

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, proses pendidikan yang sesungguhnya adalah interaksi kegiatan yang berlangsung di ruang kelas. Proses interaksi di kelas secara khusus berusaha untuk memantapkan penanaman nilai-nilai dari masyarakat.

Fajar dalam Subadi (2009: 119) menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha kemanusiaan yang dilakukan secara sadar dan rasional untuk mencapai cita-cita manusia yang tak pernah selesai dan tidak dapat dicapai oleh hanya satu generasi. Selanjutnya, ketika manusia kemudian menyadari bahwa cita-cita dan harapan manusia jauh melampaui batas-batas usia manusia sendiri, bahkan batas generasi dan zamannya, maka pendidikan dan rekayasa generasi masa depan mulai dikembangkan dan dikonsept sebagai usaha sadar yang tak pernah berakhir. Karena itu, secara sistematis setiap usaha pendidikan merupakan bagian integral dari suatu rekayasa perubahan modernisasi dan perubahan sosial.

Kegiatan Belajar Mengajar adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan kegiatan pendidikan di dalam sekolah dengan kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua peserta didik. KBM dirancang mengikuti prinsip-prinsip belajar

mengajar. Belajar mengajar merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pengalaman.

Menurut Efi (2007: 1) Perkembangan Ilmu Pengetahuan Alam telah melaju dengan pesatnya karena selalu berkaitan erat dengan perkembangan teknologi sehingga menggugah para pendidik untuk dapat merancang dan melaksanakan pendidikan yang lebih terarah pada penguasaan konsep IPA. Oleh karena itu, untuk dapat menyesuaikan perkembangan tersebut menuntut kreatifitas dan kualitas sumber daya manusia harus ditingkatkan, hal ini dapat dilakukan melalui jalur pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas peserta didik melalui belajar IPA, guru diharapkan tidak hanya memahami disiplin ilmu IPA, tetapi hendaknya juga memahami hakikat proses pembelajaran yang mencakup tiga ranah kemampuan, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena itu, pengalaman belajar IPA harus memberikan pertumbuhan dan perkembangan siswa pada setiap aspek kemampuan tersebut. Perkembangan IPA tidak hanya ditunjukkan oleh kumpulan fakta saja (produk ilmiah) tetapi juga oleh timbulnya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Jadi metode ilmiah itu merupakan bagian dari IPA termasuk salah satunya IPA-Biologi. Selama proses belajar mengajar sejalan dengan hakikat IPA maka pemahaman siswa terhadap IPA menjadi lebih bermakna. Namun kenyataan sehari-harinya, dalam suatu kelas ketika Kegiatan Belajar-Mengajar (KBM) berlangsung, nampak beberapa atau sebagian besar siswa belum dapat mengikuti pelajaran dari guru. Jika masalah ini dibiarkan berlanjut, maka tiga ranah kemampuan siswa belum dapat tercapai.

Biologi merupakan salah satu pelajaran IPA yang berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam semesta secara sistematis, sehingga Biologi bukan hanya merupakan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses menemukan. Pendidikan Biologi diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam di sekitarnya (Efi, 2007: 3).

Keberhasilan proses dan hasil pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah guru dan strategi pembelajaran. Tugas guru di kelas tidak sekedar menyampaikan informasi demi pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar siswa, guru harus berupaya agar kegiatan di kelas dapat memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi pengalaman siswa. Guru juga dituntut untuk menguasai strategi-strategi penyampaian materi tersebut, cara guru menciptakan suasana kelas akan berpengaruh terhadap respon siswa dalam proses pembelajaran. Apabila guru berhasil menciptakan suasana yang menyebabkan siswa termotivasi aktif dalam belajar akan memungkinkan terjadi peningkatan prestasi belajar. Oleh karena itu, guru harus mampu menemukan metode dan teknik yang dapat mendukung peranannya tersebut, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat diselenggarakan dengan efektif. Namun kenyataan di lapangan proses belajar mengajar masih didominasi metode konvensional, dimana pembelajaran berpusat pada guru.

Strategi pembelajaran merupakan cara dan seni untuk menggunakan semua sumber belajar dalam upaya membelajarkan siswa (Wena, 2009: 2).

Banyak strategi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan tujuan dari pembelajaran tercapai. Salah satu metode yang dapat merangsang untuk minat belajar siswa di kelas adalah *active learning* atau belajar aktif. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Belajar aktif dapat membantu mendengarkan, melihat, mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu, dan mendiskusikannya dengan yang lain. Peserta didik mampu memecahkan masalahnya sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba keterampilan-keterampilan, dan melakukan tugas-tugas yang tergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang harus mereka capai (Rahmatun, 2011: 4). Model strategi pembelajaran aktif sangat banyak, beberapa diantaranya adalah strategi pembelajaran aktif tipe *Probing Prompting* dan *Time Token*.

Strategi pembelajaran *Probing Prompting* adalah pembelajaran yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berfikir yang mengaitkan pengetahuan siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari, sedangkan strategi pembelajaran *Time Token* menumbuhkan dan melatih keberanian siswa dalam berpendapat bagi siswa yang pemalu dan sukar berbicara.

Kegiatan-kegiatan di dalam pembelajaran Biologi merupakan upaya untuk bagaimana siswa dapat memahami konsep-konsep. Pemahaman yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar

siswa yang diukur dengan memberikan tes kepada siswa sehingga perlu diadakan penelitian untuk mencari strategi pembelajaran yang efektif dalam proses belajar di kelas sehingga dapat memberikan alternatif pendekatan atau strategi yang memungkinkan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Biologi dengan kekhususan pokok bahasan pada pelajaran Biologi.

Berdasarkan uraian di atas, maka menarik untuk dilakukan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *Probing Prompting* dan *Time Token* ditinjau dari hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurang tepatnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru Biologi dalam menyampaikan pokok bahasan tertentu akan mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka diperoleh pembatasan permasalahan sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Probing Prompting* dan *Time Token*. Strategi *Probing*

Prompting diterapkan pada kelas eksperimen I. Strategi *Time Token* diterapkan pada kelas eksperimen II.

2. Hasil belajar Biologi yang diukur pada penelitian ini adalah ranah kognitif pada hasil belajar Biologi siswa (tes hasil ulangan harian).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu adakah perbedaan hasil belajar Biologi antara siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran *Probing Prompting* dengan strategi pembelajaran *Time Token*.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Biologi antara siswa yang diajar melalui strategi pembelajaran *Probing Prompting* dengan strategi pembelajaran *Time Token*.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan sumbangan keilmuan tentang perbedaan hasil belajar dari penerapan strategi

pembelajaran *Probing Prompting* dan *Time Token* dalam pembelajaran Biologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, menyampaikan informasi tentang pengaruh dari strategi pembelajaran *Probing Prompting* dan *Time Token* terhadap hasil belajar dan perbandingannya.
- b. Bagi guru bidang studi khususnya Biologi dapat menjadikan kedua model pembelajaran tersebut sebagai salah satu alternatif dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi siswa dapat memberikan motivasi belajar, melatih keterampilan, bertanggung jawab pada setiap tugasnya, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berpendapat positif.