

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan interaksi dua arah antara guru dengan peserta didik yang didukung oleh suasana dan lingkungan belajar yang kondusif. Pembelajaran bertujuan untuk mengubah tingkah laku peserta didik agar menjadi lebih baik dari keadaan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik harus mampu memberikan perubahan ke arah yang lebih baik. Perubahan ke arah lebih baik ini bisa dibuktikan dengan perolehan hasil belajar yang memuaskan. Untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan tersebut, peserta didik harus melalui berbagai macam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pada dasarnya, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik guna memperoleh makna dari proses pembelajaran itu sendiri. Karena proses pembelajaran yang bermakna akan membawa peserta didik pada suatu perubahan. Perubahan tersebut berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan-perubahan lainnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana

(2000:5), yang mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.

Banyak hal yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah media pembelajaran, sumber belajar yang digunakan, lingkungan tempat belajar, pendekatan yang digunakan oleh guru, keaktifan peserta didik itu sendiri, serta model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Oleh sebab itu diharapkan guru mampu mengelola proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga bisa tercipta lingkungan belajar yang nyaman, suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik merasa senang dan tertantang untuk terus berkreasi, berinovasi, mandiri dan berani mengambil kesimpulan-kesimpulan sendiri di setiap kesempatan di dalam kegiatan pembelajaran. Karena proses pembelajaran yang baik selayaknya mampu meningkatkan kemampuan peserta didik baik kemampuan berfikir, bersikap dan bertindak. Hal tersebut di atas sependapat dengan pemikiran Bloom yang membagi ranah hasil proses pembelajaran menjadi tiga domain yakni domain kognitif, afektif dan psikomotor.

Akan tetapi, kenyataannya yang terjadi dilapangan belum seperti yang diharapkan oleh berbagai pihak yang mendambakan proses pembelajaran yang bermutu dan berkualitas, justru malah sebaliknya, dimana kualitas pembelajaran masih jauh dari harapan kita semua yang kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor. Diantaranya adalah model pembelajaran yang digunakan hanya menjadikan guru lebih mendominasi proses pembelajaran, sumber belajar yang digunakan masih

sangat terbatas pada guru dan buku, rendahnya motivasi belajar peserta didik, sarana dan prasarana yang digunakan tidak lengkap sehingga apa yang menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran masih sulit tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada materi sistem gerak pada manusia pada kelas VIII SMPN 1 Tilmuta selama tiga tahun terakhir peserta didik memperoleh nilai dibawah nilai KKM yaitu dimana pada tahun 2010/2011 peserta didik yang mencapai KKM hanya 68,44%, tahun 2011/2012 68,66%, dan tahun 2012/2013 69,32%. Sesuai hasil wawancara dengan guru mata pelajaran diketahui jika penyebab masalah tersebut, diantaranya adalah sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada guru, maksudnya guru digunakan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan yang diperoleh peserta didik karena guru hanya menjelaskan materi ajar tanpa memberikan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Sehingga peserta didik merasa bosan dikelas, keaktifannya dibatasi oleh model pembelajaran yang gunakan oleh guru karena peserta didik hanya diberikan kesempatan untuk mendengarkan ceramah yang disampaikan.

Kondisi pembelajaran tersebut di atas, maka perlu dilakukan usaha-usaha pemecahan masalah yang mampu meningkatkan peran serta peserta didik dalam proses pembelajaran agar lebih aktif, kreatif, mandiri, bertanggung jawab serta mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Alternatif pemecahan masalah yang mungkin bisa digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match*. Dimana model pembelajaran ini yang memiliki kelebihan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena peserta didik

diarahkan ke kegiatan belajar yang di dalamnya ada sedikit suasana bermain untuk mendalami suatu konsep, sehingga dapat disimpulkan bahwa karakter dari model pembelajaran ini cocok untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dikelas yaitu masalah tentang kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

Solusi yang ditawarkan di atas bertujuan untuk lebih memaksimalkan peran serta peserta didik dalam proses pembelajaran, maksudnya peserta didik tidak hanya dijadikan sebagai pendengar dan pasif di kelas yang dibatasi gerakannya sebatas duduk dan mendengarkan penjelasan guru. Tetapi peserta didik diajak belajar secara kompetitif, karena model pembelajaran ini merupakan model permainan (game), dengan bermain game mau tidak mau peserta didik mempunyai dorongan yang kuat dari dalam diri untuk bisa menang. Karena dorongan tersebut sehingga masing-masing peserta didik mempunyai keinginan untuk lebih aktif dan ingin menguasai materi secara mendalam. Hal ini didukung oleh pendapat Lorna curran (dalam Lie, 2008:55) yang mengemukakan bahwa, model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* merupakan suatu teknik pembelajaran yang memberikan tugas terstruktur kepada peserta didik melalui media kartu-kartu yang berisi konsep yang berbeda dengan tema-tema atau topik-topik yang sama, sehingga melalui kartu yang peserta didik dapatkan maka dengan sendirinya peserta didik membentuk kelompok kerja berdasarkan kecocokan dari konsep yang terdapat dalam kartu masing-masing.

Model pembelajaran kooperatif *Make a match* dapat memupuk kerja sama peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan peserta didik aktif

mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan peserta didik dapat dilihat pada saat peserta didik mencari pasangan kartunya masing-masing. Hal ini merupakan suatu ciri dari pembelajaran kooperatif seperti yang dikemukakan oleh Lie (2002:30) bahwa, “Pembelajaran kooperatif ialah pembelajaran yang menitikberatkan pada gotong royong dan kerja sama kelompok.” Dengan adanya kerja sama tiap peserta didik maka memungkinkan dapat menciptakan keaktifan bagi setiap peserta didik. Jadi dilihat dari karakter model ini maka dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik saat mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Pokok Bahasan Sistem Gerak pada Manusia”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian informasi dari guru
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* pada materi sistem gerak pada manusia dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik.
2. Bagaimanakah proses pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran biologi khususnya pada pokok bahasan sistem gerak pada manusia?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah tersebut diatas akan digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a machth*. Model pembelajaran kooperatif *Make a match* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran yakni mampu bekerja sama, mampu menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu, disiplin waktu, dan menghargai pendapat teman sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a match* pada materi sistem gerak pada manusia di SMPN I Tilamuta.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran *Make A Match* pada mata pelajaran biologi khususnya pada pokok bahasan sistem gerak pada manusia?

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilakukan, maka diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Dapat menambah pemahaman guru mengenai model pembelajaran kooperatif *Make a match*, menemukan model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar bagi peserta didik.
- b. Dapat membantu dan memfasilitasi peserta didik dalam usaha meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar pada materi sistem gerak pada manusia