

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Biologi merupakan mata pelajaran yang mempelajari makhluk hidup (Dimiyati, 2010). Salah satu materi biologi yang dipelajari pada tingkat SMA adalah materi dunia hewan (Seyowati, 2013: 246). Materi Dunia Hewan mempelajari komponen penyusun karakteristik animalia berdasarkan simetri tubuh dan lapisan tubuh. Serta pengelompokkannya yaitu Avertebrata dan Vertebrata (Wijaya jati, 2007: 163-164). Materi dunia hewan merupakan materi yang terdapat dikelas X semester genap bab 3, bab tersebut terdiri dari sub bab *Chordata* yang terdiri dari kelas *Agnatha*, *Chondrichthyes*, *Osteichthyes*, *Amphibi*, *Reptilia*, *Aves*, dan *mamalia* yang memiliki banyak konsep yang harus dipahami, terutama pada saat pengklasifikasian dan pencirian (Nurhayati, 2014).

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru biologi kelas X MA AL-Mustaqim 18 September 2017, diperoleh informasi bahwa guru menyampaikan materi biologi masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan mencatat. Di perjelas dengan hasil observasi, tanggal 25 Oktober 2017 terlihat bahwa pada saat proses pembelajaran ada siswa yang mengantuk, mengobrol dengan teman sebangku sehingga mengganggu teman yang ingin belajar. Saat guru memberikan kesempatan bertanya terdapat 13 siswa dari 34 siswa yang bertanya. Keadaan ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini mengakibatkan dampak yang kurang optimal bagi hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel 1.1. Diperoleh informasi bahwa materi dunia hewan memiliki persentase ketidak tuntas sebesar 37,12% dibanding dengan materi lainnya. Berdasarkan hal itu guru beranggapan bahwa pelajaran biologi materi dunia hewan susah dipahami oleh siswa karena banyak pengelompokkan dan pengkarakteristikan.

Tabel 1.1 Persentase Ketidaktuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Ulangan Harian Semester Ganjil kelas X MA Al-Mustaqim tahun ajaran 2016/2017

Materi Pelajaran	Persentase (%)	
	Tuntas (T)	Tidak Tuntas (TT)
Keanekaragaman hayati	66,96	33,04
Dunia tumbuhan	73,97	26,03
Dunia hewan	37,12	62,88

Sumber : Dokumentasi guru mata pelajaran biologi

Penjelasan mengenai ketidaktuntasan materi dunia hewan pada tabel 1.1 sebesar 62,88 %, kurangnya keterlibatan siswa dengan teman sebangku untuk berinteraksi dan hanya terpusat pada penjelasan guru. Guru juga masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan mencatat sehingga siswa cepat bosan, dan mengobrol dengan teman sebangku.

Pembelajaran kooperatif adalah semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2015). Sedangkan menurut Rusman (2013) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*)

merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Salah satunya yaitu diberikan model pembelajaran yang efektif, menarik, menonjolkan pengulangan, dan memerlukan gambar pada saat proses penyampaian materi dunia hewan.

Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam belajar. Salah satunya adalah penerapan model pembelajaran kooperatif *Index Card Match* (ICM). *Index Card Match* (ICM) membutuhkan kartu, yang dapat dimodifikasi menggunakan kartu bergambar untuk menguatkan pemahaman siswa tentang materi dunia hewan. Menurut Diah, (2011) model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* memiliki ciri khas berupa kegiatan berpasangan antar siswa yang mendapat kartu soal dan jawaban.

Gunawan (2014) berpendapat penggunaan model pembelajaran ini, akan membuat siswa berupaya menemukan jawaban atas pertanyaan pada kartu yang dibawanya. Pembelajaran kooperatif *Index Card Match* dapat mengajaksiswa untuk belajar aktif dan merasa tertarik terhadap materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Index Card Match* (ICM) dengan kartu bergambar dan Model Kooperatif Tipe *Index Card Match* (ICM) tidak bergambar terhadap hasil belajar Siswa Pada Sub Materi Amphibi di Kelas X MA Al-mustaqim.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada sub materi amphibi menggunakan model kooperatif *Index Card Match* dengan kartu bergambar dan kartu tidak bergambar di kelas X MA Al-Mustaqim?
2. Berapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dengan kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada sub materi amphibi di kelas X MA Al-Mustaqim?

C. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar siswa pada sub materi amphibi menggunakan model kooperatif *Index Card Match* dengan kartu bergambar dan kartu tidak bergambar di kelas X MA Al-Mustaqim.
2. Besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dengan kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada sub materi amphibi di kelas X MA Al-Mustaqim.

D. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat sebagai bahan referensi tambahan untuk pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan Model Kooperatif Tipe *Index Card Match* dengan kartu bergambar dan Model Kooperatif Tipe *Index Card Match* dengan kartu tidak bergambar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran biologi.

b) Bagi Guru

Memberikan masukan bagi guru mengenai solusi pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dengan kartu bergambar dan *Index Card Match* kartu tidak bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai masukan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat membantusiswa dalam belajar.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam hal perbaikan peningkatan mutu sekolah.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan gambaran yang sama antara penulis dan pembaca dalam memahami istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match*

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* merupakan pencarian kartu indeks dimana kartu indeks terbagi menjadi kartu pertanyaan dan kartu jawaban.

Siswa akan terlibat secara aktif dan seluruh siswa akan ikutserta dalam metode yang mengandung unsur permainan ini.

Siswa akan bergerak mencari pasangannya sehingga akan menimbulkan kerja sama masing-masing pasangan (Marfinsyah, 2012).

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* sebagai berikut :

a. Pendahuluan

- 1) Guru memberikan salam dan berdoa
- 2) Guru mengkondisikan kelas
- 3) Guru memeriksa/mengabsen kehadiran siswa
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 5) Guru memberikan motivasi kepada siswa

b. Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan materi secara garis besar
- 2) Guru memberikan kesempatan untuk tanya jawab
- 3) Guru mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif
- 4) Guru memberikan kartu pertanyaan dan jawaban kepada siswa
- 5) Siswa diminta untuk mencari/menemukan kartu dengan kategori yang sama
- 6) Siswa dengan kategori yang sama diminta mempresentasikan kategori masing-masing didepan kelas
- 7) Seiring dengan presentasi dari tiap-tiap kategori, guru memberikan point-point penting yang terkait materi pelajaran
- 8) Guru memberikan penjelasan kembali atau memantapkan materi yang dipelajari siswa

c. Penutup

- 1) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan
- 2) Guru memberikan evaluasi dalam bentuk tes tertulis
- 3) Guru memberikan salam penutup

2. Kartu Bergambar

Kartu bergambar merupakan kartu yang mengkombinasikan kartu fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar (Dewi, 2014).

3. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Index Card Match* dengan kartu bergambar

Model pembelajaran *Kooperatif tipe Index Card Math* merupakan pencarian kartu indeks dimana kartu indeks terbagi menjadi kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Dimana pada kartu pertanyaan di tambah gambar yang bertujuan untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa (Rois Amrullah Akbar, 2013).

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* dengan kartu bergambar sebagai berikut :

Fase – 1

Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Motivasi :

Guru memberikan motivasi dengan pertanyaan, “ketika kalian dirumah pernahkah melihat hewan yang disekitar kalian, kodok/katak kenapa digolongkan kedalam hewan poiki term ?”.

a. Eksplorasi:

Fase – 2

Menyajikan informasi :

1) Guru menjelaskan materi secara garis besar

2) Guru memberikan kesempatan untuk tanya jawab.

b. Elaborasi

Fase – 3

Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif :

Guru memberikan kartu yang berisi informasi berupa pertanyaan yang dimodifikasi menggunakan kartu bergambar dan jawaban diberikan kepada siswa secukupnya, (guru dapat mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau membiarkan siswa menemukan sendiri).

Fase – 4

Membimbing kelompok bekerja dan belajar :

Guru mengarahkan siswa menemukan kartu dengan kartu dengan kategori yang sama.

c. Evaluasi
Fase – 5

Evaluasi :

1) Guru meminta siswa untuk mempresentasikan kartu dengan kategori yang sama di depan kelas.

2) Guru memberikan point-point penting dengan presentasi dari tiap kategori yang terkait materi pelajaran.

Fase – 6

Guru memberikan penghargaan berupa nilai tambah kepada siswa yang menjawab benar dan siswa yang mau mencoba presentasi.

d. Konfirmasi :

Fase – 7

Guru memberikan penjelasan kembali untuk memastikan materi yang dipelajari siswa.

Penutup :

- 1) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan.
- 2) Guru memberikan evaluasi dalam bentuk test tertulis.
- 3) Guru memberi salam penutup.

4) Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif ini terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diperoleh siswa dengan mengerjakan soal sebelum perlakuan metode yang akan diterapkan, sedangkan nilai *posttest* diperoleh setelah diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match* bergambar dan model kooperatif tipe *Index Card Match* tidak bergambar. Bentuk soal yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan jenis soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Penilaian hasil penelitian ini dilakukan melalui bentuk skor yang

diperoleh. Siswa dikatakan berhasil jika mencapai nilai standar ketuntasan minimal KKM yang telah diterapkan oleh MA Al-Mustaqim sebesar 75.

5) Sub Materi Amphibi

Materi Dunia hewan yang diajarkan di MA Al-Mustaqim menggunakan Kurikulum 2013. Berdasarkan Kurikulum 2013, kompetensi dasar pada materi dunia hewan meliputi pengklasifikasian, sistem organ, dan manfaat dari kelas amphibi. Kelas amphibi ini terdiri dari 3 ordo yaitu urodela, apoda, dan anura. alokasi waktu 2 X 45 dengan 2 kali pertemuan.

Model pembelajaran gurumenyampaikan materi Dunia Hewan sub materi Amphibi masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan mencatat, sehingga siswa mengantuk, mengobrol dengan teman sebangku sehingga mengganggu teman yang ingin belajar. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam belajar. Salah satunya ialah model pembelajaran kooperatif tipe *Index Card Match*.