

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kebanyakan dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peran yang dominan, siswa hanya ditempatkan sebagai objek saja. Pandangan semacam ini seharusnya perlu diubah. Beberapa kalangan siswa beranggapan bahwa belajar adalah rutinitas yang membosankan, karena duduk berjam-jam dan dihadapkan dengan suatu pelajaran yang banyak mencurahkan pikiran dan harus ditempuh untuk mencari nilai, absensi tanpa diiringi kesadaran akan pentingnya menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk masa depan nanti. Akar permasalahan penyebab rendahnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah strategi yang digunakan dalam mengajar berpusat pada guru. Umumnya siswa akan mudah bosan dengan sistem pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi.

Hal ini akan membuat siswa sibuk dengan dirinya sendiri, mengantuk dan bosan, sehingga materi yang dijelaskan oleh guru hanya sedikit yang diterima siswa. Agar proses pembelajaran lebih menyenangkan sebaiknya guru menciptakan suasana pembelajaran yang sering melibatkan siswa, sehingga membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pelajaran. Berdasarkan keterangan yang dihimpun oleh Media Indonesia harian Kompas, Sabtu (8/5) 2012, diperoleh hasil Ujian Nasional (UN) tingkat SMP di kabupaten Sragen dari 12.378 siswa, sebanyak 205 siswa atau 1,51%

dinyatakan tidak lulus Ujian Nasional (UN) dengan tingkat kelulusan SMP mencapai 98,49%. Ujian Nasional (UN) tingkat kelulusan SMP di Sragen menurun dari tahun 2011 yang mencapai angka 99,84%. Hal ini juga terjadi di Surakarta yaitu dari 11.305 peserta Ujian Nasional (UN) tahun 2012 tingkat kelulusan mencapai 98,55% dan 164 siswa (1,45%) dinyatakan tidak lulus. sedangkan di Klaten dari 16.701 peserta Ujian Nasional (UN) sebanyak 82 siswa (0,95%) dinyatakan tidak lulus menempuh Ujian Nasional (UN), dan angka kelulusan mencapai 99,05%.

Atas dasar pemikiran tersebut, maka pendekatan pembelajaran perlu penekanan pada pembelajaran aktif. Salah satu tujuan dari dilaksanakannya pembelajaran aktif adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menciptakan pengalaman belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa. Strategi pembelajaran berfungsi sebagai perangsang dari luar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu proses pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara optimal adalah pembelajaran kooperatif. Proses pembelajaran ini merupakan suatu sistem yang membuat siswa saling ketergantungan dalam artian yang positif dan adanya akuntabilitas individual serta keterampilan menjalin hubungan secara pribadi.

Tantangan bagi guru adalah menciptakan pembelajaran yang banyak memberikan pengalaman belajar secara langsung dan berorientasi pada pemecahan masalah. Keberhasilan belajar tidak sepenuhnya ditentukan oleh kemampuan siswa, akan tetapi juga oleh minat, perhatian, dan kebutuhan

siswa. Maka faktor motivasi sangat menentukan. Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam strategi. Namun pada penelitian ini peneliti hanya mengambil dua macam strategi pembelajaran yaitu strategi *TTW* dan *Inquiring Mind Want to Know*. Kedua strategi ini dianggap mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, membantu para siswa dalam mengumpulkan informasi yang berkenaan dengan materi yang disampaikan, sehingga memunculkan motivasi belajar yang sering melibatkan siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Belajar akan lebih bermakna, jika siswa mengalami yang dipelajari bukan sekedar mengetahui.

Penerapan strategi *TTW* dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa. Aktivitas dalam pembelajaran yang ditingkatkan siswa melalui strategi *TTW* adalah melihat, berbicara, mendengarkan, menulis, mental dan aktivitas emosional. Sedangkan strategi *Inquiring Mind Want to Know*, siswa tidak hanya diajak untuk menerima pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri konsep yang dibutuhkan. Materi yang akan disampaikan adalah Klasifikasi Makhluk Hidup. Materi sangat erat dengan kehidupan nyata dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu untuk menunjang proses pembelajaran digunakan media *visual*. Media *visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. *Visual* dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata (Musfiqon, 2012;70). Media *visual* yang

digunakan berupa *chart* yang berfungsi untuk menyajikan konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan (Arsyad, 2011: 135-136).

Kedua strategi dan media *chart* yang digunakan tepat dengan materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Dengan proses mencari dan menemukan konsep yang dibutuhkan, maka siswa dapat menghubungkan antara pengalaman belajar dengan kehidupan nyata. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2012), bahwa penerapan strategi pembelajaran *Inquiring Mind Want to Know* dengan media gambar puzzle dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Banyudono Tahun Pelajaran 2011/2012, sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sudrajad (2012), menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Think Talk Write (TTW)* menggunakan Macromedia Flash dapat meningkatkan hasil belajar biologi Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 2 Banyudono kabupaten Boyolali pada materi Gerak Pada Tumbuhan Tahun Ajaran 2011/2012. Maka dari itu peneliti menerapkan strategi *TTW* dan *Inquiring Mind Want to Know*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti berkeinginan melakukan penelitian tentang “Analisis Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran *Think Talk Write (TTW)* dan *Inquiring Mind Want to Know* dengan Media *Chart* dalam Pembelajaran Biologi Kelas VII SMP Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah di dalam penelitian dan mencegah terjadinya perluasan masalah serta mempermudah dalam memahami masalah, maka perlu adanya pembatasan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian

Subyek dalam penelitian penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2012/2013.

2. Objek penelitian

Obyek dalam penelitian ini adalah pembelajaran biologi dengan strategi *TTW* dan *Inquiring Mind Want to Know* dengan media *chart* pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

3. Parameter penelitian

Parameter dalam penelitian ini adalah hasil belajar biologi siswa yang ditunjukkan dalam aspek kognitif.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada perbedaan hasil belajar biologi siswa kelas VII menggunakan strategi *TTW* dan *Inquiring Mind Want to Know* pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup SMP Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu: untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa kelas VII menggunakan strategi *TTW* dan *Inquiring Mind Want to Know* pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup SMP Negeri 6 Sragen Tahun Ajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

1. Bagi peneliti, menyampaikan informasi tentang perbedaan strategi pembelajaran *TTW* dan *Inquiring Mind Want to Know* terhadap hasil belajar siswa.
2. Bagi guru bidang studi, khususnya biologi dapat menjadikan kedua strategi pembelajaran tersebut sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran biologi.
3. Bagi siswa, dapat memberikan motivasi belajar, melatih keterampilan, bertanggung jawab pada setiap tugasnya, mengembangkan kemampuan berfikir, berpendapat positif, percaya diri dan memberikan bekal untuk dapat bekerja sama dengan orang lain baik dalam belajar maupun masyarakat.

4. Bagi sekolah, dapat memberikan referensi dan informasi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan yang sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan.