

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada siswa, agar terjadinya respons yang positif pada diri siswa. Kesiapan dan kesiapan siswa dalam mengikuti proses demi proses dalam pembelajaran akan mampu menimbulkan respons yang baik terhadap stimulus yang siswa terima dalam proses pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung memegang peranan penting untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari luar diri siswa (eksternal). Salah satu faktor dari luar diri siswa adalah strategi pembelajaran. Tinggi rendahnya kadar aktivitas belajar siswa banyak dipengaruhi oleh strategi atau pendekatan mengajar yang digunakan. Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dapat memotivasi siswa untuk giat belajar sehingga diperoleh hasil belajar yang optimal. Pencapaian hasil belajar tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan (konten materi), melainkan sikap dan ketrampilan siswa. Indikator keberhasilan suatu pembelajaran adalah tercapainya ketuntasan hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Rahmawati, 2011).

Menurut Yulianti (2013), cara mendesain pembelajaran yang mampu membuat siswa yang aktif sepenuhnya dalam proses pembelajaran yaitu dengan membuat perubahan pembelajaran yang berpusat pada siswa, karena yang harus mencapai tujuan dari belajar adalah siswa, maka dari itu siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang aktif yaitu siswa yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya. Sebaliknya siswa tidak diharapkan pasif (diam) atau hanya menerima materi dari guru saja. Siswa harus dilibatkan dalam proses pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional. Keaktifan siswa

ini adalah kegiatan belajar siswa untuk selalu aktif memproses, mengolah dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) merupakan pembelajaran yang menuntut siswa harus berpartisipasi aktif, mengajak siswa untuk lebih kreatif dan aktif dalam belajar, mampu menganalisis dan dapat memecahkan masalah-masalahnya sendiri dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) bergeser dari semula pengajar menjadi fasilitator. Fasilitator adalah orang yang memberikan fasilitas. Dalam hal ini memfasilitasi proses pembelajaran siswa. Guru menjadi mitra pembelajaran yang berfungsi sebagai pendamping bagi siswa (Hidayati, 2009).

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan pada saat Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Tanjung Pura bahwa ditemukan selama pembelajaran berlangsung siswa cenderung diam, ketika diminta untuk bertanya tentang hal-hal yang kurang mengerti. Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan salah satu guru bidang studi Biologi SMA Negeri 1 Tanjung Pura di semester genap terdapat permasalahan-permasalahan yaitu: dari satu kelas yang berjumlah 34 orang siswa, 27 siswa (80%) yang mampu memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 7 siswa (20%) yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM 60). Dalam proses pembelajaran guru sulit melibatkan siswa secara aktif dikarenakan strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik sehingga membuat hasil belajar biologi siswa rendah, strategi *index card match* belum umum dilakukan, kurangnya kemampuan berinteraksi siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa pada saat proses pembelajaran.

Salah satu cara yang digunakan untuk mengatasi permasalahan permasalahan tersebut adalah melalui penerapan strategi pembelajaran aktif. Menurut Asmadi (2010), Strategi pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif.

Ketika peserta didik belajar aktif berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran dan memecahkan persoalan yang ada di kehidupan nyata. Haryanto (2011) mengatakan salah satu strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (mencari pasangan) merupakan strategi pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk belajar aktif dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan daya kreatifitas. Strategi ini bisa digunakan sebagai strategi alternatif yang lebih memahami karakteristik siswa. Karakteristik yang dimaksud disini adalah bahwa siswa menyukai belajar sambil bermain (berinteraksi), maksudnya dalam proses belajar mengajar, guru harus bisa membuat siswa merasa tertarik dan senang terhadap materi yang disampaikan sehingga nantinya tujuan pembelajaran dapat dicapai. Strategi pembelajaran ini menuntut siswa untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu, dimana kartu terdiri dari dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban (Nora, 2013). Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk meningkatkan aktivitas belajarnya, baik secara intelektual, dan emosional. (Dimiyati, 2006).

Terkait dengan hasil belajar siswa, pada penelitian yang dilakukan oleh Nora (2013) menyatakan bahwa pengaruh strategi pembelajaran aktif *Index Card Match* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri Lubuklingau dari hasil post-tes diperoleh rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen sebesar 75,32 dan kelas kontrol sebesar 70,27. Mardiansyah (2014), menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi *index card match* memberikan pengaruh sebesar 27,07% terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMAN 9 pontianak. Alfiana (2014) juga menunjukkan bahwa pengaruh strategi belajar aktif *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kepenuhan dengan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa kelas eksperimen adalah 87,22 sedangkan kelas kontrol 52,5.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian guna memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar biologi siswa.

Denga judul “**Implementasi Strategi Pembelajaran *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Biologi di Kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2015/2016**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar biologi siswa masih dibawah standar kriteria ketuntasan minimal belajar (KKM).
2. Pemilihan strategi yang masih belum tepat sehingga membuat hasil belajar biologi siswa rendah.
3. Strategi *Index Card Match* belum umun dilakukan di sekolah tersebut.
4. Masih kurangnya kemampuan berinteraksi antar siswa pada saat proses pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah dan keterbatasan waktu serta kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu:

1. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah materi Pteridophyta (tumbuhan paku).
2. Ranah yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa (aspek kognitif), aktivitas belajar siswa (aspek afektif, psikomotorik), ketuntasan belajar (KKM).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada materi Pteridophyta (Tumbuhan Paku) di kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2015/2016?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada materi Pteridophyta (Tumbuhan Paku) di kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2015/2016?
3. Bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah diajarkan dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada Pteridophyta (Tumbuhan Paku) di kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2015/2016?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada materi Pteridophyta (Tumbuhan Paku) di kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada materi Pteridophyta (Tumbuhan Paku) di kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2015/2016.
3. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah diajarkan dengan strategi pembelajaran *Index Card Match* pada sub materi pokok Pteridophyta (Tumbuhan Paku) di kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Pembelajaran 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat memberikan masukan dalam pengembangan dunia pendidikan yakni salah satunya proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan dan pertimbangan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat sehingga guru perlu menekankan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Meningkatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran biologi sehingga menimbulkan dampak positif dalam hasil belajar biologi siswa dalam sub materi pokok Pteridophyta (Tumbuhan Paku).