

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan dari tingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mendidik siswa agar dapat memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan sikap belajar sebagai bentuk perubahan perilaku belajar, sehingga tujuan pendidikan tercapai (Margono, 2004).

Pada umumnya proses belajar mengajar terjadi di kelas. Kelas dalam arti sempit adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula (Arikunto, 2008). Permasalahan dalam proses belajar mengajar yang sering terjadi sekarang ini adalah kurangnya peran siswa dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa, siswa dan siswa dengan guru, serta adanya komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian utama saat ini, karena pendidikan memegang peranan penting bagi hidup manusia. Peningkatan mutu pendidikan dari tahun ke tahun selalu diupayakan oleh pemerintah mulai dari jenjang pendidikan tingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Peningkatan itu dilaksanakan disegala bidang, seperti : sarana atau fasilitas, kurikulum, dan tenaga pendidik atau guru.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPA Biologi yaitu dengan penerapan model pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati dalam belajar (Silberman, 2007). Proses belajar aktif berpusat pada siswa , selama proses pembelajaran yang paling penting siswa dapat memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan baru, dan melaksanakan tugas tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang akan dicapai.

Metode pembelajaran biologi yang digunakan oleh guru biologi di kelas VII SMP Negeri 3 Colomadu adalah metode ceramah dan setelah itu diselingi dengan diskusi kelompok. Kegiatan pembelajaran itu terjadi terus menerus sehingga siswa bosan dengan metode yang digunakan oleh guru. Hal ini sering menjadikan sebagian siswa ramai sendiri dan tidak aktif untuk menerima materi pelajaran karena tidak setiap siswa memiliki karakteristik yang sama. Oleh karena itu, dengan melihat perbedaan dan karakteristik serta potensi yang dimiliki siswa, dapat digunakan model pembelajaran aktif

sebagai alternatif proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Untuk mengaktifkan belajar siswa dalam proses belajar mengajar guru harus menggunakan metode yang bervariasi, oleh sebab itu sangat dianjurkan agar guru menggunakan kombinasi metode mengajar setiap kali mengajar yang disesuaikan dengan kurikulum (Sudjana, 2000).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang mempunyai tindakan guna menyelesaikan permasalahan yang berasal dari kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan berbagai model pembelajaran. Di dalam memilih model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kondisi siswa sebagai subjek dalam pembelajaran (kelompok atau individual). Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan menggunakan media gambar.

Crossword puzzle adalah salah satu strategi pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan metode ini dapat melibatkan siswa secara aktif semenjak awal (Zaini, 2002). Strategi *Crossword puzzle* melibatkan semua siswa untuk berfikir dalam pembelajaran pada waktu mengisi teka-teki silang (*crossword puzzle*) dan siswa antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian kesan yang didapatkan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu perkembangan kreativitas guru sebagai pendidik dan siswa sebagai subjek belajar. Melalui media pengajaran, guru dapat meningkatkan kompetensi pengajaran. Media pengajaran dapat mengoptimalkan cara guru berkomunikasi dengan siswa secara efektif. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2003).

Salah satu media pembelajaran sebagai alternatif utama adalah media gambar yang dapat mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan diterima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar. Media gambar merupakan salah satu media yang dapat dijadikan pilihan karena merupakan media grafis yang tidak diproyeksikan yang mengandung materi visual dan verbal. Pemilihan media gambar yang digunakan sebagai alternatif dalam penyampaian pokok ekosistem kehidupan dikarenakan dalam pokok bahasan tersebut banyak dijumpai adanya gambar yang menarik apabila disampaikan tidak hanya melalui khayalan ataupun kata-kata tetapi dihadirkan secara langsung melalui media gambar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyu Dina Ardyarini (2010), yaitu hasil belajar biologi pokok bahasan organisasi kehidupan siswa kelas VIID SMP Negeri 3 Rembang sebelum pelaksanaan tindakan diperoleh rata-rata sebesar 5,7. Dan rata-rata siklus I meningkat

menjadi 6,3. Siklus II 6,7 dan pada siklus III mengalami peningkatan yaitu sebesar 7,5. Menunjukkan setelah diberi materi dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan nilai awal. Untuk nilai aspek afektif mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 11,4 (siswa cukup berminat), siklus II sebesar 13,3 (siswa cukup berminat), siklus III sebesar 15,5 (siswa berminat). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar biologi pokok bahasan organisasi kehidupan siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Rembang tahun ajaran 2009/2010 pada aspek kognitif sebesar 0,65 point atau 65%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti mempunyai inisiatif untuk melakukan penelitian serupa tetapi dengan subyek, obyek dan konsep yang berbeda sehingga diharapkan diperoleh hasil akhir yang lebih baik dan memuaskan. Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* DENGAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI EKOSISTEM KELAS VII SMP NEGERI 3 COLOMADU”**

B. Pembatasan Masalah

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

1. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Colomadu Tahun Ajaran 2010/2011.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan gambar pada materi ekosistem.

3. Materi Pokok

Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah ekosistem.

4. Parameter

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Colomadu tahun ajaran 2010/2011 dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas VII SMP Negeri 3 Colomadu ?
2. Bagaimanakah penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar aspek afektif siswa kelas VII SMP Negeri 3 Colomadu ?

3. Bagaimanakah penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar aspek psikomotorik siswa kelas VII SMP Negeri 3 Colomadu ?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar aspek kognitif pada penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan media gambar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Colomadu.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar aspek afektif pada penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan media gambar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Colomadu.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik pada penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan media gambar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Colomadu.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan guru, khususnya dalam mata pelajaran biologi.
 - b. meningkatkan hasil belajar biologi siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Bagi guru dan calon guru

- a. Diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan pemahaman kepada guru dan calon guru biologi mengenai strategi pembelajaran dan media pembelajaran, khususnya *Crossword Puzzle* dan media gambar.
- b. Dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi guru biologi dalam pemilihan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar proses pembelajaran dapat menarik dan siswa menjadi aktif.

3. Bagi sekolah

Memberikan informasi dan acuan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dengan penerapan strategi pembelajaran dalam model pembelajaran aktif di sekolah.