

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20/2003, bahwa Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Visi yang diemban oleh pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan nasional sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara indonesia berkembang menjadi manusia indonesia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman.

Dewasa ini, yang kita lihat bahwa sebagian besar pola pembelajaran masih bersifat transmisif, pengajar mentransfer dan menggerojokan konsep-konsep secara langsung pada peserta didik. Dalam pandangan ini, siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran. Pembelajaran hanya sekadar penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan kepada siswa (Tri, 2011: 18).

Kenyataan di lapangan siswa hanya menghafal konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Siswa kurang mampu menentukan masalah. Mengenai proses pembelajaran dan pengajaran yang sering membuat kita kecewa, apalagi di kaitkan dengan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Walaupun demikian, kita menyadari bahwa ada siswa yang mampu memiliki tingkat hafalan yang baik terhadap materi yang diterimanya, namun kenyataan mereka sering kurang memahami dan mengerti secara mendalam pengetahuan yang bersifat hafalan tersebut (Depdiknas, 2002: 1). Pemahaman yang adalah pemahaman siswa terhadap dasar kualitatif dimana fakta saling berkaitan dengan kemampuannya untuk menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi baru. Sebagian besar

siswa kurang mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan pengetahuan akan dimanfaatkan.

Pembelajaran di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta banyak kendala dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran aktif. Rendahnya pengetahuan siswa dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Salah satunya dalam pelajaran IPA khususnya biologi, ini dikarenakan guru dalam proses pembelajaran yang kurang menarik, kurang kreatif dan masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi bosan, mengantuk, kurang memperhatikan guru pada saat mengajar dikelas serta kurang membawa suasana pembelajaran menyenangkan ke dalam kelas dan lingkungan pembelajaran.

Pada pembelajaran di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta Guru menggunakan metode ceramah sebagai metode mengajar yaitu penerangan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap siswa. Kelemahan dari metode ceramah adalah guru sukar mengetahui sampai dimana murid-murid telah mengerti pembicaraannya, murid sering memberi pengertian lain dari hal yang dimaksudkan guru.

SMP Muhammadiyah 1 Surakarta terakreditasi A yang masih menggunakan kurikulum KTSP. Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran IPA khususnya biologi menunjukkan bahwa: 1). Siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru; 2). Siswa tidak fokus dalam langkah-langkah pembelajaran; 3). Siswa lebih suka ramai dan tidak memperhatikan guru; 4). hasil belajar yang rendah; 5). Guru kurang mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran dalam mengajar IPA-Biologi.

Berdasarkan observasi dan permasalahan yang muncul, peneliti menetapkan alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran aktif dengan metode *Make a match* dan *Role Playing*. Metode pembelajaran ini merupakan suatu metode pembelajaran active learning, dimana didalam model ini dapat dilakukan dengan kelas besar yang berjumlah 26 sampai 30 orang. Hal ini dapat mendorong keterlibatan siswa

dalam pembelajaran struktur dan fungsi jaringan tumbuhan dengan menggunakan metode *Make a match* dan *Role Playing*.

Metode *Make a match* suatu metode pembelajaran atau teknik mencari pasangan yang memiliki keunggulan yaitu: (1) Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (2) Bertukar pasangan, teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan siswa lain. Pasangan bisa ditunjuk oleh guru atau berdasarkan mencari pasangan.

Metode *Role playing* atau bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang memiliki keunggulan yaitu: untuk membantu siswa menemukan makna diri(jati diri) didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana siswa untuk: (1) menggali perasaannya, (2) memperoleh inspirasinya dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Berdasarkan hal tersebut, sebagai alternatif maka akan melakukan penelitian tentang: **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN MAKE-A MATCH (MENCARI PASANGAN) DAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPA-BIOLOGI PADA SISWA KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 1 SURAKARTA SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2015/2016**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru menggunakan metode ceramah.
2. Guru memberikan pembelajaran bersumber pada buku saja.
3. Guru kurang kreatif pada saat proses pembelajaran.
4. Murid kurang memperhatikan guru saat mengajar.
5. Siswa ramai dan gaduh sendiri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut agar permasalahan tidak meluas maka perlu ada pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa IPA-Biologi kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta semester genap tahun ajaran 2015/2016.

2. Objek penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran *make a math* dan metode *role playing*.

3. Parameter penelitian

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini adalah ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII C, kelas VIII D, dan kelas VIII E Smp Muhammadiyah 1 Surakarta semester genap tahun ajaran 2015/2016.

Kedua aspek tersebut adalah:

- a. Kognitif: Hasil/prestasi belajar yang mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan evaluasi terhadap materi yang disampaikan guru.

4. Materi pokok

Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah struktur fungsi dan jaringan tumbuhan.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *make-a match* dan metode *role playing* pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta dalam materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan semester genap tahun ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar IPA-Biologi dalam materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta semester genap tahun ajaran 2015/2016 setelah menggunakan model pembelajaran *make a match* dan *role playing*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membuat siswa lebih antusias dalam belajar, menambah wawasan guru biologi tentang manfaat diterapkannya metode *make a match* dan *role playing*, dan mengembangkan potensi dari diri masing-masing siswa. Sehingga hasil belajar bisa memuaskan khususnya pelajaran IPA- Biologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat membiasakan diri untuk meningkatkan hasil belajar dengan teman belajar atau pasangan, dapat menghargai sesama teman, dan belajar berpendapat.
- 2) Siswa juga dapat lebih rajin belajar, membaca, mempelajari dan aktif berkomunikasi.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alternatif dan bahan pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan penguasaan konsep biologi.
- 2) Dapat dijadikan tambahan wawasan model pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
- 3) Dapat memberikan kepada guru atau calon guru untuk terus menambah informasi terbaru dalam dunia pendidikan tetapi tidak terfokus pada satu sumber saja.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga memotivasi kepada guru-guru agar menerapkan metode yang bervariasi dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Diharapkan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan penguasaan konsep biologi.
- 2) Meningkatkan rasa menghormati dan toleransi antar sesama siswa.
- 3) Mengajak siswa untuk belajar aktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Biologi.