

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan guru, siswa dan komponen lainnya dalam proses belajar mengajar yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran, yakni mewujudkan dan menghasilkan peserta didik yang mampu mengembangkan potensi dirinya. Namun, untuk mewujudkan tujuan pembelajaran dibutuhkan proses yang tidaklah mudah. Hal paling mendasar yang perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar adalah suasana pembelajaran atau proses belajar mengajar yang menyenangkan dalam suatu kelas.

Suasana pembelajaran di kelas yang menyenangkan dapat membantu meningkatkan keaktifan dari para siswa, sehingga dibutuhkan adanya metode atau strategi khusus yang diterapkan para guru untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran biologi. Karena seperti yang kita ketahui mata pelajaran biologi secara keseluruhan tidaklah mudah. Biologi sebagai bagian dari bidang sains, menuntut kompetensi belajar pada ranah pemahaman tingkat tinggi yang komprehensif. Namun, dalam kenyataan saat ini siswa cenderung menghafal daripada memahami, padahal pemahaman merupakan modal dasar bagi penguasaan selanjutnya. Strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Perencanaan tersebut juga termasuk

penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai media dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun seperti yang diketahui, saat ini kebanyakan guru jarang menerapkan strategi-strategi selama pembelajaran, guru lebih memilih metode ceramah dalam penyampaian materi dengan alasan mudah dilaksanakan dan tidak membutuhkan alat bantu khusus serta tidak perlu merancang kegiatan siswa. Tapi banyak guru yang tidak tahu bahwa sebenarnya pembelajaran yang menggunakan metode ceramah terdapat unsur paksaan yang mengakibatkan pembelajaran berlangsung tidak menarik dan menjadikan siswa pasif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta kelas X₅ ada permasalahan yang ditemukan selama dalam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Selama pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan metode ceramah dari awal hingga akhir pelajaran dan kurang memotivasi siswa, sehingga kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru dan hal itu menyebabkan siswa pasif, kurang termotivasi, bosan, malas-malasan dalam mengikuti pelajaran, dan kurang berani ketika ingin bertanya ataupun mengemukakan pendapat. Selain itu, selama pembelajaran berlangsung siswa kurang disiplin, hal itu terlihat dari siswa yang mengobrol sendiri ketika guru menjelaskan dan ada yang bermain-main dengan teman sebangku mereka. Kurangnya keaktifan siswa selama pembelajaran tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap para siswa, dan diperoleh rata-rata seperti berikut: siswa yang memperhatikan penjelasan guru hanya 33,33%,

mendengarkan penjelasan teman 29,82%, mendengarkan penjelasan guru 38,60%, menjawab dan mengemukakan pendapat 0,88%, 3,51%, siswa maju 7,90%. Selain keaktifan, hasil belajar para siswa juga kurang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya hasil ulangan siswa yang kurang dari KKM atau Kriteria Ketuntasan Minimum sebesar 68, sehingga guru perlu mengadakan remedi atau ulangan kembali agar KKM tersebut dapat dipenuhi oleh para siswa. Prosentase kognitif siswa pada observasi awal hanya sebesar 68,42% sedangkan untuk prosentase afektif sebesar 27,74%.

Berdasarkan hasil observasi tersebut maka diperlukan strategi pembelajaran yang paling sesuai kondisi siswa dan diharapkan dapat membantu kelancaran, efektifitas, serta efisiensi dalam pencapaian tujuan suatu pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan strategi *crossword puzzle*. Peneliti memilih strategi ini karena berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ardyarini (2010), Wulandari (2011), dan lain-lain membuktikan bahwa strategi ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, menurut Zaini (2008) strategi *crossword puzzle* ini adalah strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran, sehingga bisa membantu siswa lebih termotivasi dan aktif selama mengikuti pembelajaran. Dalam melaksanakan penelitian ini diperlukan kerjasama antara guru biologi dan peneliti melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK sendiri adalah suatu rangkaian siklus kegiatan yang sengaja dilakukan pada sekelompok siswa untuk mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk

memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam hal proses belajar mengajar. PTK ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi pada peserta didiknya dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif atau perlakuan yang berbeda dengan yang dilakukan sebelumnya.

Selain dibutuhkan strategi yang menarik dalam pembelajaran, ada hal lain yang tidak kalah penting dalam menunjang terciptanya pembelajaran yang aktif, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk mendukung dan memaksimalkan berlangsungnya proses belajar mengajar di dalam kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti memilih media power point dalam pembelajaran karena media ini berfungsi menjadikan pembelajaran lebih menarik, memperjelas makna materi yang disampaikan, dan membantu guru dalam menyajikan materi yang disampaikan, hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai dalam Erlina (2009).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengadakan penelitian yang berjudul: **“Penerapan Strategi *Crossword Puzzle* dengan Penggunaan Media *Power Point* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X₅ SMA Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru
2. Penggunaan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi
3. Keaktifan siswa yang kurang selama proses belajar mengajar
4. Pencapaian hasil belajar yang kurang optimal, karena penggunaan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mencegah terjadi adanya perluasan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah:

- a. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu strategi *crossword puzzle*
- b. Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *power point*.

2. Obyek Penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X₅ SMA Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012.

3. Parameter Penelitian

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar biologi siswa kelas X₅ SMA Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012 dalam aspek kognitif dan afektif melalui penerapan strategi *crossword puzzle* dengan media *power point*.

- a. Aspek kognitif yang ingin dicapai adalah hasil belajar biologi siswa di atas KKM (68) meningkat hingga 80%.
- b. Aspek afektif yang ingin dicapai adalah peningkatan angka keaktifan siswa dalam pembelajaran, hanya dibatasi pada keaktifan bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, mendengarkan, dan keaktifan menulis.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penerapan strategi *crossword puzzle* dengan penggunaan media *power point* dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran biologi siswa kelas X₅ SMA Muhammadiyah 1 Surakarta tahun 2011/2012?
2. Apakah penerapan strategi *crossword puzzle* dengan penggunaan media *power point* dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas X₅ SMA Muhammadiyah 1 Surakarta tahun 2011/2012?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar biologi melalui penerapan strategi *crossword puzzle* dengan penggunaan media *power point* pada siswa kelas X₅ SMA Muhammadiyah 1 Surakarta tahun 2011/2012”.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memberikan:

1. Manfaat Teoritis

Memperkuat teori yang sudah ada tentang strategi *crossword puzzle* dengan penggunaan media *power point*.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan bagi pengajar bidang studi biologi dalam hal pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran yang baik agar proses pembelajaran akan menjadi menarik dan dapat melibatkan siswa secara menyeluruh.
- b. Memberikan masukan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar biologi.