BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. Semua komponen pembelajaran akan berproses di dalamnya. Tujuan pembelajaran memberikan arah yang jelas ke mana kegiatan interaksi edukatif akan dibawa. Di dalam tujuan pembelajaran tersimpan sejumlah norma, seperti norma susila, norma sosial, norma hokum, norma agama, dan norma moral.

Dalam pengelolaan pembelajaran dan pengelolaan kelas yang perlu diperhatikan oleh guru adalah strategi yang akan diberikan kepada siswa. Strategi yang diterapkan oleh guru diharapkan dapat membangkitkan keaktifan dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran. Interaksi yang biasanya terjadi di dalam kelas adalah interaksi antara guru dengan anak didik dan interaksi antara anak didik dengan anak didik. Disini tentu saja aktivitas optimal belajar anak didik sangat menentukan kualitas interaksi yang terjadi di dalam kelas. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar apa pun bentuknya sangat ditentukan dari baik tidaknya program pembelajaran yang telah direncanakan dan akan mempengaruhi tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Strategi adalah salah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran. Proses

pembelajaran dengan metode ceramah sering ditemukan di sekolah. Suryosubroto (2009: 155), menyatakan bahwa metode ceramah yaitu metode yang penerangan dan penuturannya secara lisan oleh guru terhadap kelasnya. Siswa akan cenderung mengantuk apabila guru dalam pembelajarannya menggunakan metode ceramah, apalagi siswa kelas VII perlu pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang bervariasi tentu dapat menjadikan siswa lebih aktif dan tidak bosan.

Pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dan tidak bosan adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran ialah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Strategi pembelajaran itu diantaranya adalah strategi *card short* dan *make a match.* Dengan adanya kedua strategi tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Card short yaitu strategi pembelajaran yang menggunakan potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran. Strategi *card short* merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, di mana dalam pembelajaran ini setiap siswa diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian siswa mengelompokan kartu sesuai dengan kartu indeks yang dimilikinya. Setelah itu siswa mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi tentang materi dari kategori kelompoknya.

Salah satu ciri dalam metode *Card Short* yaitu pendidik lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai. Sehingga materi yang telah dipelajari benar-benar difahami dan dimengerti oleh siswa. Dengan demikian siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam proses belajar mengajar. Tujuan dari strategi dan metode belajar menggunakan *Card Short* ini adalah untuk mengungkapkan daya ingat terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari siswa.

Strategi make a match dikenal juga dengan istilah "mencari pasangan kartu". Di sini kartu diisi pertanyaan dan jawaban, selanjutnya diacak dan dibagikan kepada siswa. Siswa yang mendapatkan kartu harus mencari pasangan kartu yang dibawanya, setelah itu mempresentasikan ke depan kelas. Strategi ini berpotensi membuat siswa senang. Unsur permainan yang terkandung dalam strategi ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan. Penjelasan tentang aturan permainan perlu diberikan kepada siswa agar strategi ini menjadi lebih efektif. Strategi ini sangat tepat untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Pembelajaran dengan strategi *make a match* menjadikan siswa nampak lebih aktif mencari pasangan kartu antara jawaban dan soal. Dengan metode pencarian kartu padangan ini siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di dalam kartu yang ditemukannya dan menceritakannya dengan sederhana dan jelas secara bersama-sama.

Strategi *card sort* dan *make a match* memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan dari kedua strategi ini adalah sama-sama memakai kartu dalam sistem pembelajarannya. Sedangkan perbedaannya, pada strategi *card sort* mencari pertanyaan dengan lebih dari satu jawaban dan pada strategi *make a match* adalah mencari pertanyaan yang dipasangkan dengan jawaban.

Menurut penelitian Nurjanah yang berjudul "Peningkatan hasil belajar biologi dengan model pembelajaran aktif *card sort* disertai mind mapping dengan media gambar pada pokok bahasan system peredaran darah manusia siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Ngemplak Boyolali" diperoleh hasil penelitian tindakan kelas yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan strategi *card sort* dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Menurut penelitian Sri Wahyuningsih yang berjudul "Peningkatan hasil belajar dan keaktifan melalui pembelajaran make a match pada materi system koordinasi dan indera manusia pada siswa kelas IX F SMP Negeri 2 Kartasura tahun ajaran 2011/2012" diperoleh bahwa strategi *make a match* dapat memperbaiki proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Perbedaan Hasil Belajar Biologi Antara Strategi *Card Sort* dengan *Make A Match* pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013."

B. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah di dalam penelitian dan mencegah terjadinya perluasan masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Subjek Penelitian

   Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIIA,VIID dan VIIE di SMPN 1 Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2012/2013.

2. Objek Penelitian

   Objek pada penelitian ini adalah strategi pembelajaran antara strategi *card sort* dengan *make a match.*

3. Parameter

   Parameter pada penelitian ini adalah berupa hasil belajar siswa dilihat dari kemampuan kognitif dan afektif. Dalam aspek kognitif ditujukan pada nilai *posttes* setelah pembelajaran, sedangkan pada aspek afektif ditujukan pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: apakah ada perbedaan hasil belajar biologi antara strategi *card sort* dengan *make a match* pada siswa kelas VII SMPN 1 Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2012/2013?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan dan pembatasan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar biologi antara strategi *card sort* dengan *make a match* pada siswa kelas VII SMPN 1 Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2012/2013.

E. Manfaat

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa
   a. Membantu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
   b. Meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran biologi.
   c. Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru
   a. memberikan informasi kepada guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan.
   b. Memberikan informasi kepada guru untuk menekankan keaktifan dan kerjasama siswa.
   c. Memberikan informasi untuk menerapkan strategi yang bervariasi dalam pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.