

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan dan karakteristik pribadi peserta didik. Kegiatan pendidikan diarahkan kepada pencapaian tujuan-tujuan tertentu yang disebut tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berintikan interaksi antara peserta didik dengan para pendidik serta berbagai sumber pendidikan. Interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber-sumber pendidikan tersebut dapat berlangsung dalam situasi pergaulan (pendidikan), pengajaran, latihan serta bimbingan (Sukmadinata, 2011: 24).

Pergaulan antara peserta didik dengan para pendidik penting untuk dikembangkan agar proses KBM dapat berjalan lancar dan nyaman. Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Siswa harus terlibat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mengaktifkan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu cara menghidupkan dan melatih memori siswa agar bekerja dan berkembang secara optimal.

Guru berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar, sehingga guru bertugas memfasilitasi murid untuk menemukan dan mengembangkan bakatnya. Konsep pembelajaran perlu disiapkan dan

direncanakan oleh guru dengan mengutamakan keaktifan dan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa.

Sejalan dengan kemajuan pendidikan, banyak cara yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Salah satu diantaranya adalah penerapan SAL (*Student Active Learning*). Menurut Karnadi (2011), *student active learning* adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar dilakukan oleh siswa, proses belajar lebih menitikberatkan pada aktivitas menemukan, tugas guru hanya untuk menciptakan suasana belajar bagi siswa.

Oleh karena itu, guru perlu merancang konsep dan strategi untuk pembelajaran aktif siswa. Hal ini sejalan dengan buku yang ditulis Mel Silberman yang berpendapat ada 101 strategi pembelajaran aktif untuk dijadikan bahan rujukan dan komparasi, khususnya di kalangan praktisi pendidikan untuk menjadikan proses pendidikan lebih sehat dan berkualitas.

Pendidikan biologi merupakan bagian dari pendidikan sains dan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah. Pembelajaran biologi menuntut adanya peran aktif dari peserta didik, karena biologi berdasarkan proses ilmiah didasari dengan cara berfikir logis berdasarkan fakta-fakta yang mendukung. Ilmu biologi adalah ilmu yang mempelajari segala hal yang berhubungan dengan makhluk hidup dan kehidupan. Salah satu materi pelajaran Biologi adalah materi Fungi (jamur).

Proses belajar mengajar biologi yang berlangsung di kelas X SMA Negeri 2 Sukoharjo cenderung kurang bervariasi. Berdasarkan hasil

wawancara dengan guru dan observasi (menggunakan angket pertanyaan pada siswa), masih ditemukan beberapa kendala yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa kendala atau masalah tersebut antara lain: (1) kesadaran siswa untuk siap mengikuti pelajaran masih kurang, belajar jika hanya ada ulangan, (2) sebagian besar siswa sulit memahami dan menghafal nama-nama ilmiah (93,75% siswa kelas X₂ dan 75% siswa kelas X₅), (3) siswa tidak berani bertanya dan lebih memilih diam (65,625% siswa kelas X₂ dan 50% siswa kelas X₅), (4) siswa merasa jenuh karena cara mengajar guru terlalu serius, kurang menarik dan bervariasi.

Strategi pembelajaran yang biasa digunakan guru kelas X di SMA Negeri 2 Sukoharjo adalah ceramah dengan menggunakan alat peraga atau dengan praktikum. Namun, proses belajar mengajar masih terpusat pada guru. Banyaknya strategi pembelajaran aktif yang hampir sama terkadang membuat guru menjadi enggan untuk menerapkan strategi tersebut dalam proses belajar mengajar. Tidak semua strategi pembelajaran aktif dapat diterapkan atau sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Oleh karena itu, peneliti memilih strategi SAL (*Student Active Learning*) berbasis kartu yaitu *card sort* dan *index card match* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran materi Fungi pada kelas X di SMA Negeri 2 Sukoharjo. Hal ini dikarenakan dua strategi tersebut memiliki karakteristik yang hampir sama dan sesuai untuk diterapkan pada proses KBM materi Fungi.

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. Sedangkan, *index card match* (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.

Beberapa penelitian yang membahas mengenai strategi pembelajaran *card sort* dan *index card match* antara lain:

- a. Rukiyana (2011) yang berjudul “*Efektivitas Strategi Card Sort dengan Strategi Index Card Match dalam Pembelajaran Biologi Materi Organisasi Kehidupan pada Peserta Didik Kelas VII SMP Al-Islam Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2010/2011*” menyimpulkan ada pengaruh penggunaan strategi *card sort* dengan strategi *index card match* terhadap hasil belajar Biologi, ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol (hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan hasil belajar kelas kontrol), strategi *index card match* lebih efektif dibandingkan strategi *card sort*.
- b. Astuti (2009) yang berjudul “*Efektivitas Strategi True or False dan Card Sort dalam Pembelajaran Fiqh Siswa Kelas VIII (Studi kasus di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009)*” menyimpulkan bahwa strategi *card sort* lebih efektif daripada strategi *true or false*.

- c. Harimurti (2011) yang berjudul “*Perbedaan Penggunaan Metode Crossword Puzzle dan Card Sort terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas X.AK.1 dan X.AK.2. SMK Negeri 1 Banyudono Tahun Ajaran 2010/2011*” menyimpulkan bahwa metode *card sort* lebih efektif daripada metode *crossword puzzle* pada pokok bahasan gejala alam.

Berdasarkan uraian dari beberapa penelitian yang relevan, telah banyak dilakukan penelitian tentang strategi *card sort* dan *index card match* di tingkat SD, SMP, dan SMK. Namun, peneliti beranggapan bahwa masih perlu dilakukan penelitian yang sejenis pada materi pelajaran dan tingkat peserta didik yang berbeda untuk mengetahui keefektivitasan strategi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Strategi *Card Sort* dan *Index Card Match* terhadap Nilai Kognitif dan Keaktifan Siswa pada Materi Fungi (Eksperimen pada siswa kelas X SMAN 2 Sukoharjo T. A. 2011/2012)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Karakter dan perkembangan peserta didik berbeda tiap tingkatannya (perkembangan peserta didik tingkat TK, SD, SMP, SMA).
2. Strategi pembelajaran guru dalam penyampaian materi monoton (kurang bervariasi) dan kurang mengoptimalkan keaktifan/pengalaman siswa dalam proses KBM.

3. Siswa sulit memahami materi Biologi (masih menghafal), diam tidak berani bertanya atau gaduh mengganggu temannya, bosan dengan cara mengajar guru yang kurang menarik dan pencapaian hasil belajar siswa yang kurang optimal.
4. Kesesuaian strategi pembelajaran terhadap materi pelajaran serta banyaknya strategi pembelajaran aktif yang hampir sama (misalnya menggunakan media kartu, yaitu *card sort* dan *index card match*).

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah ditujukan untuk mengatasi luasnya masalah yang dikaji dan kesalahpahaman maksud serta untuk keefektifan dan keefisienan penelitian. Peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Subyek Penelitian

Siswa kelas X_2 dan X_5 (perlakuan/eksperimen) serta siswa kelas X_1 (kontrol) SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012.

2. Obyek Penelitian

Keefektifan strategi *card sort* dan *index card match* pada materi Fungi.

3. Parameter Penelitian

Parameter penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada bidang studi Biologi dengan menggunakan strategi *card sort* dan *index card match* yang ditujukan pada aspek kognitif (hasil *posttest*) dan keaktifan siswa (ketepatan waktu, keseriusan, cara mengkomunikasikan pernyataan,

kerjasama, partisipasi, kelengkapan penyampaian pernyataan, kebenaran argumen dan pernyataan, gaya penyampaian pernyataan).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan diteliti antara lain:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar (aspek kognitif) dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Biologi dengan menggunakan strategi *card sort* dan *index card match*?
2. Strategi pembelajaran manakah yang lebih efektif dalam proses pembelajaran Biologi (materi Fungi), strategi pembelajaran *card sort* atau *index card match*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar (aspek kognitif) dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Biologi dengan menggunakan strategi *card sort* dan *index card match*.
2. Untuk mengetahui strategi mana yang lebih efektif dalam proses pembelajaran Biologi (materi Fungi), strategi pembelajaran *card sort* atau *index card match*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran Biologi serta memberikan pengalaman dalam proses KBM.
- b. Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran Biologi dan menumbuhkan kerjasama, keseriusan, partisipasi, keberanian menyampaikan ide/pendapat pada siswa.

2. Bagi Guru dan Sekolah

- a. Dapat memberikan wawasan atau informasi kepada guru biologi dalam menentukan strategi, metode atau pendekatan pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar siswa mudah memahami materi pelajaran.
- b. Memberikan informasi kepada guru untuk lebih menekankan keaktifan dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

- a. Untuk mengetahui gambaran mengenai hasil belajar dan keaktifan siswa melalui strategi *card sort* dan *index card match*.
- b. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan strategi pembelajaran *card sort* dengan *index card match* terhadap nilai kognitif dan keaktifan siswa pada pelajaran Biologi (materi Fungi).