BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani hidup, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Kualitas pendidikan nasional harus senantiasa dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik tingkat lokal, rasional maupun global. Dalam rangka peningkatan sumber daya manusia melalui jalur pendidikan khususnya biologi arah perkembangannya tidak lepas dari kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

KTSP merupakan kurikulum yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). KTSP merupakan upaya untuk menyempurnakan kurikulum agar lebih familiar dengan guru, karena mereka banyak terlibat dalam proses pembelajaran dan diharapkan memiliki tanggung jawab yang memadai. Oleh karena itu guru mempunyai pengaruh terhadap peningkatan minat dan prestasi belajar siswa. Termasuk dalam peningkatan prestasi belajar biologi, selama ini prestasi belajar siswa dalam mata peajaran biologi masih tergolong

rendah bila dibanding dengan mata pelajaran lain. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh sebagian guru dalam praktik pendidikan di sekolah selama ini lebih berpusat pada guru dan metode yang digunakan monoton, selain itu guru juga sangat jarang sekali menggunakan media untuk menunjang pembelajaran. Model pembelajaran seperti ini membuat siswa menjadi pasif dan membosankan.

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan diri pada seseorang. Perubahan sebagai proses belajar ditujukan dalam berbagai bentuk, seperti berubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), sikap (afektif). UNESCO mengemukakan bahwa pendidikan harus diletakkan pada empat pilar, yaitu: belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to live togethe*r), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*). Oleh sebab itu belajar adalah proses aktif dalam diri seseorang. Dalam proses belajar mengajar diharapkan siswa mampu memahami dan menguasi materi sehingga kelak dapat berguna pada kehidupan nyata.

Proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, menyampaikan pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran yang dituangan kedalam simbol simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Untuk itu

pendidik perlu mengembangkan pola komunikasi efektif dalam proses belajar mengajar. Komunikasi efektif merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar.

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa yang ditunjukkan dengan penilaian prestasi belajar oleh guru yang berupa angka. Prestasi belajar dapat digunakan untuk menunjukan tingkat keberhasilan siswa. Tingkat keberhasilan ini dapat berupa pengetahuan, keterampialan dan perubahan sikap setelah siswa mengalami proses belajar. Indikasi ini memungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri merasa tidak termotifasi dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut. Kecenderungan pembelajaran yang tidak menarik sebagian besar disebabkan karena guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang itu-itu saja dan tidak ada variasi metode pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam menerima materi pembelajaran.

SMA Muhammadiyah 2 Surakarta merupakan salah satu sekolah yang mempunyai kualitas yang tergolong cukup. SMA Muhammadiya 2 Surakarta mempunyai beberapa permasalahan khususnya pada mata pelajaran biologi. Berdasarkan hasil observasi terhadap kelas X, diperoleh data prestasi belajar 58% siswa tidak tuntas mencapai kompetensi, dengan nilai rata-rata yang masih rendah yaitu (51,77). Hal ini kemungkinan disebabkan karena sebagian besar siswa kurang memahami materi pelajaran khususnya ekosistem,

padahal materi tersebut merupakan materi yang mudah dipahami oleh siswa, selain itu dimungkinkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran biologi.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama PPL (Pengalaman Program Lapangan) siswa-siswi SMA Muhammadiyah 2 Surakarta tergolong siswa yang memiliki minat belajar yang relatif rendah. Siswa cenderung lebih senang berada diluar kelas dari pada berada di dalam kelas untuk memperhatikan pelajaran yang diberikan. Alasan yang dimungkinkan kenapa siswa melakukan hal tersebut karena siswa merasa bosan dengan cara mengajar guru yang monoton dan membosankan. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional selama proses belajar mengajar. Sehingga menyebabkan siswa enggan memperhatikan dan cenderung merasa bosan berada didalam kelas untuk memperhatikan materi pelajaran yang diberikan.

SMA Muhammadiyah 2 Surakarta memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk peningkatkan prestasi belajar siswa. Akan tetapi, penggunakan sarana tersebut tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh guru untuk membantu proses belajar mengajar. Guru lebih memilih menggunakan sarana yang bisa digunakan yaitu papan tulis. Sehingga sarana dan prasarana yang ada tidak berfungsi secara maksimal.

Dalam pembelajaran, media memiliki fungsi sebagi pembawa informasi dari sumber menuju ke penerima. Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi

guna mencapai tujuan pembelajaran. Jadi metode dan media pembelajan sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Untuk itu peneliti ingin mengetahui metode dan media pembelajaran apa yang tepat untuk memaksimalkan hasil belajar siswa terhadap materi mata pelajaran biologi kelas X SMA Muhammadiya 2 Surakarta.

Dari pengalaman diatas peneliti ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif, karena dianggap sesuai dengan kondisi siswa yang cenderung selalu berkelompok dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari teori kontruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berpikir rasional. Model pembelajaran kooperatif mempunyai banyak tipe antara lain: *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), *Jigsaw*, *Think Pair Share* (TPS), *Numbered Head Together* (NHT), *Cooperative Script*, dan sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).

Think Pair Share (TPS) merupakan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur kelas siswa menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil (2-6 anggota) dan lebih dicirikan penghargaan kooperatif dari pada penghargaan individual. Prosedur TPS memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada siswa untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Langkah-langkah metode ini mengharuskan siswa menyelesaikan masalah

secara mandiri terlebih dahulu kemudian didiskusikan dengan teman berkelompok, sehingga metode ini tidak memberi peluang untuk menggantungkan diri kepada kelompoknya. Diharapkan metode ini sesuai dengan kondisi siswa yang cenderung menggantungkan diri kepada kelompoknya. Metode pembelajaran ini akan dilengkapi dengan menggunakan media pembelajaran dimana media berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber menuju ke penerima.

Dalam perkembangan teknologi multimedia, visualisasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkongkritkan sesuatu yang abstrak. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran kearah yang lebih dinamik. Salah satu alat multimedia interaktif adalah komputer, dimana komputer mempunyai program-progaram yang tidak digunakan sebagai media pembelajaran. Beberapa contoh program pmbelajaran dalam komputer yakni: *macromedia flash* dan *microsoft power point*

Macromedia Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek

animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.

Microsoft Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Presentasi dengan *microsoft power point* adalah presentasi visual, guru memiliki kekuatan untuk mengatur gerakan mata siswa dan memanipulasi emosinya. Elemen yang paling berpengaruh pada presentasi visual adalah warna dan gambar (*picture, movie,* dan animasi), sehingga memungkinkan anak tertarik dalam memahami materi pelajaran. Dengan ini diharapkan media manakah yang paling tepat antara *Macromedia Flash* dengan *Microsoft Power Point* yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2010/2011.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis ingin mengadakan suatu penelitian pendidikan eksperimen dengan judul ”Studi Komparasi Metode Pembelajaran TPS (*Think Pair Share*) yang Menggunakan Animasi *Macromedia Flash* dan *Microsoft Power Point* Terdadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2010/2011”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pestasi belajar biologi siswa SMA Muhammadiyah 2 Surakarta masih rendah.
2. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar biologi dan cenderung bersifat pasif.
3. Guru masih menggunakan metode konvensional sehingga membuat siswa cenderung merasa bosan dalam menerima materi pelajaran.
4. Masih belum diketahui metode pembelajaran TPS menggunakan *macromedia flash* dan *microsoft power point*, media mana yang dapat memberikan prestasi belajar yang lebih tinggi pada materi pembelajaran biologi

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Subyek penelitan

   Dalam penelitian ini yang menjadi subyek adalah seluruh siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Surakarta.

2. Obyek penelitian

   Metode pembelajaran TPS yang menggunakan animasi *Macromedia Flash* dan *Microsoft Power Point* terhadap prestasi belajar siswa.

3. Prestasi belajar

   Prestasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah aspek kognetif dan afektif yang berupa hasil nilai ulangan harian dan nilai *postest*, nilai *postest* dan angket setelah penggunaan metode pembelajaran TPS (*Think Pair Share)* yang menggunakan media animasi *Macromedia Flash* dan *Mirosoft Power Point.*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka dapat dikemukakan perumusan masalah yaitu, Apakah ada perbedaan metode pembelajaran TPS yang menggunakan media animasi *Macromedia Flash* dan metode pembelajaran TPS *(Think pairs share)* yang menggunakan *Mirosoft Power Point* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Surakarta.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti bertujuan: ”untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar yang dengan metode TPS *(Think pair share)* yang mengunakan media animasi *Macromedia Flash* dan metode TPS *(Think pair share)* yang menggunakan *Mirosoft Power Point*, siswa kelas X SMA Muhammadiyah 2 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian akan bernilai jika dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis bagi semua pihak

1. Manfaat Teoritis
   a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran di bidang pendidikan pada umumnya dalam proses pembelajaran biologi dengan mengunakan media pembelajaran pada khususnya.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai acuan dalam menyediakan media pembelajaran khususnya media pembelajaran biologi demi tercapainya ketuntasan belajar siswa.
   b. Bagi guru mata pelajaran biologi dapat digunakan sebagai acuan dalam pemilihan media yang tepat agar proses pembelajaran menarik dan tidak monoton.