

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Aktivitas dalam mendidik merupakan suatu pekerjaan yang memiliki tujuan dan ada sesuatu yang hendak dicapai dalam pekerjaan tersebut, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang seimbang di setiap dan jenjang pendidikan. Keseimbangan dalam pendidikan tercapai dengan seimbangannya proses pembelajaran dan materi yang disampaikan.

Seperti yang telah dikutip dalam harian Kompas edisi Rabu, 19 September 2012 yang menyatakan bahwa system pendidikan di Indonesia masih menempati peringkat terendah di dunia bersama Meksiko dan Brasil. Peringkat itu memadukan hasil tes internasional dan nasional seperti tingkat kelulusan tahun 2006 dan 2010. Sir Michael Barber, penasihat pendidikan utama Pearson, mengatakan peringkat disusun berdasarkan keberhasilan negara-negara memberikan status tinggi pada guru dan memiliki budaya pendidikan. Inggris yang dianggap sebagai system tunggal juga dinilai memiliki nilai rata-rata tes lebih baik dibanding Belanda, Irlandia, Selandia Baru, Singapura dan Indonesia. Perbandingan itu diambil berdasarkan tes yang dilakukan setiap tiga atau empat tahun diberbagai bidang, termasuk

matematika, sains, dan kesusastraan serta memberikan gambaran yang semakin menurunnya dalam beberapa tahun terakhir.

Hal tersebut di dukung dengan hasil studi komparasi Human Development Index (HDI) dengan 17 indikator, Indonesia menduduki peringkat ke 112 dari 175 negara yang disurvei, dan tiga peringkat dibawah Vietnam. Demikian pula hasil studi komparasi The Political Economic Risk Consultan (PERC) bahwa Indonesia pada peringkat 12 dari 12 negara yang disurvei dan satu peringkat lagi dibawah Vietnam. Sedangkan berdasarkan UNDP tahun 2004 posisi dari 177 negara, Singapura(25), Brunei(33), Malaysia(58), Thailan(76), Filipina(83), Indonesia(111), Vietnam(112), Kamboja(130), Myanmar(132), dan Laos(135)

Pembelajaran adalah inti kegiatan dalam pendidikan dimana segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan proses yang rumit karena tidak hanya menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan kegiatan dan tindakan yaitu menggunakan metode maupun media tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dalam kegiatan pembelajaran akan melibatkan semua komponen pembelajaran yaitu peserta didik (siswa), guru, lingkungan belajar dan materi belajar. Kegiatan pembelajaran akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai. Dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa terlibat dalam interaksi dengan bahan pelajaran sebagai medianya. Dalam interaksi itu siswa yang menjadi center atau yang lebih aktif dalam proses

pembelajaran bukan guru,disini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motifator.

Seperti yang telah dikutip dalam harian Kompas edisi Rabu, 28 November 2012 yang menyatakan bahwa kurikulum baru yang akan diterapkan guru menjadi kunci sukses untuk siswanya. Hal ini didukung juga dengan pendapat seorang pengamat pendidikan, Arif Rachman yang mengatakan bahwa kurikulum dengan konsep yang sangat bagus tidak berjalan baik tanpa peran guru yang memegang komitmen. Tidak hanya guru menyampaikan materi tetapi guru juga dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan membuat kelompok-kelompok belajar sehingga siswa dapat berperan aktif. Hal ini juga akan berkaitan dengan hasil ujian siswa yang tidak hanya hasil ujian kognitif tetapi juga afektif.

Data dari Bapitbang Depdiknas terjadi peningkatan angka ketidaklulusan pada tahun 2003/2004, SMP/MTs dari 6,96% menjadi 13,62%, tingkat SMA/MA dari 9,22% menjadi 20,19%, dan tingkat SMK dari 12,27% menjadi 22,48%. Dari data tersebut terlihat bahwa perlu meningkatkan cara pembelajaran yang disampaikan guru.

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah pelajaran biologi pada umumnya kurang disukai siswa. Hal ini dikarenakan dalam pelajaran biologi siswa kurang mampu memahami materi yang disampaikan guru selain itu cara mengajar atau penyampaian materi oleh guru kurang menarik sehingga siswa bosan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru dituntut

mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif dimana proses pembelajaran terjadi secara aktif, kreatif, inofatif dan menyenangkan.

Data dari Depdiknas (2006) bahwa hampir separuh dari lebih kurang 2,6 juta guru di Indonesia tidak layak mengajar. Kualifikasi dan kompetensinya tidak mencukupi untuk mengajar disekolah. Guru yang tidak layak mengajar bahkan tidak layak jadi guru berjumlah 912.505, terdiri dari 605.217 guru SD, 167.643 guru SMP, 75.684 guru SMA dan 63.961 guru SMK. Selain itu, tercatat 15% guru mengajar tidak sesuai dengan keahlian yang dimiliki atau bidangnya. Oleh karena itu, pemerintah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Untuk menciptakan suasana belajar yang baik harus ada kesamaan visi misi antara guru dan peserta didik (guru senang dan semangat untuk mengajar, begitu pula berlaku pada peserta didik untuk mengikuti pelajaran). Bila kedua belah pihak (guru dan peserta didik) merasa senang, maka terciptalah suasana belajar yang baik sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai (siswa memahami apa yang telah dijelaskan guru). Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, dan konsentrasi tinggi.

Untuk hal tersebut maka peneliti mengadakan penelitian disalah satu sekolah di solo yaitu MTs N Surakarta 1 dengan kelas eksperiment diambil secara acak. Sekolah ini dipilih karena untuk system pembelajaran masih

terpusat pada guru, guru belum menemukan strategi untuk membuat pembelajaran yang aktif sehingga hal ini menyebabkan hasil belajar siswa di bawah KKM yaitu dibawah 70. Untuk hasil ulangan harian terakhir rata-rata untuk kelas VIII semua siswa nilai di bawah 70 dan hanya 65% siswa yang lulus.

Dari permasalahan di atas salah satu cara untuk menaikkan hasil belajar siswa adalah dengan mengubah cara pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswanya. Strategi yang melibatkan keaktifan siswa dapat menggunakan strategi active learning dimana untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar. Peneliti menggunakan dua strategi untuk melakukan penelitian yaitu *Index Card Match* dan TGT (*Team Game Tournament*). *Index Card Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu pembelajaran yang cukup menarik yang digunakan untuk mengulang marteri yang telah diberikan dan juga dapat diterapkan selama proses pembelajaran. Selain itu strategi lain yang bisa digunakan adalah TGT (*Team Game Tournament*) dimana TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Beberapa penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan penelitian ini antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Purnamawati (2005) dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran tipe TGT

memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa SMK sehingga bisa mencapai nilai ketuntasan yaitu 65 dengan jumlah siswa diatas 80%.

Penelitian yang dilakukan Retnowati (2007) menyimpulkan bahwa dengan adanya penerapan model pembelajaran *Index Card Match* siswa lebih tertarik untuk berinteraksi secara aktif sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya nilai kognitif tetapi juga nilai afektif.

Dengan penerapan kedua strategi tersebut, siswa diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang baru dengan adanya permainan di setiap strategi yang digunakan. Selain itu siswa dapat bertukar pikiran dengan teman-temannya dan berperan aktif dalam kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan tanpa harus guru yang menjadi pusatnya. Untuk mendapatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan maka peneliti akan membandingkan kedua strategi yaitu antara *Index Card Match* Dan TGT (*Team Game Tournament*).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti memilih judul: “Analisis Pembelajaran Fotosintesis Menggunakan *Index Card Match* dan TGT (*Team Game Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs N Surakarta 1 Tahun Ajaran 2012/2013 ”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi di antaranya yaitu:

1. Adanya pandangan bahwa biologi adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar biologi siswa.
2. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru belum menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan ada kemungkinan guru hanya menggunakan metode ceramah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Obyek : hasil belajar yang diuji menggunakan metode *Index Card Match* dan TGT untuk kelas eksperimen serta metode ceramah untuk kelas kontrol.
2. Subyek : siswa MTs N Surakarta 1 kelas VIII
3. Parameter : Hasil belajar Biologi dari setelah menggunakan metode ICM maupun TGT.

### **D. Perumusan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Index Card Match* dan TGT terhadap hasil belajar biologi?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari strategi pembelajaran menggunakan *Index Card Match* dan TGT terhadap hasil belajar biologi

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Sebagai dasar pemikiran guru dan calon guru untuk dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan pokok bahasan yang dibahas.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa supaya memiliki kemauan dan kreatifitas belajar yang tinggi agar memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
- b. Bagi guru dapat memberikan referensi cara mengajar dengan berbagai strategi untuk membangun keaktifan siswa.

- c. Bagi sekolah dapat memberikan informasi mengenai berbagai macam cara mengajar guru dengan strategi pembelajaran yang kooperatif.

