

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar, sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar yang sesuai dengan yang diharapkan. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, supaya pembelajaran dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik.

Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak didik dan didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini yang banyak terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran konvensional adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang

terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar (Budiningsih, 2005). Hubungan antara stimulus dan respons akan menjadi lebih baik apabila dapat menghasilkan hal-hal yang menyenangkan. Jadi guru sebagai pemberi stimulus harus dapat menyajikan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Selama ini proses pembelajaran lebih sering terpusat pada guru dan peserta didik mendengarkan secara pasif. Proses pembelajaran seperti ini akan menjadikan peserta didik mudah bosan, ramai, dan kurang aktif pada saat menerima materi dari guru, sehingga nilai ulangan harian kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal-hal seperti ini juga terjadi di MTs Negeri Tanon pada siswa kelas VIII F. Kelemahan-kelemahan di atas menjadikan tujuan pembelajaran tidak tercapai, sehingga pembelajaran yang dilakukan di kelas VIII F perlu dilakukan suatu tindakan untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan pada siswa saat proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk memperbaiki kondisi ini dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Faktor penyebab dari permasalahan di atas adalah metode dan media pembelajaran yang kurang diterapkan oleh guru. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk memperbaiki permasalahan di atas adalah metode pembelajaran *Make a Match* dengan media pembelajaran *Macromedia Flash*.

Metode pembelajaran *Make a Match* merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara guru membagi kelas menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan, kelompok pembawa kartu-kartu berisi jawaban dan kelompok penilai. Setelah kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan kartu-kartu yang berisi jawaban diberikan kepada siswa, siswa disuruh mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok, bagi siswa yang sudah menemukan pasangannya wajib menunjukkan kepada kelompok penilai, kemudian kelompok penilai membacakannya. Setelah penilaian dilakukan, kelompok pertama dan kedua bersatu menjadi kelompok penilai dan kelompok ketiga menjadi kelompok pemegang kartu pertanyaan dan kelompok pemegang kartu jawaban. Proses pembelajaran akan lebih menarik dan siswa akan lebih antusias pada saat siswa saling berinteraksi dalam kelompok masing-masing untuk mencari pasangan yang cocok.

Macromedia Flash merupakan salah satu program *software* yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat abstrak dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa. Penggunaan *Macromedia Flash* dengan animasi yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Materi gerak pada tumbuhan merupakan materi kelas VIII SMP semester 2 (genap). Materi gerak pada tumbuhan meliputi gerak esionom, gerak endonom dan gerak higroskopis. Gerak esionom tersebut terdiri dari

gerak nasti (tigmonasti, niktitasi, fotonasti, hidronasti, dan nasti kompleks), tropisme (fototropisme, geotropisme, hidrotropisme, kemotropisme, dan tigmotropisme) dan taksis (kemotaksis dan fototaksis). Dalam pokok bahasan tersebut siswa diharapkan dapat mengetahui dari kompetensi dasar 2.3 yaitu, mengidentifikasi macam-macam gerak pada tumbuhan. Dengan menggunakan metode pembelajaran *Make a Match* dengan media pembelajaran *Macromedia Flash* diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami pokok materi gerak pada tumbuhan dan mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Suasana yang ada di kelas akan menjadi menyenangkan, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan untuk belajar.

Menurut Noviawati (2009), metode pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Nerissa (2011), penerapan metode pembelajaran *Make a Match* pada pembelajaran IPA Biologi dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin mengajukan usulan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Make a Match* dengan *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi dan Keaktifan Siswa Materi Pokok Gerak pada Tumbuhan Kelas VIII F MTs Negeri Tanon Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2011/2012”.

B. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak berkembang, maka perlu adanya pembatasan masalah yang meliputi:

1. Subyek penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII F MTs Negeri Tanon Kabupaten Sragen tahun ajaran 2011/2012.

2. Obyek penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Make a Match* dengan *Macromedia Flash* untuk meningkatkan hasil belajar Biologi dan keaktifan siswa pada materi gerak pada tumbuhan.

3. Indikator Pencapaian

Indikator yang digunakan adalah hasil belajar dan keaktifan siswa setelah menerapkan metode pembelajaran *Make a Match* dengan *Macromedia Flash* yang diukur dengan dua aspek yaitu afektif dan kognitif. Aspek kognitif dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70, sedangkan indikator pencapaiannya adalah 90 %. Aspek afektif targetnya adalah keaktifan dengan nilai 3 (baik).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut: Apakah penerapan metode pembelajaran *Make a Match* dengan media pembelajaran *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar Biologi dan keaktifan siswa materi gerak

pada tumbuhan pada siswa kelas VIII F MTs Negeri Tanon Kabupaten Sragen tahun ajaran 2011/2012?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji peningkatan hasil belajar Biologi dan keaktifan siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Make a Match* dan media pembelajaran *Macromedia Flash* pada materi gerak pada tumbuhan pada siswa kelas VIII F MTs Negeri Tanon Kabupaten Sragen tahun ajaran 2011/2012.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru bidang studi khususnya IPA Biologi, metode pembelajaran kooperatif *Make a Match* dan media pembelajaran *Macromedia Flash* dapat memberikan variasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti, menyampaikan informasi tentang pengaruh dari metode pembelajaran kooperatif *Make a Match* dan media pembelajaran *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar Biologi dan keaktifan siswa.
3. Bagi siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar baik secara kognitif maupun fisik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, dan melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.
4. Bagi sekolah, diperolehnya ketepatan implementasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Berbasis Kompetensi.