3. Apakah ada perbandingan hasil siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan *Snowball Throwing* pada sub materi Invertebrata di kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada sub materi Invertebrata di kelas X SMA Swasta Al Hidayah Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* pada sub materi Invertebrata di kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.
3. Untuk mengetahui perbandingan hasil siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan *Snowball*

Throwing pada sub materi Invertebrata di kelas X SMA Swasta Al-Hidayah Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Sebagai masukan bagi para guru biologi dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti sebagai calon guru tentang pentingnya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan *Snowball Throwing* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Menambah motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran biologi di kelas.
4. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain dalam menciptakan model pembelajaran biologi yang inovatif guna menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.