

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu masalah rutin yang umumnya dilaksanakan guru di kelas, bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri akan tetapi terkait dengan berbagai faktor. Oleh karena itu, eksistensi seorang guru tidak hanya di ukur dari penguasaan materi pelajaran atau menyiapkan perangkat-perangkat media yang diperlukan akan tetapi juga kemampuan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Siswa memiliki antusias yang tinggi mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, bersorak merayakan keberhasilannya, bertukar informasi dan saling memberikan semangat. Dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan materi dan hasil belajar yang memuaskan.

Sikap kurang bergairah, kurang aktif, kelas kurang berpusat pada siswa, dan kadang-kadang ada siswa yang bermain di dalam kelas saat jam pelajaran masih berlangsung, merupakan masalah yang dihadapi SMA swasta Raksana Medan, khususnya untuk mata pelajaran biologi pada siswa kelas XI. Dampak buruknya adalah penguasaan konsep dan ketuntasan belajar mereka kurang memuaskan. Kondisi yang seperti ini tentunya sangat tidak diharapkan dalam proses belajar mengajar.

Sebenarnya guru telah berusaha menciptakan pembelajaran agar siswa lebih aktif, diantaranya: pengamatan objek langsung, diskusi kelompok mengerjakan LKS, dan menggunakan metode tanya-jawab. Namun hasilnya belum dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa secara maksimal.

Jika kondisi seperti ini tidak dicarikan alternatif pemecahan masalahnya, maka guru tetap sebagai sumber informasi satu-satunya di kelas, tidak ada pertukaran informasi terhadap siswa, penguasaan konsep dan hasil belajar biologi siswa tetap rendah, dan pembelajaran biologi terkesan semakin membosankan.

Menurut Sardirman (2011: 95) bahwa pada prinsipnya “Belajar adalah berbuat/ melakukan. Berbuat untuk mengubah tingkah laku”. Tidak dikatakan belajar apabila didalamnya tidak terdapat aktivitas. Oleh sebab itu, aktivitas merupakan prinsip/asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.

Senada dengan hal diatas, Gie (1985:6) mengatakan bahwa “Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada aktivitas yang dilakukannya selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan”.

Pada hakikatnya belajar adalah wujud aktivitas pada saat terjadinya pembelajaran di kelas. Aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas fisik dan mental siswa. Piaget dalam Nasution (2000) berpendapat bahwa, seorang anak berfikir sepanjang ia berbuat. Tanpa berbuat, anak tak berfikir. Agar anak berfikir, ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri.

Pembelajaran dengan strategi Index card match merupakan strategi pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Dalam strategi pembelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu indeks, dimana kartu indeks terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh satu buah kartu. Dalam hal ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan harapan pembelajaran biologi menjadi menyenangkan, siswa lebih aktif dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan judul :

“Penerapan Strategi Pembelajaran Mencari Pasangan Kartu (*Index card match*) Untuk Meningkatkan Aktivitas & Hasil belajar siswa pada materi Sistem Pertahanan Tubuh Manusia di Kelas XI-C SMA Swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2011/ 2012”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian yaitu :

1. Faktor apa yang menyebabkan rendahnya aktivitas & hasil belajar siswa pada materi Sistem pertahanan tubuh manusia di kelas XI-C SMA swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2011/ 2012?
2. Apakah penggunaan strategi pembelajaran mencari pasangan kartu (*Index card match*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Sistem pertahanan tubuh manusia di kelas XI-C SMA swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012?

1.3. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak meluas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah : “Penerapan strategi pembelajaran mencari pasangan kartu (*Index card match*) untuk meningkatkan aktivitas & hasil belajar siswa pada materi Sistem pertahanan tubuh manusia di kelas XI-C SMA swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2011/ 2012”.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu :

1. Apakah strategi pembelajaran mencari pasangan kartu (*Index card match*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem pertahanan tubuh manusia di kelas XI-C SMA swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2011/ 2012”.

2. Apakah strategi pembelajaran mencari pasangan kartu (*Index card match*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi Sistem pertahanan tubuh manusia di kelas XI-C SMA swasta Raksana Medan Tahun Pembelajaran 2011/ 2012”.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi Sistem pertahanan tubuh manusia di kelas XI-C SMA swasta Raksana Medan tahun ajaran 2011/ 2012 dengan strategi pembelajaran mencari pasangan kartu (*Index card match*).
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa pada materi Sistem pertahanan tubuh manusia di kelas XI-C SMA swasta Raksana Medan tahun ajaran 2011/ 2012 dengan strategi pembelajaran mencari pasangan kartu (*Index card match*).

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini, yaitu :

1. Bagi sekolah sebagai referensi contoh penelitian yang mungkin dapat dijadikan acuan bagi guru mata pelajaran lain yang menghadapi masalah yang sama sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara khusus didalam kelas dan secara umum di SMA swasta Raksana Medan.
2. Bagi guru, sebagai sumbangan pemikiran sehingga strategi belajar ini dijadikan sebagai alternatif untuk mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar dan untuk meningkatkan kompetensinya dalam merancang model pembelajaran yang tidak membosankan.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademis Fakultas MIPA Universitas Negeri Medan dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.