

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pada era persaingan global daya saing bangsa hanya bisa dicapai apabila terdapat fondasi kesatuan dan persatuan bangsa yang kuat. Pendidikan merupakan salah satu pemersatu bangsa dan meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM). Untuk mewujudkan sumber daya yang berkualitas, pendidikan merupakan upaya yang lebih memadai dan mampu memperluas kesempatan belajar bagi seluruh warga negara di seluruh pelosok tanah air, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan berperan dalam meningkatkan daya saing bangsa dan memperkuat persatuan dan kesatuan melalui pelayanan pendidikan secara luas dan merata, dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Kualitas pembelajaran dan karakter siswa yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan merupakan faktor yang menentukan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi siswa dengan sumber belajar, termasuk pendidikan. Interaksi yang berkualitas merupakan interaksi yang menyenangkan. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan senang untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan di dalam kompetisi. Peran guru bukan hanya sebagai satu-satunya pembelajaran, tetapi sebagai fasilitator dan pengarah. Belajar memang bersifat individual, oleh karena itu belajar merupakan suatu keterlibatan langsung atau memperoleh pengalaman

individual yang unik. Belajar juga tidak terjadi sekaligus, tetapi akan berlangsung penuh pengulangan berkali-kali, berkesinambungan, tanpa henti (Syaiful, 2006).

Belajar merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan bagi siswa. Namun pada kenyataannya sekarang, penerapan belajar yang efektif di sekolah sangat sulit diterapkan khususnya pada mata pelajaran biologi. Hal ini disebabkan karena dalam pelajaran biologi banyak sekali ditemukan bahasa latin yang pelafalannya sulit untuk diingat dan dihafal. Selain itu, dalam pelajaran biologi juga banyak ditemukan materi yang membahas tentang kehidupan sehari-hari. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.

Guru dapat menggunakan strategi pembelajaran yang ada untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran biologi sangat banyak. Tiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda, tidak semua metode dan strategi pembelajaran dapat digunakan guru untuk semua materi biologi. Menentukan strategi pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan oleh guru, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pemilihan suatu strategi pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuan

pembelajaran, waktu yang tersedia, jumlah siswa, mata pelajaran, fasilitas dan kondisi siswa dalam proses pembelajaran (Suryabrata, 2003).

Menurut Hamzah (2007), strategi pembelajaran merupakan cara mengajar yang tepat dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran ini memiliki tujuan, agar guru berhasil dalam mengajar dan dapat mencapai tujuan atau mengenai sasaran. Tujuan yang ingin dicapai oleh guru diantaranya menciptakan suasana aktif di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Terciptanya suasana yang aktif di dalam kelas akan berdampak baik bagi siswa, sehingga siswa akan mudah menyerap materi yang diberikan oleh guru. Strategi pembelajaran dapat digunakan untuk semua bidang studi.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah-masalah dalam kegiatan pembelajaran adalah strategi *Instant Assessment*. *Instant Assessment* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang harus segera direspon atau dijawab oleh siswa sehingga dengan strategi ini kita tahu tingkat pemahaman masing-masing siswa mengenai materi yang disampaikan. Dengan strategi pembelajaran ini proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa terlibat langsung selama proses pembelajaran.

Penerapan strategi pembelajaran *Instant Assesment*, pada materi "fotosintesis" dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Strategi *Instant Assesment*, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam materi "fotosintesis",

karena didukung oleh simulasi permainan dadu. Adanya strategi inilah kualitas pembelajaran siswa dapat ditingkatkan.

Teknik simulasi digunakan dalam semua sistem pengajaran, terutama berhubungan dengan tujuan-tujuan tingkah laku. Latihan-latihan dituntut untuk mempunyai keterampilan menuntut praktek yang dilaksanakan di dalam situasi kehidupan nyata. Latihan-latihan dalam bentuk simulasi pada dasarnya berlatih melaksanakan tugas yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Teknik simulasi digunakan pada empat katagori keterampilan, yakni kognitif, psikomotor, reaktif, dan interaktif. Keterampilan-keterampilan tersebut menjadi produk yang lebih kompleks, (Hamalik, 2008).

Kita telah mengetahui bahwa dadu merupakan permainan yang digemari anak-anak, karena selain sebagai permainan juga dapat dijadikan sarana dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang minat anak dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu juga di dalam permainan dadu disertai banyak gambar dan kolom-kolom yang disertai angka-angka yang menarik, sehingga anak-anak dapat melakukan pembelajaran tanpa mereka sadari mereka telah memulai kegiatan pembelajaran secara mandiri.

Strategi pembelajaran yang diterapkan di SMP Al Islam Kartasura masih belum bisa menumbuhkan minat siswa untuk belajar secara aktif. Selama proses pembelajaran ditemukan kelemahan-kelemahan, yaitu: 1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, 2. Kurang adanya motivasi siswa untuk merespon penjelasan dari guru, 3. Tingkat pemahaman materi siswa masih rendah, 4. Siswa merasa jenuh karena penyampaian materi yang

monoton, 5. Siswa kesulitan memahami konsep-konsep biologi serta kaitannya dengan permasalahan dalam penerapan konsep di kehidupan sehari-hari, 6. Kurang berani mengutarakan ide atau gagasan. Kelemahan-kelemahan di atas menjadikan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini dibuktikan belum tercapainya beberapa kompetensi yang harus dicapai siswa, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu upaya untuk memperbaiki kondisi ini dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Melalui Penelitian Tindakan Kelas diharapkan ada peningkatan partisipasi siswa yang signifikan pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Al Islam Kartasura. Guru Ilmu Pengetahuan Alam sebagai mitra peneliti sangat mendukung upaya pencapaian kondisi tersebut. Dengan demikian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui strategi pembelajaran *Instant Assessment* diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karenanya perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **"PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *INSTANT ASSESSMENT* MELALUI SIMULASI PERMAINAN DADU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII A SMP AL ISLAM KARTASURA PADA MATERI FOTOSINTESIS"**.

B. Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak melebar maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu:

1. Ruang lingkup penelitian:

Kualitas pembelajaran pada materi fotosintesis dengan strategi *Instant Assesment* melalui simulasi permainan dadu (ular tangga) kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura, Tahun ajaran 2010/2011.

2. Subyek penelitian adalah guru sebagai subyek yang memberikan tindakan. siswa kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura tahun pelajaran 2010/2011 sebagai subyek yang menerima tindakan.

3. Obyek penelitian adalah pembelajaran biologi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu.

4. Parameter penelitian:

Peningkatan pembelajaran aspek kognitif dan aspek afektif pada materi fotosintesis.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan dalam latar belakang di atas yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu (ular tangga) pada materi fotosintesis dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura Tahun Ajaran 2010/2011?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan pemandu dalam kegiatan penelitian agar sesuai dengan perencanaan serta berjalan secara terarah. Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai. Dalam penelitian ini yang menjadi tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII A SMP Al Islam Kartasura tahun pelajaran 2010/2011 pada materi fotosintesis dengan menerapkan strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu (ular tangga)

E. Manfaat Penelitian

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan ini diharapkan memberikan manfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti yang akan meneliti permasalahan yang sama guna penyempurnaan penelitian ini.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru biologi tentang manfaat diterapkannya strategi pembelajaran *Instant Assessment* melalui simulasi permainan dadu yang dapat meningkatkan hasil belajar biologi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai acuan menerapkan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dalam pembelajaran aktif di sekolah.

- b. Bagi guru dapat digunakan sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih strategi pembelajaran yang sesuai dan bervariasi serta dengan penggunaan strategi pembelajaran *Instant Assessment* dapat meningkatkan profesionalisme guru.

