

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan formal yang melibatkan guru, murid, kurikulum, evaluasi, administrasi yang secara simultan memproses peserta didik menjadi lebih bertambah pengetahuan, *skill* dan nilai kepibadiannya dalam suatu keteraturan kalender akademik. Pendidikan sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan kualitas sumber daya manusia yang handal dalam pembangunan. Sampai saat ini, sekolah dianggap sebagai lembaga pendidikan utama yang berfungsi sebagai pusat pengembangan kualitas sumber daya manusia dengan didukung oleh pendidikan keluarga dan masyarakat. Dengan demikian, hasil pendidikan di sekolah sangat diharapkan dapat membantu siswa dalam mempersiapkan kehidupannya. Belajar mengajar merupakan segi yang penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Dalam kegiatan pembelajaran tentunya berkaitan dengan interaksi antara pendidik dan peseta didik. Agar tercipta proses pembelajaran yang efektif, seorang pendidik harus menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran serta pendidik berlaku sebagai pembimbing dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Dengan ini, siswa dituntut lebih aktif dan belajar berfikir kritis dalam pembelajaran. Dengan kondisi yang seperti ini, pendidik harus berfikir untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Pembelajaran yang seperti ini dapat

tercipta, salah satunya dengan penerapan strategi pembelajaran yang tepat. Untuk mendapatkan strategi pembelajaran yang tepat pendidik harus mengetahui karakter peserta didik dan materi pembelajaran yang dihadapi.

Strategi pembelajaran memiliki peran yang besar dalam pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Berbagai macam strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran antara lain adalah *The Power Of Two, Team Quiz, Snow Balling, Index Card Match, Card sort, Inquiring Minds Want To Know* (Zaini, 2008). Strategi pembelajaran yang diterapkan guru di SMP N 2 Banyudono belum bisa menumbuhkan minat siswa untuk belajar secara aktif.

SMP N 2 Banyudono merupakan sekolah negeri berakreditasi A yang terletak di kabupaten Boyolali, letaknya jauh dari pusat kota Boyolali. Kebanyakan siswa yang bersekolah disini merupakan anak dari keluarga menengah ke bawah, sehingga hanya di sekolah mereka mendapatkan materi pelajaran. Hampir dari 80% siswa kurang tertarik terhadap pelajaran Biologi. Mereka datang ke sekolah hanya untuk bertemu dengan teman, bermain dan alasan lain, yang tujuan utamanya bukan untuk belajar. Maka dari itu tujuan utama guru yaitu untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Ada 3 karakter siswa di SMP N 2 Banyudono yang menjadi PR bagi guru di sana, antara lain yaitu: 1) Mereka tahu apa yang tidak mereka tahu, 2) Mereka tidak tahu apa yang mereka tidak tahu, 3) Mereka tidak mau tahu dengan apa yang tidak mereka tahu. Dari tiga hal tersebut, yang menjadi

sorotan utama guru yaitu pada karakter siswa yang ketiga yaitu ketidakpedulian mereka dan rasa tidak keingintahuan mereka.

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran Biologi kelas VIII E SMP N 2 Banyudono, menunjukkan bahwa proses pembelajaran Biologi belum berjalan secara optimal. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi guru di kelas, antara lain: 1) Siswa kurang menyukai pelajaran Biologi, yang dapat dilihat dari perhatian siswa saat pelajaran dan hasil belajar siswa rendah, hanya 8 siswa yang mencapai KKM (22,22%) pada materi sistem peredaran darah, 2) Siswa cenderung ramai dan kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, 3) Siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, 4) Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi.

Dari beberapa permasalahan yang ditemui di SMP N 2 Banyudono khususnya kelas VIII E, maka peneliti mengambil dua masalah utama yang akan dipecahkan yaitu pada masalah kurangnya tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran dan rendahnya hasil belajar Biologi siswa. Dari kedua permasalahan ini, peneliti perlu mengadakan identifikasi terhadap penyebab dari timbulnya masalah tersebut agar dapat segera ditindaklanjuti dan dipecahkan.

Penyebab dari timbulnya masalah tersebut di atas antara lain yaitu keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran masih rendah karena penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat serta kurangnya penggunaan media pembelajaran. Selama ini guru masih menggunakan strategi pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru sehingga

proses pembelajaran di dalam kelas kurang menyenangkan, kurang memberdayakan kemampuan yang dimiliki anak didik, dan kurang maksimal dalam membantu ingatan (memori) anak didik. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai karena strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru monoton dan hanya menggunakan sedikit media pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu solusi dalam masalah ini adalah strategi pembelajaran aktif *Inquiring Minds Want To Know* yang merupakan teknik sederhana yang dapat membangkitkan keingintahuan siswa dengan meminta mereka untuk membuat perkiraan-perkiraan tentang suatu topik atau suatu pertanyaan. Dengan ini siswa dapat secara aktif mengemukakan perkiraan mereka kepada guru.

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. Pemakai 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, 2007).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai salah satu solusi dari masalah ini adalah media gambar *puzzle* yang dapat mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diterima. Dengan

demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar. Media gambar *puzzle* merupakan salah satu media yang dapat dijadikan pilihan karena merupakan media grafis yang tidak diproyeksikan yang mengandung materi visual, verbal dan berupa gambar teka-teki yang dapat merangsang anak untuk berfikir.

Melalui Penelitian Tindakan Kelas diharapkan ada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa yang signifikan pada proses pembelajaran Biologi di SMP N 2 Banyudono. Guru Biologi sebagai mitra peneliti sangat mendukung upaya pencapaian kondisi tersebut. Dengan demikian pembelajaran Biologi melalui pembelajaran *inquiring minds want to know* dengan media gambar *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah disajikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi di SMP N 2 Banyudono antara lain:

1. Siswa kurang menyukai pelajaran Biologi sehingga tidak ada ketertarikan pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas.
2. Pada saat proses pembelajaran siswa cenderung ramai. Siswa tidak konsentrasi dengan pelajaran yang sedang berlangsung, tetapi cenderung lebih memilih melakukan aktifitas lain seperti menggambar maupun mengobrol dengan teman.

3. Siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif dan tidak berani bertanya bila mereka masih belum jelas dengan materi yang sedang dipelajari.
4. Masih rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Biologi. Ketidaksiwaan dalam mengikuti pembelajaran inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah sehingga materi yang telah disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa tersebut.
5. Dalam proses belajar mengajar guru kurang memperhatikan apakah pendekatan pembelajaran yang diterapkan dapat diterima oleh kebanyakan siswa pada pembelajaran Biologi, dominasi guru masih sangat tinggi dan pengorganisasian siswa cenderung rendah.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah di dalam penelitian dan menanggulangi terjadinya perluasan masalah serta mempermudah dalam memahami masalah, maka dibatasi pada permasalahan sebagai berikut :

1. Subjek Penelitian

Siswa kelas VIII E SMP N 2 Banyudono, Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran Biologi dengan menggunakan strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* dengan media gambar *puzzle*.

3. Parameter Penelitian

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan bertanya dan menjawab pertanyaan dapat meningkat 30%.
- b. Hasil belajar siswa dalam aspek kognitif setelah menerapkan strategi pembelajaran aktif *inquiring minds want to know* dengan media gambar *puzzle* dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 minimal 70%.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* dengan media gambar *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran Biologi pada siswa kelas VIII E SMP N 2 Banyudono?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* dengan media gambar *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran Biologi pada siswa kelas VIII E SMP N 2 Banyudono?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII E SMP N 2 Banyudono dalam proses pembelajaran Biologi melalui strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* dengan media gambar *puzzle*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII E SMP N 2 Banyudono dalam pembelajaran Biologi melalui strategi pembelajaran *inquiring minds want to know* dengan media gambar *puzzle*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, dan pihak sekolah, adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan profesionalisme guru karena guru menjadi lebih berpengalaman dalam mengajar.
 - b. Membantu guru dalam memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran.
 - c. Memberikan informasi kepada guru untuk lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Siswa
 - a. Mendorong siswa agar lebih termotivasi dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - b. Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru.

3. Bagi Sekolah

Memberikan informasi dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dengan banyaknya strategi pembelajaran yang cocok dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan