

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas ilmu pengetahuan dalam membentuk nilai, sikap dan perilaku. Pendidikan di sekolah secara umum diartikan sebagai salah satu upaya untuk membawa anak didik menuju keadaan yang lebih baik dan berkualitas. Pendidikan dapat diartikan juga sebagai usaha yang terencana atau sengaja dan dalam prakteknya tidak lepas dari kegiatan yang disebut dengan belajar. Hal ini berarti pendidikan di sekolah bukanlah proses yang dilakukan secara sembarangan tetapi suatu proses yang bertujuan secara sistematis, sehingga segala sesuatu yang dilakukan oleh guru dan anak didik diarahkan pada pencapaian suatu tujuan belajar untuk membentuk manusia yang berkualitas, memiliki budi pekerti yang luhur, mampu bersaing dan bermoral yang baik.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan kegiatan mental yang tidak dapat dilihat yaitu interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar, sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar (Budiningsih, 2005).

Proses belajar mengajar dalam pendidikan secara umum melibatkan empat buah komponen utama, yaitu: murid, guru, lingkungan belajar, dan materi pembelajaran. Keempat komponen ini mempengaruhi siswa dalam

mencapai tujuan belajarnya. Tentunya murid mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda jika ditinjau dari daya tangkap terhadap pelajaran (Ernawati, 2012). Strategi pembelajaran yang digunakan seharusnya termasuk komponen utama dalam proses belajar dalam meningkatkan keaktifan dan daya tangkap terhadap pelajaran.

Guru diharapkan membimbing aktivitas dan kreativitas siswa sehingga dapat mengembangkan pengetahuannya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan strategi pembelajaran yang sesuai, oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas diperlukan adanya strategi pembelajaran.

Ketidaktepatan penggunaan strategi pembelajaran oleh guru akan berpengaruh terhadap cara belajar dan hasil belajar siswa karena setiap siswa mempunyai cara belajar yang berbeda sehingga menyebabkan hasil belajar siswa berbeda pula. Sebagai contohnya yaitu penggunaan metode ceramah yang selalu diandalkan oleh kebanyakan guru. Faktor lain penyebab hasil belajar adalah lingkungan sekitar siswa. Kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua terhadap siswa menyebabkan siswa kurang aktif dan cenderung pendiam. Pemilihan strategi pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kondisi siswa. Penerapan strategi pembelajaran aktif dapat membantu peserta didik untuk mengoptimalkan kemampuan berfikir dan belajar untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan, salah satunya yaitu *Card Sort* (sortir kartu) dan *Index Card Match* (mencari pasangan).

Card Sort merupakan aktivitas kerjasama yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi (Silberman, 2009). Sedangkan *Index Card Match* merupakan metode “mencari pasangan” cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Suprijono, 2012).

Menurut hasil penelitian Retnawati (2011), tentang “Penerapan Model Pembelajaran kooperatif *Index Card Match* Dengan Torso Untuk Peningkatan Hasil Pelajar Biologi Siswa SMP Muhammadiyah 4 Surakarta (PTK Pembelajaran Biologi)” menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPA Biologi siswa kelas VIIID SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun ajaran 2010/2011.

Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa strategi pembelajaran *Card Sort* dan *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa , oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan membandingkan dua strategi pembelajaran pada kelas VIII SMP Negeri 1 Kartasura.

B. Pembatasan Masalah

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

1. Subyek penelitian

Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri I Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2012/2013.

2. Obyek penelitian

Obyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan *Card Sort* dan *Index Card Match*.

3. Parameter

Parameter yang digunakan dalam penelitian adalah aspek kognitif berupa hasil nilai *posttest* setelah penggunaan strategi pembelajaran *Card Sort* dan *Index Card Match*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah ada perbedaan hasil belajar biologi menggunakan strategi pembelajaran *Card Sort* dan *Index Card Match* siswa kelas VIII SMP Negeri I Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar biologi setelah menggunakan strategi pembelajaran *Card Sort* dan *Index Card Match* siswa kelas VIII SMP Negeri I Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar baik secara kognitif maupun fisik, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dapat melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar, dapat meningkatkan keberanian siswa untuk tampil berprestasi, dan dapat mengajarkan cara mentransfer ilmu pengetahuan kepada orang lain.
2. Bagi peneliti, dapat memperkaya wawasan dan pengalaman dalam ilmu pengetahuan pendidikan khususnya dalam penerapan strategi pembelajaran aktif.
3. Bagi guru bidang studi khususnya IPA Biologi, metode pembelajaran aktif *Card Sort* dan *Index Card Match* dapat memberikan masukan dan variasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan ketercapaian hasil belajar.
4. Bagi sekolah, memperoleh ketepatan implementasi pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Berbasis Kompetensi.