

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Tujuan yang dimaksud antara lain seperti tujuan untuk mencerdaskan siswa, mengembangkan potensi siswa, dan menghasilkan perubahan yang baik untuk siswa. Tujuan pendidikan dalam pasal 26 ayat 1 disebutkan pendidikan bertujuan untuk meletakkan dasar: (1) kecerdasan, (2) pengetahuan, (3) kepribadian, (4) akhlak mulia, (5) keterampilan untuk hidup mandiri, (6) mengikuti pendidikan lebih lanjut (Pidarta, 2007: 12).

Dewasa ini, pemerintah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia secara terus menerus. Hal tersebut dilaksanakan melalui penyempurnaan kurikulum yang telah ada. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah hasil penyempurnaan Kurikulum Berbasis Kompetensi. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya pada jenis dan jenjang pendidikan formal (persekolahan), yakni guru diberi kebebasan untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kondisi sekolah dan siswa. Salah satunya dalam menentukan metode yang dapat

menciptakan situasi dan kondisi kelas yang kondusif agar proses belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Trianto, 2007: 3).

Hasil observasi awal di MA Al-Hikmah Bandar Lampung diketahui bahwa pencapaian hasil belajar Biologi untuk materi pokok Keanekaragaman Hayati selama ini masih rendah. Ini ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas X untuk materi Keanekaragaman Hayati semester genap tahun pelajaran 2011/2012 adalah 6,0. Rata-rata tersebut belum memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Standar yang ditentukan sekolah untuk pelajaran biologi adalah ≥ 70 . Rendahnya nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati tersebut diduga karena beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya adalah guru belum pernah menggunakan model-model pembelajaran yang membuat aktivitas belajar siswa menjadi lebih aktif. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran perlu digunakan model pembelajaran yang dapat membuat aktivitas belajar siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membuat guru tidak lagi menjadi sumber informasi yang menyebabkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran menjadi pasif dan tidak menguasai materi dengan baik.

Hal ini diduga memberi dampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa, karena proses pembelajaran dengan metode diskusi menyebabkan segala informasi yang diberikan oleh guru saat diskusi hanya siswa pintar saja yang dapat menerima, sehingga siswa yang kurang pintar tidak memiliki

kemampuan untuk menggali dan mencari tahu sendiri suatu informasi, sehingga hasil belajar rendah.

Sehingga dibutuhkan solusi model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran kooperatif *Make A Match* (membuat pasangan). Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok kooperatif (*cooperative group*), selanjutnya setiap anggota kelompok mendapat soal/pertanyaan dan jawaban pada kertas yang berbeda. Teknik belajar mencari pasangan (*Make A Match*) dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model ini dapat membangkitkan semangat siswa dengan mengikutsertakan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran (Irmawati, 2011: 33).

Huda (2011: 135) menyatakan bahwa salah satu keunggulan model ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* secara sistematis yaitu guru membagikan kartu jawaban pada kelompok pemegang jawaban dan kartu soal pada kelompok pemegang soal. Kelompok pemegang jawaban juga diberi soal yang sesuai dengan jawaban yang mereka pegang, sehingga mereka mencari solusi dari soal dan jawaban yang mereka dapatkan. Sedangkan kelompok pemegang soal mencari penyelesaian dari soal yang mereka dapatkan. Setelah siswa berdiskusi mencari solusi dari kartu yang mereka dapatkan, soal yang diberikan pada kelompok pemegang

jawaban diambil kembali, kemudian siswa harus mencocokkan kartu soal dan jawaban mereka. Setelah mereka menemukan pasangan kartu soal dan jawaban, mereka harus mengemukakan alasan mereka mencocokkan kartu soal dan jawaban tersebut. (Sardiman: 1994).

Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ika Fitriani pendidikan matematika (2012: 42) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa mencapai rata-rata sebesar 78,47. Dalam penelitiannya juga disebutkan bahwa model pembelajaran *Make A Match* menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Keanekaragaman Hayati. (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X semester genap MA Al-Hikmah Bandar Lampung Tahun Ajaran 2012/2013)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap aktivitas belajar siswa?

2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap aktifitas belajar siswa.
2. Efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, sebagai masukan bagi para guru untuk mendesain pembelajaran biologi yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep, sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan.
2. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar berbeda dan dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar di kelas.
3. Bagi sekolah, yaitu dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
4. Bagi peneliti, yaitu memberikan pengalaman sebagai calon guru dalam menerapkan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai dalam proses belajar mengajar.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menjaga agar masalah ini lebih terarah dan lebih jelas sehingga tidak terjadi kesalahpahaman, maka perlu adanya batasan ruang lingkup penelitian yaitu :

1. Efektivitas pembelajaran merupakan ketepatangunaan model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran ini ditinjau dari aspek hasil tes siswa setelah diterapkan model pembelajaran.
2. Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran ini, siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu pemegang masalah dan pemegang jawaban. Pada pembelajaran *Make A Match*, siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang mereka dapatkan yang kemudian mereka harus mencocokkannya dengan jawaban atau soal yang sesuai dengan kartu mereka.
3. Hasil belajar aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yakni: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi dan kreasi.
4. Materi Pokok yang diteliti adalah Keanekaragaman Hayati dengan Standar Kompetensi (SK) memahami manfaat keanekaragaman hayati dan Kompetensi Dasar (KD) adalah Mengkomunikasikan keanekaragaman hayati Indonesia dan usaha pelestarian serta pemanfaatan sumber daya alam.
5. Siswa yang menjadi subyek penelitian ini adalah kelas X_b dan X_c semester genap MA Al-Hikmah.

F. Kerangka Pikir

Pelajaran Biologi termasuk salah satu mata pelajaran IPA yang kurang dipahami oleh siswa SMA karena materi Biologi banyak yang bersifat hapalan.

Di MA Al-Hikmah Bandar Lampung nilai Biologi pada materi pokok Keanekaragaman Hayati masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah tanpa memperhatikan aktivitas belajar yang berpusat pada siswanya.

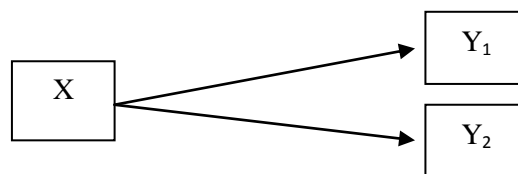
Pembelajaran dengan metode ceramah cenderung berjalan satu arah dari guru ke siswa, menyebabkan pembelajaran terkesan hanya mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa saja. Pembelajaran dengan metode ceramah yang menghasilkan nilai yang masih rendah perlu diperbaiki dengan cara menerapkan model, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* merupakan model pembelajaran pencocokkan jawaban dan soal, sehingga menarik dan hampir menyerupai permainan dengan menggunakan kecepatan dan ketepatan waktu.

Pembelajaran dengan model *Make A Match* dimulai dengan guru membagi siswa menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok pemegang kartu soal dan kartu jawaban, kemudian dari kedua kelompok besar tersebut dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan terdiri dari 2 siswa, setiap kelompok kecil. Kegiatan selanjutnya ialah guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada siswa, dengan LKS siswa dapat menggali pengetahuan

secara mandiri dan untuk memperdalam pemahaman konsep biologi akan digunakan model pembelajaran *Make A Match*.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan terikat. Dimana variabel bebas adalah pembelajaran dengan menggunakan model *Make A Match* dan variabel terikat adalah aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati.

Model hubungan variabel bebas dengan variabel terikat :



Keterangan : X = Variabel bebas dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* ; Y₁ = Variabel terikat yaitu aktivitas belajar siswa ; Y₂ = Variabel terikat yaitu hasil belajar siswa terhadap materi keanekaragaman hayati

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Penggunaan model *Make A Match* efektif meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok keanekaragaman hayati di MA Al-Hikmah Bandar Lampung.
2. H₀ = Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* tidak efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok Keanekaragaman Hayati kelas X di MA Al-Hikmah Bandar Lampung tahun pelajaran 2012/2013.

H_1 = Penggunaan model pembelajaran *Make A Match* efektif
meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok
Keanekaragaman Hayati kelas X di MA Al-Hikmah Bandar
Lampung tahun pelajaran 2012/2013.