BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk memperluas pengetahuan dalam membentuk nilai, sikap, dan perilaku. Pendidikan akan membawa perubahan sikap, perilaku dan nilai-nilai pada individu, kolompok, dan masyarakat. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompetensi di bidangnya sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mengubah siswa agar dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap pelajar sebagai bentuk perubahan perilaku hasil belajar. Perubahan dari perilaku hasil belajar siswa biasanya dilakukan oleh guru dengan menggunakan beberapa metode dan kegiatan praktik untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar sehingga siswa aktif di dalamnya. Dalam bidang pendidikan, peranan guru atau tenaga kependidikan sangat strategis karena mereka adalah ujung tombak program pendidikan dan kualitas kinerja guru sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, usaha untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan kualitas guru perlu mendapat perhatian dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Profesional dan kreatifitas guru sangatlah dibutuhkan untuk menciptakan hasil belajar yang sesuai dengan harapan. Penggunaan metode

yang tidak sesuai dengan tujuan akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Cukup banyak bahan pelajaran yang terbuang percuma hanya karena penggunaan metode menurut kehendak guru dan mengabaikan kebutuhan siswa, fasilitas, serta situasi kelas. Guru yang selalu senang menggunakan metode ceramah sementara tujuan pengajarnya adalah kegiatan belajar mengajar yang efektif dan kondusif. Seharusnya penggunaan metode dapat menunjang pencapaian tujuan pengajaran, bukannya tujuan yang harus menyesuaikan diri dengan metode.

Pada pembelajaran biologi sering kali siswa merasa kesulitan memahami pelajaran yang disampaikan guru. Hal ini dikarenakan kurangnya antusias siswa untuk mengikuti pelajaran Biologi. Sampai saat ini masih banyak guru menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu guru membacakan atau menyampaikan materi yang disiapkannya sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat dengan teliti. Hal tersebut menjadikan siswa pasif. Dalam proses belajar biologi seharusnya siswa itu aktif sehingga siswa mempunyai kemampuan untuk mengembangkan kreatifitasnya serta lebih dapat memahami pelajaran.

Salah satu cara paling meyakinkan untuk menjadikan belajar tepat adalah menyertakan waktu untuk meninjau apa yang telah dipelajari. Materi yang telah ditinjau (*review*) oleh peserta didik mungkin disimpan lima kali lebih kuat dari pada materi yang tidak ditinjau. Hal itu karena peninjauan memudahkan peserta didik untuk mempertimbangkan informasi dan menemukan cara-cara untuk menyimpan dalam otaknya (Silberman, 2009).

Peneliti memilih pelaksanaan penelitian di MTs Negeri Srebegan karena pembelajaran biologi yang berjalan di MTs tersebut saat ini masih terpusat pada guru. Metode pembelajaran biologi yang sering digunakan oleh guru biologi MTs Negeri Srebegan adalah metode ceramah sehingga dikhawatirkan siswa merasa akan cepat bosan dan kurang aktif dalam proses balajar. Hasil belajar yang diperoleh dengan pembelajaran seperti ini ternyata kurang optimal. Hal ini dapat dilihat melalui perolehan prestasi siswa MTs Negeri Srebegan khususnya materi pelajaran biologi belum sesuai dengan harapan yakni sebanyak 40% nilai siswa yang belum mencapai KKM. Standar ketuntatasan belajar mata pelajaran biologi untuk tahun ajaran 2010/2011 adalah sebesar 63.

Dari hasil observasi diketahui proses pembelajaran biologi MTs Negeri Srebegan Tahun Ajaran 2010/2011 ditemukan kelemahan sebagai berikut ; a) siswa pasif dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru pada setiap pembelajaran, b) siswa ramai pada saat pembelajaran, c) jenuh dan bosan pada pembelajaran yang monoton. d) konsentrasi dan pemahaman siswa kurang setiap pembelajaran biologi, dan e) hasil belajar siswa belum sesuai harapan atau rendah. Kelemahan-kelemahan tersebut merupakan masalah dalam metode pembelajaran kelas yang penting untuk dipecahkan.

Mengacu pada kelemahan-kelemahan di atas, maka guru dapat menggunakan model pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dan suasana pembelajaran menjadi lebih efektif. Ada banyak sekali model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar

yang dapat diterapkan oleh guru di dalam pembelajaran, misalnya metode *jigsaw, snow balling, index card match, crossword puzzle, card sort*, bermain kartu, dan masih banyak lagi.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *crossword puzzle* dan bermain kartu dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga pembelajaran akan lebih efektif. *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: 73).

Metode teka–teki silang (*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.

Metode bermain adalah cara mengajar yang dilaksanakan dalam proses belajar dengan cara permainan. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap pelajaran (Maryanti, 2007), sehingga kondisi belajar akan lebih efektif dan menjadikan siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Kegiatan pembelajaran biologi dengan metode bermain kartu mendorong siswa untuk lebih aktif dan tidak hanya pasif di dalam proses

pembelajaran. Selain hal itu, metode bermain kartu dalam pembelajaran biologi dapat membantu dan mempermudah siswa lebih menguasai, serta memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Metode permainan kartu ini dilakukan dengan cara berkelompok sehingga dapat meningkatkan kedekatan dan persahabatan antar siswa.

Pemilihan pembelajaran dengan menggunakan metode *crossword puzzle* dan metode bermain kartu diharapkan lebih efektif, karena siswa akan belajar lebih aktif dalam berfikir dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Berdasarkan uraian di atas penulis mencoba melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian **"Perbedaan Hasil Belajar Biologi Antara Metode *Crossword Puzzle* dengan Metode Bermain Kartu Pokok Bahasan Peredaran Darah Manusia pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri Srebegan Ceper Klaten".**

B. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Objek penelitian

   Pembelajaran biologi dengan menggunakan metode *crossword puzzle* dan metode bermain kartu pokok bahasan Peredaran Darah Pada Manusia.

2. Subjek penelitian

   Siswa kelas VIII A dan VIII B MTs Negeri Srebegan tahun ajaran 2010/2011.

3. Parameter

Parameter yang digunakan adalah perbedaan hasil belajar biologi menggunakan *crossword puzzle* dan metode bermain kartu. Hasil belajar biologi yang diukur pada penelitian ini adalah ranah kognitif pada hasil belajar nilai postes biologi Siswa kelas VIII MTs Negeri Srebegan pada pokok bahasan Sistem Peredaran Darah Pada Manusia.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya di atas, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagi berikut:

"Bagaimanakah perbedaan hasil belajar biologi antara siswa yang diajar menggunakan metode *crossword puzzle* dengan metode bermain kartu pokok bahasan Peredaran Darah Pada Manusia?"

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk :

"Mengetahui perbedaan hasil belajar biologi pokok bahasan Sistem Peredaran Darah pada Manusia siswa yang menggunakan metode *crossword puzzle* dengan metode bermain kartu."

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Bagi Peneliti
   a. Dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang diperoleh dari praktik penelitian secara langsung dengan menerapkan teori-teori yang dapat diperoleh dari bangku kuliah dan telaah kepustakaan.
   b. Dapat menyampaikan informasi tentang pengaruh dari pendekatan pembelejaran menggunakan metode *crossword puzzle* dan metode bermain kartu terhadap hasil belajar dan perbandingannya.
2. Bagi Guru
   a. Diharapkan dapat memberikan wahana ilmu tentang penerapan keunggulan dari metode *crossword puzzle* dan metode bermain kartu, serta penggunaan pembelajaran yang tepat.
3. Bagi Siswa
   a. Dapat memberikan motivasi belajar, melatih keterampilan, bertanggung jawab pada setiap tugasnya, mengembangkan kemampuan berfikir dan berpendapat positif, dan memberikan bekal untuk dapat bekerjasama dengan orang lain baik dalam belajar maupun dalam masyarakat.

4. Bagi Ilmu Pengetahuan
   a. Sebagai wahana peningkatan mutu pendidikan dengan memberikan informasi tentang peningkatan mutu pendidikan dengan metode *crossword puzzle* dan metode bermain kartu.