

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada proses belajar mengajar ada interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dengan guru, dimana siswa menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru. Guru mengajar dengan menstimulus, membimbing siswa, dan mengarahkan siswa mempelajari bahan pelajaran sesuai tujuan yang ingin dicapai (Hamdani, 2010).

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal, maka siswa harus dibelajarkan dengan gaya belajar mereka (Uno, 2011). Ada berbagai model pembelajaran yang perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Meyer dalam Trianto (2009), model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Tetapi, pengajar harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat, haruslah memperhatikan kondisi siswa dan sifat materi ajar (Uno, 2011).

Menurut Silberman (2005), salah satu cara paling meyakinkan untuk menjadikan belajar tepat adalah menyertakan waktu untuk meninjau apa yang telah dipelajari. Materi yang telah ditinjau (*review*) oleh peserta didik akan disimpan lima kali lebih kuat dari pada materi yang tidak ditinjau. Hal ini karena peninjauan memudahkan peserta didik untuk mempertimbangkan informasi dan menemukan cara-cara untuk menyimpannya dalam otaknya. Untuk meninjau informasi yang baru diterima, ada beberapa model pembelajaran yang dapat dipakai seperti *Index card Match*, *Make a Match*, *Course Review Horray*, *Firing Line*, *Crossword Puzzle*, dll.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dan *Make a Match* adalah dua jenis model pembelajaran yang menyenangkan lagi aktif untuk mengingat kembali apa yang telah siswa pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan

jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan (Trinovia, 2013).

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match*, terjadi permainan mencari pasangan kartu yang terjadi dalam satu babak dan diakhiri dengan persentasi setiap pasangan. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*, permainan mencari pasangan kartu terjadi dalam beberapa kali babak dan dipacu dengan pemberian poin terhadap pasangan yang cepat bertemu.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 21 Medan melalui penyebaran angket yang ditujukan kepada siswa kelas XI IPA dan guru biologinya, bahwa total siswa yang menyukai mata pelajaran biologi hanya 48%. Hal ini sejalan dengan rendahnya minat baca siswa pada materi yang akan dipelajari yaitu hanya 10% dan jarangny tingkat kemauan bertanya saat materi berlangsung. Hal ini dipicu akibat pembelajaran yang cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab (sumber: guru). Sementara, melalui angket yang diberikan kepada siswa, rata-rata harapan belajar yang diinginkan siswa adalah demonstrasi dan teknik belajar bermain. Hal ini berdampak pada penerimaan siswa kepada materi pelajaran menjadi tidak berkesan dan siswa cenderung menjadi bosan.

Melalui data angket yang diisi oleh siswa, siswa mengaku sangat mengalami kesulitan dalam mengingat istilah-istilah biologi. Hal ini terjadi akibat jarangny tingkat pengulangan materi pelajaran oleh siswa dan frekuensi guru memberikan tugas. Kurang berkesannya proses pembelajaran menjadikan siswa merasa bosan dan tidak bersemangat untuk meninjau apa-apa yang sudah dipelajari. Hal ini bermuara pada rendahnya hasil belajar siswa. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di SMA Negeri 21 Medan adalah 70. Sementara, rata-rata nilai hasil ujian semester ganjil pada pelajaran biologi tahun 2013/2014 adalah 55,17. Dengan rincian total siswa yang nilainya berada di atas KKM adalah 12,27% dan yang tidak mencapai KKM adalah 87,28 %.

Melalui hasil wawancara mendalam terhadap guru biologi, salah satu materi pelajaran yang sulit diingat siswa adalah materi Alat Indera. Materi ini memperkenalkan banyak bagian-bagian kecil dari organ indera yang biasanya

dituliskan dalam bahasa-bahasa ilmiah sehingga menyulitkan siswa dalam mengingat. Apabila tidak mengenal bagian-bagian kecil dari organ indera tersebut, siswa akan kesulitan memahami proses penginderaan (sumber: guru) yang pada akhirnya akan bermuara pada rendahnya hasil belajar.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar, aktivitas siswa, dan kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan guru, maka salah satu alternatif pemecahannya adalah dengan memberikan variasi model pembelajaran yang dapat memberikan waktu untuk meninjau informasi yang baru diterima dengan cara yang menyenangkan, seperti menggunakan model pembelajaran *Index Card Match* atau *Make a Match*.

Berdasarkan penelitian Khasanah (2011) tentang Pengaruh Pembelajaran *Make a Match* dan *Index Card Match* Terhadap Pemahaman Siswa, didapatkan data bahwa rata-rata hasil tes pemahaman konsep menggunakan *Make a Match* adalah 80,15 dan kelas yang menggunakan *Index Card Match* memiliki rata-rata 45,88.

Berdasarkan uraian di atas, maka telah dilakukan penelitian di SMA Negeri 21 Medan tentang perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dengan *Make a Match* pada materi Alat Indera.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di muka, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat dan keaktifan siswa saat proses pembelajaran.
2. Hasil belajar biologi yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Siswa mengalami kesulitan dalam mengingat istilah-istilah ilmiah.
4. Pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga pembelajaran kurang berkesan dan membosankan.
5. Jarangnya tingkat pengulangan materi pelajaran oleh siswa dan frekuensi guru memberikan tugas.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup kajian yang terkait aktivitas dan hasil belajar, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dan *Make a Match*.
2. Indikator penilaian diukur menggunakan parameter aktivitas dan hasil belajar. Parameter aktivitas dilakukan pada seluruh siswa di dalam kelas dan diamati oleh dua observer. Sedangkan parameter hasil belajar menggunakan tes pretes dan tes postes.
3. Materi yang diajarkan adalah Alat Indera di kelas XI IPA SMA Negeri 21 Medan tahun pembelajaran 2014/2015.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dengan *Make a Match* pada materi alat indera di kelas XI IPA SMA Negeri 21 Medan tahun pembelajaran 2014/2015?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dengan *Make a Match* pada materi alat indera di kelas XI IPA SMA Negeri 21 Medan tahun pembelajaran 2014/2015?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dengan *Make a Match* pada materi alat indera di kelas XI IPA SMA Negeri 21 Medan tahun pembelajaran 2014/2015.

2. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dengan *Make a Match* pada materi alat indera di kelas XI IPA SMA Negeri 21 Medan tahun pembelajaran 2014/2015.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, memberi tambahan wawasan dan ilmu sehingga lebih mantap dalam menjalankan tugas sebagai calon pendidik.
2. Bagi siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran biologi karena materi pembelajaran disajikan dengan model yang lebih bervariasi dan tidak monoton.
3. Bagi guru, sebagai referensi model pembelajaran untuk diterapkan saat pembelajaran di sekolah.
4. Bagi sekolah, memberikan masukan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran biologi.