

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah sarana penting dalam kehidupan manusia dalam membangun perkembangan potensi, kecakapan, dan karakteristik pribadi seseorang. Pendidikan dapat dilakukan secara formal maupun non formal. Pembelajaran adalah suatu usaha sadar, rumit dan disengaja yang dilakukan oleh pendidik untuk membuat siswa belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik serta bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Lemahnya proses pembelajaran adalah salah satu masalah yang dihadapi dalam pendidikan. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk menghubungkannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Proses seperti ini menyebabkan kurang mendorong anak untuk mengembangkan kemampuannya. Akibatnya ketika siswa lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoretis, tetapi miskin aplikasi.

Salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar adalah ketidaksesuaian strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa saat pembelajaran berlangsung. Guru sebagai pendidik membutuhkan keahlian atau kecakapan dalam menyampaikan materi kepada siswanya agar siswa dengan mudah dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru (Silberman, 2013). Pada kenyataannya di sekolah proses pembelajaran masih terpusat pada guru. Banyaknya strategi pembelajaran yang hampir sama terkadang membuat guru menjadi enggan untuk menerapkan strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran. Tidak semua strategi pembelajaran aktif dapat diterapkan atau sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan pengamatan penulis pada saat melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di SMP Negeri 1 Kisaran umumnya guru biologi dalam menyampaikan pembelajaran masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional seperti ceramah, penugasan, dan diskusi. Pendapat

Marjan dkk. menyatakan bahwa “pembelajaran konvensional sudah tidak begitu efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sekarang, terlihat dari sebagian siswa tidak memahami materi sehingga tujuan yang diinginkan sekolah tidak tercapai”. Sementara menurut wawancara penulis dengan seorang guru biologi, kurangnya interaksi antara guru dan siswa dan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran menyebabkan hasil belajar biologi yang dicapai kurang optimal. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil observasi penulis dengan guru Biologi bahwa hanya sebagian siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran biologi kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara yang ditetapkan dengan nilai 75. Motivasi belajar biologi siswa masih rendah karena beberapa siswa menganggap materi biologi identik dengan hapalan.

Berdasarkan penelitian Rahmawati (2011) di SMP Negeri 5 Surakarta umumnya guru biologi dalam menyampaikan pembelajaran masih belum menerapkan strategi pembelajaran aktif, beberapa guru hanya berorientasi pada pencapaian ranah kognitif, Interaksi guru dan siswa sangat kurang, tidak melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran menyebabkan hasil belajar biologi yang dicapai kurang optimal baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di SMP Negeri 2 Na.IX-X, mereka berpendapat bahwa mata pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang tidak disukai siswa dimana dalam materi pelajaran biologi banyak terdapat konsep-konsep alam dan merupakan bagian dari kehidupan nyata yang materinya harus dipahami dan sebagian harus dihafal oleh siswa, adanya bahasa latin sehingga siswa menganggap mata pelajaran biologi sulit untuk dipahami sehingga banyak siswa yang meremehkan mata pelajaran tersebut. Sehingga siswa kurang berinteraksi dan kerjasama dengan siswa lainnya serta potensi yang dimiliki siswa tidak dapat berkembang maksimal. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang berakibat pada aspek pemahaman dan efektivitas pembelajaran siswa kian menurun.

Oleh karena itu, seorang guru memerlukan suatu cara mengajar yang dapat merangsang siswa agar berkembang kemampuannya. Alternatif yang digunakan

untuk mengatasi masalah di atas dalam penelitian ini dicoba menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dan tipe *card sort* dalam proses belajar mengajar untuk dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Strategi *index card match* cocok diterapkan pada siswa SMP karena strategi ini mengikutsertakan siswa secara aktif, mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar biologi. Selain itu, strategi ini mempunyai peran penting memberikan efek yang menyenangkan yaitu mampu memberi kesan yang mendalam pada siswa sehingga akan mempermudah dan meningkatkan minat belajar untuk belajar lebih rajin serta memperoleh hasil belajar biologi yang optimal. Sedangkan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* perlu untuk dikembangkan sebagai variasi dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi menarik, dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifitas siswa, terutama pada kelompok kecil karena straregi ini menuntut kerjasama antarsiswa. Dengan demikian siswa dituntut untuk bekerjasama dan pandai bertanggungjawab.

Strategi *Card sort* dan *Index card match* masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. *Card sort* (mensortir kartu) yaitu suatu strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran (Istarani, 2011). Sedangkan, *Index card match* yaitu mencocokkan kartu indeks adalah cara menyenangkan dan aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Strategi *index card match* membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas (Ulfa, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Haryanto (2011) penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Biologi sebesar 74%. Amrayeti (2011) Berhasil membuktikan bahwa siswa yang diberikan perlakuan *index card match* memperoleh rata-rata sebesar 78,40. Ulfa (2012) melaporkan penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* meningkatkan hasil belajar siswa menjadi sebesar 83%. Sutarti (2013) Penelitiannya menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *card sort* dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi sebesar 85,71%. Sukmawati (2014) Penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe *index*

*card match* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar biologi dalam ranah psikomotor.

Berdasarkan uraian diatas, saya mahasiswa Jurusan Biologi tertarik untuk melakukan penelitian tentang perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan *Card Sort* Pada materi organisasi kehidupan di SMP Negeri 2 Kecamatan Na.IX-X Labuhanbatu Utara tahun pembelajaran 2015/2016.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Hasil belajar biologi siswa yang belum mencapai KKM.
2. Motivasi dan minat siswa dalam mempelajari biologi masih rendah karena menganggap biologi identik dengan hapalan..
3. Metode pembelajaran yang digunakan masih metode ceramah tidak divariasikan dengan strategi pembelajaran sehingga kurang diminati siswa dan siswa tidak mampu menyerap materi pelajaran secara maksimal
4. Belum pernah diterapkan strategi pembelajaran yang tepat yang mampu merangsang semangat dan meningkatkan hasil belajar terutama Strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort*.

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menghindari terlalu luasnya cakupan penelitian ini, penulis memberikan batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Metode pembelajaran adalah metode ceramah dikombinasikan dengan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dan *Card Sort*.
2. Materi yang diajarkan adalah organisasi kehidupan.
3. Hasil belajar biologi siswa di batasi pada ranah kognitif di kelas VII SMP Negeri 2 Kecamatan Na.IX-X Labuhanbatu Utara tahun pembelajaran 2015/2016.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* pada materi organisasi kehidupan di kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara tahun pembelajaran 2015/2016?
2. Seberapa besar hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort* pada materi organisasi kehidupan di kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara tahun pembelajaran 2015/2016?
3. Adakah perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* dengan *Card Sort* pada materi organisasi kehidupan di kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara tahun pembelajaran 2015/2016?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* pada materi organisasi kehidupan di kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara tahun pembelajaran 2015/2016.
2. Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort* pada materi organisasi kehidupan di kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara tahun pembelajaran 2015/2016.
3. Perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index card match* dengan *Card sort* pada materi organisasi kehidupan di kelas VII SMP Negeri 2 Na.IX-X Labuhanbatu Utara tahun pembelajaran 2015/2016.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberi masukan dalam memperluas wawasan dan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan strategi pembelajaran.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pengajar (guru) untuk menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan juga prestasi belajarnya.
3. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan motivasi dan semangat belajar serta semakin aktif dalam proses belajar mengajar yang mengarah kepada tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Sebagai bahan perbandingan yang relevan bagi penelitian selanjutnya

### 1.7. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil Belajar adalah hasil atau kemampuan dari proses belajar yang dimiliki siswa berdasarkan ranah kognitif setelah kegiatan belajar mengajar.
2. Strategi pembelajaran aktif adalah Suatu rencana dalam proses pembelajaran yang mengandung unsur keaktifan dari siswa agar pembelajaran menjadi berkesan dan menyenangkan.
3. *Index card match* merupakan strategi pembelajaran berbentuk permainan (Games) yang dirancang oleh guru yang kreatif untuk siswa menggunakan kartu berpasangan yang berisikan pertanyaan dan jawaban.
4. *Card sort* merupakan strategi pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan (Games) menggunakan kartu yang berisi konsep, penggolongan sifat, fakta, contoh dan hal-hal lain yang berhubungan dengan materi untuk disortir siswa sehingga membentuk kelompok kecil.