

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses kegiatan yang khas dilakukan oleh manusia. Pendidikan merupakan produk kebudayaan manusia. Kegiatan pendidikan dilakukan dalam upaya mempertahankan dan melanjutkan hidup dan kehidupan manusia. Selain itu, pendidikan secara filosofi dimaksudkan dalam rangka perkembangan manusia (Hidayat, 2012: 32).

Dunia pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran merupakan kegiatan nyata mempengaruhi anak didik dalam satu situasi yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa atau siswa dengan lingkungan belajarnya. Peran kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan esensinya ada dalam proses belajar mengajar. Belajar mengajar sebagai suatu proses merupakan suatu sistem, sebab ada sejumlah komponen yang saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain (Sudjana.2009:41).

Proses belajar tentu bukan saja terbatas pada meningkatnya kemampuan pengetahuan atau kognitif siswa, tetapi juga meliputi tingkah laku serta kemampuan berpikir yang lebih baik, dan yang tidak kalah penting adalah bagaimana proses belajar tersebut menjadikan siswa pandai memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi baik dalam pembelajaran di sekolah, maupun dalam kehidupan sehari-hari yang dialaminya. Siswa agar terbiasa memecahkan masalah dapat dibiasakan di dalam proses pembelajaran, tugas gurulah yang membantu siswa untuk mencapai

hal tersebut, dengan menjadikan proses belajar mengajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan membangkitkan kemampuan berpikir serta daya terampil siswa. Sehingga guru harus menggunakan berbagai strategi, model, maupun metode pembelajaran yang lebih kreatif sehingga tujuan membentuk peserta didik yang diinginkan dapat tercapai (Suprijono, 2012: 5).

Biologi merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang didalamnya terdapat istilah-istilah penting yang harus dihafal oleh siswa. Banyak siswa yang senang mengikuti pembelajaran biologi karena dengan mempelajari biologi, secara tidak langsung mereka mengenali lingkungan alam sekitar. Belajar mengenai biologi bukan hanya menghafal saja tetapi dalam ilmu biologi terdapat banyak pengetahuan yang dapat dikembangkan oleh siswa (Nuryani, 2005: 12).

Pelajaran biologi dinilai hanya sebagai pelajaran yang lebih bersifat hafalan, hanya memberikan fakta-fakta berupa urutan tahun dan peristiwa, kapan dan siapa tanpa mengetahui bagaimana dan mengapa. Pengembangan model pembelajaran harus dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan keadaan belajar yang lebih menyenangkan dan dapat mempengaruhi peserta didik, sehingga mereka dapat belajar dengan menyenangkan dan dapat meraih prestasi belajar secara memuaskan (Sardiman, 2008: 24).

Berdasarkan hasil observasi, pra penelitian di lokasi SMA Negei 26 Bandung, proses pembelajaran yang dilakukan guru seringkali menggunakan model pembelajaran (*Project Base Learning*), menjelaskan materi secara abstrak, dan hafalan materi. Proses pembelajarannya pun berpusat pada guru (*teacher centered*). Fasilitas yang tersedia disekolah sudah lengkap dan memadai. Pada

proses pembelajaran, guru lebih suka menggunakan metode tersebut sebab guru tidak perlu menyiapkan bahan ajar atau materi yang lebih, guru cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain.

Konsep dari prinsip biologi yang dipahami oleh siswa salah satunya adalah materi vertebrata. Bahwa materi vertebrata bukan hanya sekedar konsep abstrak tapi pengklasifikasian struktur morfologi dan anatomi tubuh dari vertebrata dapat dibuktikan secara langsung setiap saat. Namun, siswa tetap saja merasa kesulitan dengan materi vertebrata (Sagita, 2017: 1).

Upaya meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, mengembangkan pola pikir dan pemahaman siswa sehingga dapat mendongkrak hasil belajar siswa lebih baik sangatlah penting untuk memilih model pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan. Salah satu model yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (Mencari Pasangan) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep atau topik tertentu melalui suatu permainan kartu pasangan dalam suasana yang menyenangkan, apabila siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan poin. Melalui model *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, sikap tanggung jawab dan meningkatkan percaya diri siswa dalam menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran (Lufri, 2010: 55).

Make a match merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun

demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Langkah-langkah *make a match* adalah a. Membuat potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas; b. Membagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama; c. Menulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan; d. Pada separuh kertas lain, menulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tadi yang dibuat; e. Mengocok semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban; f. Memberi setiap peserta didik satu kertas, menjelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separuh peserta didik akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban; g. Meminta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Menerangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain; h. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain. Mengakhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan (Zai, 2008: 67).

Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dinilai cocok dengan karakteristik materi vertebrata karena dapat membuat siswa lebih mengeksplor pengetahuan siswa terhadap materi vertebrata. Dengan penerapan model *Make a*

Match siswa diharapkan mendapatkan pemahaman lebih dan menjadi lebih aktif serta bekerjasama dan berinteraksi dengan teman yang lainnya, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak pasif dan menyenangkan untuk memahami materi vertebrata.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas peneliti ingin mencoba menggunakan model pembelajaran *make a match* dengan menggunakan materi vertebrata terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran biologi. Diharapkan bahwa model pembelajaran ini akan dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Judul penelitian ini yaitu: **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* (MAM) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Vertebrata”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (MAM) pada materi vertebrata?
2. Bagaimana keterlaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (MAM) pada materi vertebrata?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (MAM) pada materi vertebrata?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai permasalahan yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (MAM) pada materi vertebrata.
2. Mendeskripsikan keterlaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (MAM) pada materi vertebrata.
3. Menganalisis hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (MAM) pada materi vertebrata.

D. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Dapat dijadikan alternatif model pembelajaran *Make A Match* (MAM) bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.
2. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mengajak peserta didik untuk belajar secara berkelompok atau berdiskusi, sehingga dapat menimbulkan rasa kebersatuan peserta didik serta diharapkan memudahkan siswa memahami materi vertebrata.
3. Dapat dijadikan bahan rujukan bagi peneliti ataupun perbandingan untuk meneliti masalah yang berkaitan dengan penelitian ini.

E. Definisi Operasional

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini perlu diperjelas yang bersifat operasional, terutama istilah-istilah yang berhubungan dengan variabel yang diteliti. Secara operasional yang dimaksud dengan:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Ibrahim, 2000: 52).

2. Model Pembelajaran *Make a Match*

Make a Match adalah model yang dikembangkan oleh Lonna Curran. Model ini cocok digunakan untuk sesi *review* (mengulang kembali materi), dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan kartu lain berisi jawabannya, kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Tujuan pembelajaran dengan model *Make a Match* adalah untuk melatih siswa agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pembelajaran. Salah satu kelebihan dari teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil berjalan mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana belajar yang menyenangkan (Lie, 2008: 55).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak dan dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh inteligensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar. Melalui proses belajar

mengajar diharapkan siswa memperoleh kepandaian dan kecakapan tertentu serta perubahan-perubahan pada dirinya (Sudjana, 2008: 22).

4. Materi Vertebrata

Materi vertebrata merupakan materi biologi yang meliputi ciri-ciri umum vertebrata, klasifikasi vertebrata dan peranannya bagi kehidupan.

F. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, dalam pembelajaran biologi pada materi vertebrata. Pemilihan variabel pada penelitian ini berdasarkan studi pendahuluan di lapangan serta kajian beberapa literatur tentang proses pembelajaran. Variabel independen pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, sedangkan variabel dependennya adalah hasil siswa. Variabel-variabel ini akan diterapkan pada materi vertebrata di kelas X MIPA.

Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terkait dengan materi vertebrata dijelaskan dalam silabus Kurikulum 2013 (Kurtilas) materi Biologi kelas X SMA/MA sebagai berikut:

1. Kompetensi inti 3: memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan

prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

2. Kompetensi dasar: menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan hewan ke dalam filum berdasarkan pengamatan anatomi dan morfologi serta mengaitkan peranannya dalam kehidupan.

Kompetensi inti dan kompetensi dasar tersebut menuntut siswa untuk menguasai dan memahami tentang materi vertebrata serta bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk hasil belajar siswa pada materi tersebut. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar.

Indikator keberhasilan siswa dalam pembelajaran salah satunya adalah perolehan hasil belajar yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pencapaian KKM hasil belajar siswa dapat diperoleh salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat memperlancar proses pembelajaran siswa (Ratnadewi, 2013: 5).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan serta berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dalam merencanakan dan melaksanakan suatu pembelajaran, *Make A Match* merupakan salah satu contoh dari model pembelajaran (Majid, 2014: 13).

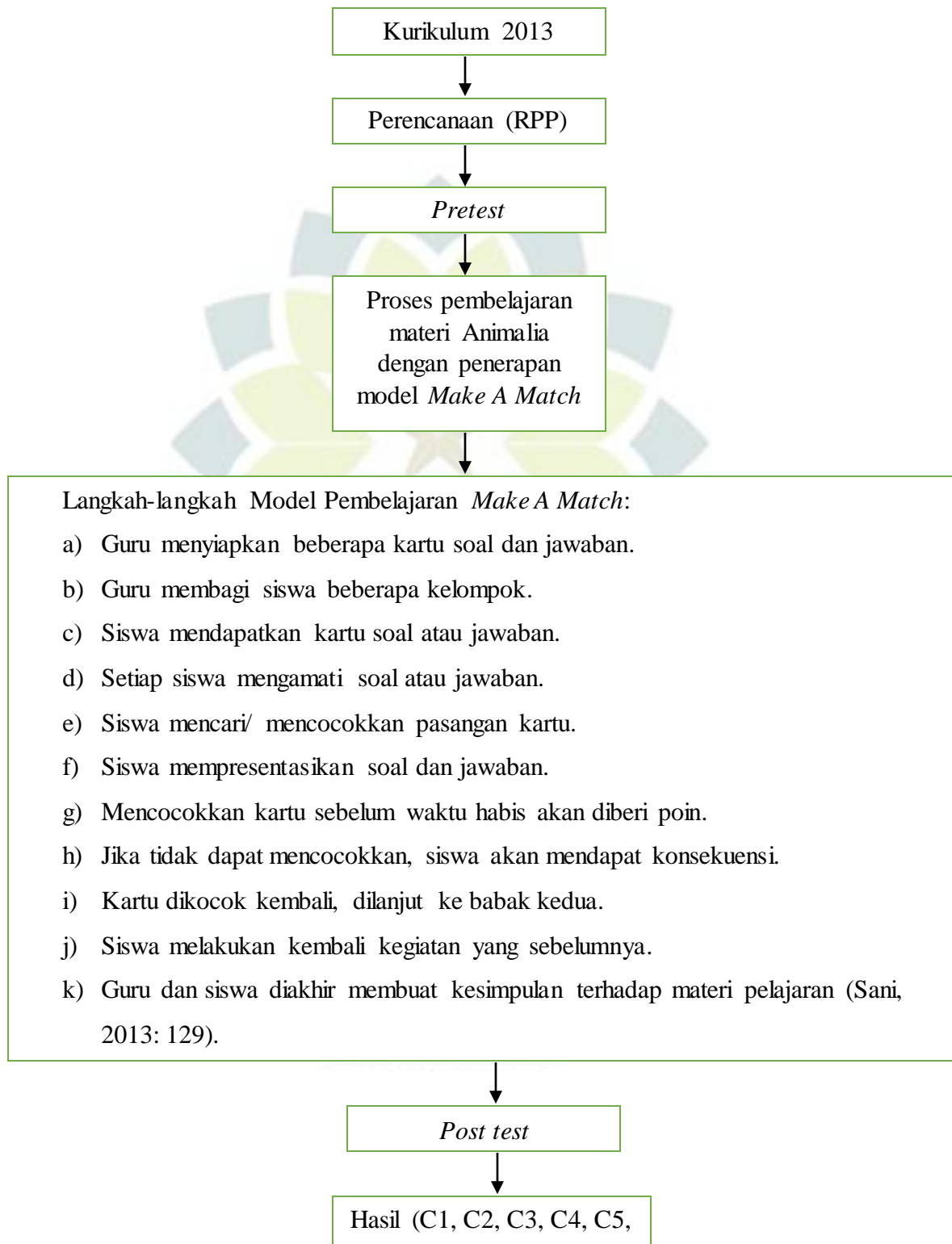
Model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* (Mencari Pasangan) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan konsep atau topik tertentu melalui suatu

permainan kartu pasangan dalam suasana yang menyenangkan, apabila siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan poin. Model pembelajaran *Make a Match* akan diterapkan pada proses pembelajaran pada materi vertebrata yang tujuannya untuk memberi kontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Huda, 2001: 135).

Untuk mengetahui model pembelajaran yang diterapkan pada siswa efektif atau tidak terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti mengadakan *pretest* (tes awal) yang dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang kemampuan awal siswa sebelum mereka mengikuti program pembelajaran yang telah disiapkan. Setelah penyampaian materi dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan, *post test* (tes akhir) diberikan guna menilai kemampuan siswa mengenai penguasaan materi pembelajaran setelah pembelajaran dilakukan.

Adapun kerangka pemikiran pada penelitian ini akan dituangkan dalam bentuk skema pada gambar 1.1 sebagai berikut:

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat dirumuskan hipotesis “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa pada materi vertebrata.”

Sedangkan rumusan hipotesis statistiknya dapat dirumuskan sebagai berikut:

H₀ : Penerapan model pembelajaran *Make a Match* tidak dapat memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi vertebrata.

H₁ : Penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi vertebrata.

H. Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

1. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan penerapan model *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Biologi dari berbagai jenjang dapat ditemukan. Diantara penelitian tersebut adalah yang dilakukan oleh Maulidiyah (2014), Iwan (2015) dan Maulizar (2016).

- a) Penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Adaptasi Makhhluk Hidup. Instrumen penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa 25 soal berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis pada penelitian ini adalah uji-t. Hasil menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi adaptasi makhluk hidup (Maulidiyah, 2014: 201).
- b) Penelitian yang lain yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil

Belajar Siswa pada Materi Ekosistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran tipe *Make A Match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas VII A SMP Negeri 15 Manokwari dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individu yaitu 60% dan ketuntasan klasikal yaitu 75% (Iwan, 2015: 6).

- c) Serta dalam hasil penelitian yang lain didapatkan hasil yang sama pada judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *Make a Match* pada Materi Tumbuhan Biji (*Spermatophyta*) di kelas VII SMP Kembang Tanjong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Make a Match* terhadap peningkatan hasil belajar biologi pada materi tumbuhan biji (*Spermatophyta*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMPN Kembang Tanjong (Maulizar, 2016: 12).

2. Relevansi Penelitian

Pada penelitian sebelumnya terdapat penilaian pada motivasi belajar dan pengaruh hasil belajar siswa antara satu kelas dengan kelas yang lainnya serta metode penelitian dengan kuasi eksperimen. Sedangkan rencana penelitian ini adalah menggunakan penerapan model *Make A Match* dengan variabel hasil belajar dan menggunakan metode penelitian pre-eksperimen guna memberikan kontribusi positif dalam memecahkan solusi permasalahan siswa selama proses pembelajaran dan siswa mendapatkan hasil belajar yang positif pada materi vertebrata.