

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan proses tindakan bimbingan dalam bentuk penyampaian ilmu pengetahuan. Dalam proses pendidikan ini menempatkan peserta didik sebagai subjek pendidikan. Kegiatan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan belajar peserta didik, pengetahuan serta pembentukan kepribadian. Kegiatan pendidikan formal biasanya dilakukan di sekolah.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menjadikan peserta didik memiliki pengetahuan yang luas, memiliki keterampilan, memiliki pribadi yang baik, aktif dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut pendidikan harus berkualitas yang baik. Dengan pendidikan yang berkualitas akan mampu mencapai tujuan dari pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, yaitu guru sebagai pihak yang mengajar, sedangkan peserta didik sebagai pihak belajar yang mempelajari materi pelajaran dan keterampilan yang diberikan oleh guru

selaku pendidik. Pembelajaran ini bermaksud agar peserta didik mendapatkan pengetahuan dari pengalaman-pengalaman yang mereka dapat selama proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran yang baik bilamana tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan pembelajaran dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalaui proses belajar.

Pengajaran disekolah yang ditujukan kepada siswa harus bersifat mendidik (membangun siswa seutuhnya), pengajaran bukan hanya berperan (menyambung) dalam pembinaan intelektual (penambahan pengetahuan serta melatih kerja akal) dan bukan hanya mementingkan nilai praktis (pragmatis) yang berupa pelatihan keterampilan kerja, tetapi jasa sekolah hendaknya sampai pengembangan kepribadian siswa yang mencakup pula pembentukan konatif (kehendak) dan pembantuan afektif (yang berpuncak pada pengalaman nilai hidup yang luhur) (Samana,1992).

Keberhasilan program pendidikan melalui pembelajaran yang ada di sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan yang formal sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu : siswa, kurikulum, tenaga pendidikan, biaya, sarana dan prasarana serta faktor lingkungan. Apabila faktor-faktor tersebut telah terpenuhi maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar,

sehingga akan menunjang pencapaian hasil belajar yang maksimal yang nantinya akan meningkatkan mutu pembelajaran.

Pendidikan dalam era modern semakin beragantung pada tingkat kualitas, kecakapan dari guru untuk menggunakan berbagai sumber yang tersedia, mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa untuk mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berfikir siswa agar lebih kritis dan kreatif.

Kenyataan yang banyak dijumpai di sekolah selama ini pembelajaran berpusat pada guru yang meletakkan guru sebagai sumber informasi bagi siswa. Serta dalam penyampaian materi atau pembelajaran cenderung masih menggunakan metode ceramah dan jarang sekali menggunakan strategi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga masih jarang diterapkan dalam pembelajaran. Jika hal ini terus berlanjut dapat mengakibatkan rendahnya prestasi belajar.

Dalam proses pembelajaran strategi dan media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Dalam pengaplikasian strategi pembelajaran dan penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan prestasi, serta berperan dalam menentukan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar, dalam hal ini guru dapat menggunakan strategi pembelajaran dan media yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran di SMP Muhammadiyah 10 Surakarta kelas VII C dalam mata pelajaran biologi

menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Hal ini tampak pada proses pembelajarannya terdapat beberapa kelemahan yaitu: (1) siswa ramai sendiri sehingga tidak terfokus dengan materi yang diajarkan oleh guru, (2) keaktifan siswa selama proses pembelajaran masih kurang, (3) hasil belajar siswa cenderung rendah karena kurang memahami materi yang diajarkan, siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 38,46 % atau hanya 15 orang dari 39 siswa, (4) banyak siswa yang melamun bahkan mengantuk saat pembelajaran.

Dengan adanya masalah penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat serta ketidaktersediaan media pembelajaran. Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah menggunakan strategi *Crossword Puzzle* dengan media *Power Point*.

Dengan penelitian tindakan kelas diharapkan ada peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran biologi di SMP Muhammadiyah 10 Surakarta. Guru bidang studi biologi sebagai mitra peneliti sangat mendukung upaya pencapaian hal tersebut. Dengan demikian pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan media *Power Point* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka akan dilakukan penelitian berjudul : “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* PADA MATERI EKOSISTEM DENGAN MEDIA

*POWER POINT* SISWA KELAS VII C SMP MUHAMMADYAH 10 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2011/2012”

## **B. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak terlalu luas ruang lingkungannya maka dibatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012.

2. Objek penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah Strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pokok bahasan ekosistem dengan media *Power Point*.

3. Materi pokok

Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah Ekosistem.

4. Parameter

Parameter dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 Surakarta setelah menggunakan media *Power Point* dan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dalam aspek kognitif dan afektif.

## **C. Perumusan Masalah**

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

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan media *Power Point* dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan media *Power Point* dapat meningkatkan hasil belajar pada aspek afektif siswa kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar siswa aspek kognitif kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 surakarta dengan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan media *Power Point* pada materi ekosistem.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa aspek afektif kelas VII C SMP Muhammadiyah 10 surakarta dengan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan media *Power Point* pada materi ekosistem..

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan dunia pendidikan mengenai penerapan pembelajaran *Crossword Puzzle* dengan menggunakan media *Power Point*.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman dibidang pendidikan sehingga dapat memajukan dunia pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi guru

- 1) Memberikan informasi untuk menambah kreatifitas dalam usaha pembenahan pembelajaran biologi.
- 2) Memberikan informasi khususnya pada guru biologi dalam usaha mencari bentuk pembelajaran yang baik, tepat dan menarik bagi siswa.
- 3) Menambah wawasan bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat memberikan pelayanan yang terbaik untuk siswa .
- 4) Memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran bagi siswa.

### b. Bagi peneliti

Sebagai referensi keilmuan dalam pengembangan kemampuan mengajar dimasa depan.

### c. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
- 2) Meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa.

- 3) Dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam diri siswa pada saat menyampaikan sesuatu didepan kelas.

d. Bagi sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sarana sekolah untuk meningkatkan hasil akademis dan mutu sekolah.
- 2) Dapat digunakan sebagai acuan untuk penerapan strategi *Cossword Puzzle* demi tercapainya ketuntasan dan tujuan pembelajaran.
- 3) Dapat digunakan sebagai acuan untuk penerapan media *Power Point* dalam pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.