

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Salah satu kegiatan pembelajaran yang menekankan berbagai kegiatan dan tindakan yaitu menggunakan metode dan media tertentu dalam pembelajaran tersebut. Metode dan media dalam pembelajaran merupakan cara yang teratur untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan aktivitas belajar yang dilakukan guru dan siswa.

Kegiatan pembelajaran adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran akan melibatkan semua komponen pembelajaran yaitu anak didik, guru, lingkungan belajar, dan materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai. Dalam kegiatan pembelajaran, guru dan anak didik terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan pelajaran sebagai

mediumnya. Dalam interaksi itu anak didiklah yang lebih aktif bukan guru. Guru hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator (Djamarah, 2010).

Proses pembelajaran adalah suatu proses yang tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Dalam proses pembelajaran terjadi hubungan timbal balik (interaksi) antara guru dengan siswa. Dalam interaksi tersebut guru berperan sebagai motivator dan fasilitator dalam belajar. Guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, yaitu pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Situasi yang kondusif dapat membuat kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan siswa akan lebih mudah menyerap informasi yang diberikan. Tetapi pada kenyataannya situasi yang kondusif dalam kelas sulit untuk diwujudkan. Siswa diposisikan sebagai pendengar ceramah dari guru dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif dan malas tidak hanya pada mata pelajaran tertentu tetapi hampir terjadi pada semua mata pelajaran termasuk biologi.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran biologi yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Siswa menggunakan otak untuk melakukan pekerjaannya, mengeluarkan gagasan, memecahkan masalah dan dapat menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif merupakan

langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati dalam belajar untuk mempelajari sesuatu dengan baik. Belajar aktif membantu untuk mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu dan mendiskusikannya dengan yang lain. Dalam belajar aktif yang paling penting bagi siswa perlu memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan-keterampilan dan mengerjakan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang akan dicapai (Silberman, 2001).

Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Surakarta terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya: siswa ramai pada saat pembelajaran berlangsung (50%), konsentrasi siswa kurang terfokus pada pembelajaran biologi (45%), siswa tidak memperhatikan guru (70%), siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan mengenai materi yang diajarkan (75%). Permasalahan pada proses pembelajaran ini berpengaruh pada hasil belajar (kognitif) siswa yang belum maksimal, yakni 57% siswa yang belum tuntas KKM atau menunjukkan nilai dibawah 68.

Masalah tersebut perlu diadakan suatu tindakan proses pembelajaran untuk dapat mengatasi masalah yang muncul dari hasil observasi yang telah dilakukan dan salah satu upaya untuk mengetahui adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa maka perlu diadakan suatu penelitian tindakan. Kata “tindakan” dalam hal ini adalah guru melakukan sesuatu. Tindakan tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil

belajar siswa, oleh karena itu harus berkaitan dengan pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan yang seperti itu adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

PTK dapat diartikan sebagai penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik. Dalam hal ini pengertian kelas tidak terbatas pada empat dinding kelas atau ruang kelas tetapi lebih pada adanya aktifitas belajar dua orang atau lebih peserta didik. PTK dapat diartikan sebagai suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Mulyasa, 2010).

Berdasarkan hasil observasi dan tujuan PTK maka masalah yang muncul diharapkan dapat dipecahkan, sehingga keberhasilan suatu pendidikan terkait dengan masalah untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar biologi yaitu dengan menggunakan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Riview*). Menurut Muhibbin Syah dalam Sagala (2010), menyatakan bahwa salah satu hal yang penting dalam belajar adalah membaca buku teks yang berisi tulisan materi pelajaran untuk dibaca baik berupa buku paket maupun buku-buku lainnya yang berkaitan dengan mata pelajaran. Kiat yang dirancang secara spesifik untuk memahami teks disebut

metode SQ3R yang dikembangkan oleh Francis P. Robinson dari Ohio University.

Metode membaca buku teks tersebut bersifat praktis dan dapat diaplikasikan dalam berbagai pendekatan belajar untuk semua mata pelajaran. Pertama *Survey* yaitu menjelajahi seluruh buku yang berkaitan dengan mata pelajaran dengan menelusuri daftar isi (bab demi bab, gambar, table, kesimpulan). Kedua *Question* yaitu bertanya dalam mengarahkan bertanya kritis. Ketiga yaitu membaca (*Read*) menurut Poerwadarminta dalam Sagala (2010) ialah melihat tulisan untuk dapat melisankan apa yang tertulis itu, dalam menggunakan metode SQ3R membaca yaitu membaca bertujuan, menangkap gagasan isi buku pelajaran, membaca menurut urutan pikiran dalam pelajaran, mengumpulkan istilah dan pengertian yang berkaitan dengan mata pelajaran yang dipelajari. Keempat *Recite* yaitu dengan mengulang isi buku yang telah dipelajari sehingga mendapatkan ide-ide pokok dari buku tersebut. Kelima *Review* yaitu meninjau kembali seluruh bahan pelajaran yang telah dipelajari secara menyeluruh. Alokasi waktu yang diperlukan untuk memahami sebuah teks dengan menggunakan SQ3R, bisa saja tidak begitu berbeda dengan mempelajari teks dengan cara biasa atau cara lainnya. Akan tetapi hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan SQ3R dapat diharapkan lebih memuaskan dan dapat lebih memberikan pemahaman yang luas tentang materi pelajaran yang terdapat dalam buku teks tersebut.

Pemanfaatan media pembelajaran juga berpengaruh terhadap antusias siswa untuk memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh

karena itu pemanfaatan berbagai media pembelajaran juga dirasa perlu untuk dilakukan. Dengan penggunaan metode pembelajaran SQ3R dengan pemanfaatan media berbasis komputer, diharapkan pada keaktifan dan hasil belajar siswa semakin meningkat. Pemanfaatan komputer dalam dunia pendidikan salah satunya adalah sebagai media pembelajaran yang digunakan sebagai alat penyampaian materi oleh guru dalam proses pembelajaran dalam bentuk presentasi. Dengan adanya komputer multimedia yang mampu menampilkan gambar maupun tulisan yang diam, bergerak dan unik diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk mau belajar dan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu sudah saatnya komputer dijadikan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *Microsoft Office Powerpoint*.

Penelitian yang dilakukan oleh Susilowati (2010), menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode SQ3R dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VII-A di MTs Muhammadiyah Tawang Sari tahun ajaran 2009/2010. Secara keseluruhan aspek penilaian kognitif pada siklus II meningkat dari penilaian kognitif nilai awal.

Penelitian yang dilakukan oleh Inandisari (2008), menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode SQ3R dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada materi pokok tumbuhan paku-pakuan siswa kelas VII A SMP Muhammadiyah 10 Surakarta tahun pelajaran 2008/2009.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite and Review*) dengan Pemanfaatan Media Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian siswa masih memandang bahwa biologi adalah mata pelajaran yang membosankan sehingga secara tidak langsung berpengaruh pada proses pembelajaran biologi.
2. Metode dan media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dan tepat yang memungkinkan kedudukan dan fungsi guru lebih dominan.
3. Pencapaian keaktifan dan hasil belajar yang kurang optimal, karena penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang sesuai.

C. Pembatasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Subyek penelitian adalah metode pembelajaran SQ3R dengan pemanfaatan media berbasis komputer.

2. Objek penelitian adalah siswa kelas X₆ SMA Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2011/2012.
3. Parameter penelitian adalah keaktifan dan hasil belajar biologi siswa kelas X₆ SMA Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2011/2012 dengan menggunakan metode pembelajaran SQ3R dengan pemanfaatan media berbasis komputer.

D. Perumusan Masalah

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

“Bagaimana peningkatan keaktifan dan hasil belajar biologi menggunakan metode pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite and Review*) dengan pemanfaatan media berbasis komputer pada siswa kelas X₆ SMA Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2011/2012?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

“Peningkatan keaktifan dan hasil belajar biologi menggunakan metode pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite and Review*) dengan pemanfaatan media berbasis komputer pada siswa kelas X₆ SMA Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2011/2012”.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan kepada pembaca dalam pembelajaran biologi terutama dalam usaha meningkatkan keaktifan dan hasil belajar biologi menggunakan metode pembelajaran SQ3R dengan pemanfaatan media berbasis komputer.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Lebih mudah memahami pelajaran biologi
- 2) Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa

b. Bagi guru

- 1) Memberikan masukan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran biologi.
- 2) Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran biologi.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman menulis karya ilmiah dan memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran SQ3R dengan pemanfaatan media berbasis komputer.