

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Trianto (2014, hlm. 1) mengatakan “Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan 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”. Pendidikan adalah proses interaksi yang mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Dimiyati & Mudjiono (2015, hlm. 7) mengatakan bahwa “Dengan adanya belajar terjadilah perkembangan jasmani dan mental siswa”.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain. Komalasari (2017, hlm. 4) mengatakan “Hubungan belajar dan pembelajaran dapat digambarkan dalam sebuah sistem, proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar (*raw input*) yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar (*learning teaching process*) dengan harapan dapat berubah menjadi keluaran (*output*) dengan kompetensi tertentu. Selain itu, proses belajar dan pembelajaran dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang menjadi masukan lingkungan dan faktor instrumental yang merupakan faktor yang dirancang untuk menunjang proses belajar mengajar dan keluaran yang ingin dicapai.

Proses pembelajaran akan berlangsung dengan optimal jika didukung oleh guru yang profesional dan memiliki kompetensi yang memadai. Menurut Komalasari (2017, hlm. 132) mengatakan bahwa “Guru yang berhasil adalah guru yang memiliki kemampuan untuk menumbuhkan semangat serta motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Membangkitkan motivasi merupakan salah satu

peran dan tugas guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, lemahnya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan belajar, sehingga mutu hasil belajar akan menjadi rendah.

Peserta didik yang mampu menguasai suatu konsep akan paham konsep tersebut sehingga dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman merupakan salah satu bentuk pernyataan hasil belajar dalam ranah kognitif. Menurut Utami (2017, hlm. 3) apabila peserta didik tidak memahami suatu konsep tentunya akan mempengaruhi penguasaan konsep dan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik tersebut. Hal ini perlu adanya pengembangan dalam proses pembelajaran yakni penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran yang bersifat *fun* dan melibatkan teman sebayanya untuk bermain bersama adalah dengan salah satu strategi pembelajaran kooperatif atau *Cooperative Learning*. Menurut Sanjaya (2006, hlm. 242-243) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan meningkatkan sistem pengelompokan atau tim kecil yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Diantara berbagai macam metode atau model pembelajaran kooperatif salah satunya yaitu *make a match*.

*Make a match* dikembangkan pada tahun 1994 oleh Lorna Curran, strategi ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi *make a match* ini antara lain : 1) Pendalaman materi; 2) Penggalan materi; dan 3) Edutainment (Huda, 2014, hlm. 251). Selain penerapan model pembelajaran ada satu hal yang tidak kalah penting yaitu pemilihan media yang tepat dengan materi yang akan di sampaikan.

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sebagaimana yang di katakan Arsyad (2013, hlm. 19-20) bahwa “Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Selain membangkitkan

motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi”.

Arsyad (2013, hlm. 31) mengatakan bahwa perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: 1) Media hasil teknologi cetak; 2) Media hasil teknologi audio-visual; 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Audio Visual.

Menurut Darmawan & Abdulhak (2013, hlm. 81) menyatakan bahwa “Media pembelajaran dalam bentuk visual yaitu dalam bentuk gambar dan foto. Sedangkan audio dalam bentuk rekaman suara dan bunyi-bunyi tertentu, demikian juga dalam bentuk gabungan keduanya seperti rekaman video yang dapat mengubah paradigma hasil belajar”. Darmawan & Abdulhak (2013, hlm. 84) mengatakan bahwa:

Media audio visual pada hakekatnya merupakan suatu representasi penyajian realitas, terutama melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Cara ini dianggap lebih tepat, cepat dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran dan cerita mengenai pengalaman pendidikan.

Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *make a match* berbantu media audio visual diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa karena penyajian materi dan model pembelajaran yang menarik. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian berjudul “Meningkatkan penguasaan konsep siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* berbantu Audio Visual pada konsep ekosistem”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya penguasaan konsep siswa pada materi ekosistem.
2. Minimnya penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan, sehingga kurangnya motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Pembelajaran biologi masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung kurang aktif.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu Audio Visual dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa pada konsep ekosistem?”. Dari rumusan masalah ini maka dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian yakni :

1. Bagaimana penguasaan konsep yang terlihat dari hasil belajar siswa pada konsep ekosistem setelah di terapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu audio visual ?
2. Bagaimana respon siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu audio visual pada ekosistem ?

### **D. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah sangat perlu untuk mempermudah penelitian. Adapun batasan permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Peneliti hanya sekitar KD 3.9 Menganalisis informasi/data dari berbagai sumber tentang ekosistem dan semua interaksi yang berlangsung di dalamnya.
2. Subjek penelitian adalah siswa Sekolah X MIPA SMA Pasundan 7 Bandung tahun ajaran 2017 – 2018.
3. Model pembelajaran yang digunakan yaitu Kooperatif tipe *Make a Match*.
4. Media pembelajaran yang digunakan yaitu Audio Visual.

5. Parameter yang diukur yaitu hasil belajar siswa pada ranah kognitif (hingga C<sub>4</sub>) dilihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda.

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

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu Audio Visual pada konsep ekosistem.

1. Mengetahui penguasaan konsep yang di lihat dari hasil belajar siswa pada konsep ekosistem setelah di terapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu audio visual.
2. Mengungkapkan respon siswa mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu audio visual pada konsep ekosistem.

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

Hasil penelitian ini di harapkan mampu memberikan manfaat sehingga dapat dijadikan referensi bagi berbagai pihak dalam dunia pendidikan, yaitu :

1. Bagi Siswa
  - a. Dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu audio visual.
  - b. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
  - a. Diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu audio visual dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran biologi di dalam kelas.
  - b. Memberikan motivasi kepada guru untuk melakukan pembelajaran yang berpusat pada siswa.
  - c. Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran.
3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian sebagai informasi dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu audio visual.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantu audio visual, hendaknya melakukan persiapan yang lebih matang. Karena penggunaan model dan media pembelajaran ini membutuhkan sarana dan prasarana yang cukup memadai. Seperti mempertimbangkan alokasi waktu, dan biaya dalam pembuatan media audio visual.

#### 5. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan bahwa siswa akan lebih aktif dan lebih memahami pembelajaran dengan menggunakan model dan media yang kreatif.

### **G. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap variabel penelitian, serta untuk menghindari kekeliruan maksud dan tujuan yang ingin dicapai maka terdapat beberapa definisi operasional dari variabel-variabel yang digunakan adalah sebagai berikut :

#### 1. Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan konsep pada penelitian ini diukur dengan tes formatif yang dinyatakan melalui hasil belajar dalam ranah kognitif.

#### 2. Kooperatif tipe *Make a Match*

Kooperatif tipe *make a match* merupakan suatu proses pembelajaran menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil. *Make a match* ini menggunakan kartu-kartu yang terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu berisi jawaban. Dalam pelaksanaannya, para siswa diminta untuk mencari

pasangan dari masing-masing pertanyaan dan jawaban dalam waktu yang telah ditentukan.

### 3. Audio Visual

Audio visual pada hakekatnya merupakan suatu representasi penyajian realitas, terutama melalui pengindraan, penglihatan dan pendengaran yang bertujuan mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa.

### 4. Ekosistem

Ekosistem merupakan suatu sistem dimana terjadi hubungan atau interaksi yang saling ketergantungan antara komponen-komponen di dalamnya, baik yang berupa makhluk hidup maupun yang tidak hidup. Materi ajar yang harus dikuasai oleh siswa SMA kelas X dalam kurikulum KD. 3.9 Menganalisis informasi/data dari berbagai sumber tentang ekosistem dan semua interaksi yang berlangsung di dalamnya.

## **H. Sistematika Skripsi**

### BAB I Pendahuluan

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Batasan Masalah
- e. Tujuan Penelitian
- f. Manfaat Penelitian
- g. Definisi Operasional
- h. Sistematika Skripsi

### BAB II Kajian Teori

- a. Penguasaan Konsep
- b. Model Pembelajaran
- c. Media Audio Visual
- d. Materi Pembelajaran

### BAB III Metode Penelitian

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Subjek dan Objek Penelitian
- d. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- e. Teknik Analisis Data
- f. Prosedur Penelitian

### BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

### BAB V Simpulan dan Saran