

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan di tingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Pendidikan di sekolah mempunyai tujuan untuk mengubah siswa agar dapat memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap belajar sebagai bentuk perubahan tingkah laku hasil belajar.

Pendidikan di sekolah pada dasarnya merupakan kegiatan belajar mengajar yaitu terdapatnya interaksi antara siswa dan guru. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran dan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pengajar. Kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar dan efektif apabila seluruh komponen yang ada di dalamnya saling mendukung. Komponen-komponen dalam mengajar tersebut antara lain: tujuan, materi, guru, metode, waktu yang tersedia, perlengkapan pengajaran dan evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran terpusat pada guru sampai saat ini masih menemukan beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa jarang terjadi. Siswa kurang terampil

menjawab pertanyaan atau bertanya tentang konsep yang diajarkan. Siswa kurang bisa bekerja dalam kelompok diskusi dan pemecahan masalah yang diberikan. Mereka cenderung belajar sendiri-sendiri. Pengetahuan yang didapat bukan dibangun sendiri secara bertahap oleh siswa atas dasar pemahaman sendiri. Karena siswa jarang menemukan jawaban atas permasalahan atau konsep yang dipelajari.

Rendahnya pencapaian nilai akhir siswa ini, menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Nilai akhir dari evaluasi belajar belum mencakup penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, hingga sulit untuk mengukur ketrampilan siswa. Terutama untuk pembelajaran yang bersifat sains seperti biologi yang kebanyakan guru mengajarkan dengan metode ceramah yang sangat membosankan dan pada akhirnya siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya. Karena siswa hanya diam, duduk dan mendengarkan yang mengakibatkan siswa tidak menghargai tentang yang telah dipelajarinya.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat salah satunya dari proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah tersebut, baik metode maupun pendekatan yang digunakan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VII SMP Ta'Mirul Islam Surakarta tahun ajaran 2011/2012 menunjukkan bahwa : (1) nilai rata-rata pembelajaran Biologi siswa masih dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65, (2) proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, yaitu guru hanya menggunakan strategi atau metode mengajar yang hampir sama dari waktu ke

waktu. Pola pengajaran yang dilakukan di SMP Ta'Mirul Islam Surakarta lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru menggunakan metode ceramah karena merasa lebih mudah mengawasi keterlibatan siswa dalam mendengarkan pelajaran karena siswa melakukan hal yang sama yaitu siswa serempak mendengarkan guru. Namun metode ceramah ini memiliki kelemahan yaitu guru tidak mampu mengontrol sejauh mana siswa telah memahami uraiannya. Pelaksanaan di dalam kelas, lebih dari separuh waktu siswa dipergunakan untuk mendengar. Hal ini bukan berarti bahwa siswa merupakan pendengar yang baik, tetapi akan membuat siswa jenuh. (3) kelemahan yang lain adalah siswa cenderung ramai, melamun bahkan mengantuk, tidak ada siswa yang bertanya, tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru, siswa tidak minat mengikuti pelajaran sehingga pemahaman terhadap materi pelajaran masih kurang.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengaktifkan belajar siswa dalam proses belajar mengajar yaitu guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi, oleh sebab itu sangat dianjurkan agar guru menggunakan kombinasi metode atau strategi mengajar setiap kali mengajar (Sudjana, 2001: 18). Perlakuan pada proses belajar mengajar guru dapat memilih dan menggunakan strategi mengajar. Strategi mengajar banyak sekali jenisnya, masing-masing metode mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kekurangan suatu strategi dapat ditutup dengan strategi yang mengajar yang lain sehingga guru dapat menggunakan beberapa strategi mengajar dalam melakukan proses belajar mengajar. Pemilihan metode perlu memperhatikan

beberapa hal seperti materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, waktu yang tersedia dan siswa (Suryabrata, 1994: 31).

Adanya fakta dari hasil observasi yang telah dilakukan SMP Ta'Mirul Islam Surakarta tahun ajaran 2011/2012 pada kelas VII, bahwa guru masih menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran, menjadikan peserta didik cenderung menjadi pasif, kurang kreatif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Melihat permasalahan yang muncul di kelas tersebut, untuk meningkatkan partisipasi siswa, maka pada penelitian ini menggunakan strategi *Puzzle Games*. Strategi ini dirasa cocok untuk anak bertaraf Sekolah Menengah Tingkat Pertama yang masih memiliki karakter Remaja awal (12-15) tahun yang memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar dan keaktifan cenderung berfikir yang keaktifan tubuhnya sudah lebih teratur dibanding masa kanak-kanak. Akan tetapi remaja awal masih senang dengan adanya permainan-permainan yang menggerakkan anggota tubuh (Susilo, 2007: 103).

Kelebihan dari strategi pembelajaran *Puzzle Games* adalah : (a) siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, (b) siswa menjadi terasah kemampuannya, (c) siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit, (d) strategi ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan menggabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas, (e) dapat meningkatkan minat belajar siswa, (f) merangsang minat baca terhadap siswa, dan (g) dapat digunakan secara berkelompok ataupun sebagai tes individu.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka akan dilakukan penelitian dengan judul: “Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi Pembelajaran *Puzzle Games* pada Siswa Kelas VII SMP Ta’Mirul Islam Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih rendahnya prestasi belajar siswa SMP Ta’Mirul Islam Surakarta, dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 65.
2. Keberhasilan dalam pembelajaran biologi tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengajar tetapi kekooperatifan siswa dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi keberhasilan pembelajaran biologi.
3. Guru dalam memilih pendekatan pembelajaran belum semuanya sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang ada perlu dilakukan penelitian. Untuk memperjelas masalah tersebut dirasakan perlu diadakan suatu pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah itu adalah :

1. Subyek Penelitian

Semua siswa kelas VII siswa di SMP Ta' Mirul Islam Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012

2. Objek Penelitian

Strategi pembelajaran *Puzzle Games* melalui pendekatan pembelajaran kooperatif

3. Parameter

Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar Biologi

#### **D. Rumusan Masalah**

Apakah strategi pembelajaran menggunakan *Puzzle Games* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Biologi siswa kelas VII di SMP Ta' mirul Islam Surakarta tahun ajaran 2011/2012 ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah:

Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Biologi menggunakan strategi pembelajaran *Puzzle Games* siswa kelas VII di SMP Ta' mirul Islam tahun ajaran 2011/2012.

## **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis berharap semoga bisa memberikan manfaat pada proses dan hasil belajar. Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Untuk mengembangkan metode-metode pembelajaran dan mendukung teori-teori yang sudah ada, yang ada hubungannya dengan peningkatan hasil belajar biologi.

### **2. Manfaat praktis**

#### **a. Bagi Guru adalah :**

- 1) Memberikan informasi untuk menambah kreativitas dalam usaha pembenahan pembelajaran biologi.
- 2) Memberikan informasi khususnya pada guru biologi dalam usaha mencari bentuk pembelajaran yang tepat.

#### **b. Bagi Siswa adalah :**

- 1) Sebagai masukan untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas dalam belajar biologi.
- 2) membantu meningkatkan motivasi belajar siswa
- 3) menyeimbangkan perkembangan ranah kognitif dan ranah afektif pada siswa.

#### **c. Manfaat bagi sekolah yaitu :**

- 1) Dapat memberikan sumbangan positif dalam rangka peningkatan mutu pendidikan

- 2) Memberikan masukan bagi guru di Sekolah Menengah Pertama agar dijadikan pertimbangan sebagai acuan untuk penelitian di kemudian hari.
- 3) Bagi Peneliti adalah :  
Sebagai referensi keilmuan dalam pengembangan kemampuan mengajar dimasa depan.