

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan pemahaman tentang suatu pembelajaran, siswa diharapkan mengerti dan dapat memahami yang diajarkan. Pendidikan harus mendapat perhatian baik oleh pemerintah dan masyarakat pada umumnya, serta pengelola pendidikan pada khususnya. Komponen dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah guru dan siswa. Guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai objek serta subjek dalam pembelajaran. Guru perlu menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa agar mereka dapat melakukan berbagai aktivitas belajar dengan efektif khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Biologi sebagai bagian dari IPA memiliki karakteristik yang berbeda dari mata pelajaran lain. Objek biologi yang berupa makhluk hidup seharusnya menjadi daya tarik tersendiri yang dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk memahaminya. Kesalahan yang selalu muncul dalam memahami mata pelajaran ini adalah biologi dianggap materi yang harus dihafalkan, sehingga banyak siswa beranggapan biologi adalah mata pelajaran yang membosankan. Untuk mengubah anggapan siswa dalam pembelajaran biologi dibutuhkan adanya peran aktif guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu melalui kreatifitas yang dimiliki guru dalam memilih pendekatan pembelajaran untuk mengaktifkan dan membangkitkan minat belajar siswa, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Pada saat ini sangat diperlukan seorang guru yang kreatif dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran tidak hanya memerlukan sumber belajar yang berasal dari buku saja, akan tetapi dibutuhkan

pula media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan supaya siswa dapat tertarik dan berkesan terhadap suatu pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik, berkesan dan tidak mudah dilupakan bagi siswa agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

SMP Muhammadiyah 1 Surakarta merupakan sekolah Muhammadiyah berakreditasi A yang masih meng kurikulum KTSP. Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran IPA Biologi kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2015/2016 menunjukkan bahwa: 1) Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran; 2) Siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan memiliki anggapan materi IPA merupakan materi yang sulit dihafalkan; 3) Siswa tidak fokus dan kurang serius dalam mengikuti langkah-langkah pembelajaran sehingga hasil belajar rendah; 4) Kurangnya minat belajar siswa sehingga meyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan observasi diperoleh salah satu permasalahan yaitu guru kurang kreatif dan jarang menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Padahal kehadiran media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran yang nantinya dapat memberi pengalaman kepada siswa dan dapat tersimpan lama dalam ingatan siswa. Keterbatasan guru dalam mendesain media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa menjadi kendala pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan komunikasi menjadi satu arah. Padahal belajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, menarik, menyenangkan dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar IPA Biologi di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.

Pada kenyataannya, sekarang ini telah banyak dikembangkan media pembelajaran. Dari sekian banyaknya media pembelajaran, terdapat beberapa media pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada pembelajaran IPA, salah satunya adalah media pembelajaran *puzzle* gambar. Kata *puzzle* berasal dari

bahasa inggris yang memiliki arti teka-teki atau bongkar pasang. Menurut Nuriah (2013:8), *puzzle* gambar berupa permainan menyusun kepingan-kepingan gambar sehingga terbentuk suatu gambar yang utuh. *Puzzle* merupakan media pembelajaran sederhana yang mudah dibuat dan juga sangat menarik digunakan sebagai media belajar siswa.

Proses belajar tidak selamanya dapat berjalan sesuai harapan. Hasil belajar kadang tidak sesuai dengan tujuan belajar yang ingin dicapai. Setiap anak didik kadang menemui kendala dan gangguan yang bisa saja muncul dalam proses belajar mereka. Kendala yang muncul sering kali disebabkan karena berbagai hal misalnya minat dan motivasi belajar anak didik dalam proses belajar. Menurut Hamdu dan Lisa (2011), dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar. Dorongan minat dan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah.

Rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam secara tidak langsung akan mempengaruhi tujuan yang hendak dicapai. Selain itu, kurangnya kemampuan siswa dalam mengingat materi pelajaran yang telah diberikan juga dapat mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang diharapkan mampu mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Alternatif penyelesaian masalah yang ditawarkan adalah melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle* gambar.

Pemilihan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* gambar diharapkan lebih efektif, karena siswa akan lebih aktif dalam berfikir dan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Gambar Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA-Biologi pada Pokok Bahasan struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016.” Hasil akhir yang

diharapkan adalah dengan digunakannya media pembelajaran media *puzzle* gambar tersebut pembelajaran akan lebih efektif. Hasil belajar siswa akan meningkat dan suasana pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan disajikannya permainan sederhana namun menarik yaitu *puzzle* gambar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah disajikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi antara lain:

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pelajaran IPA.
2. Siswa kurang tertarik dalam pelajaran IPA dan beranggapan bahwa materi pelajaran IPA merupakan hafalan serta sulit untuk diingat.
3. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah.
4. Masih rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada pelajaran IPA.

## **C. Pembatasan Masalah**

### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Surakarta semester genap tahun ajaran 2015/2016.

### 2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *puzzle* gambar.

### 3. Parameter

- a) Afektif : Melalui penilaian sikap yaitu percaya diri, kerja sama, dan ketelitian.
- b) Kognitif : Hasil tes yaitu *post-test*.
- c) Psikomotorik : Dapat menyusun *puzzle* gambar dengan tepat.

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

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan media *puzzle* gambar terhadap minat dan hasil belajar IPA-Biologi pada pokok bahasan struktur dan fungsi jaringan tumbuhan siswa kelas VIII semester genap SMP Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2015/2016 ?

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

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* gambar terhadap minat dan hasil belajar IPA-Biologi pada pokok bahasan struktur dan fungsi jaringan tumbuhan siswa kelas VIII semester genap SMP Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2015/2016.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk pengembangan dunia pendidikan khususnya memperkaya macam-macam media dan pengembangannya yang efektif diterapkan dalam pembelajaran dalam hal ini adalah media *puzzle* gambar.

Secara khusus, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan agar saat mengajar memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh hasil penelitian dari pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* gambar terhadap minat dan hasil belajar IPA pada siswa kelas VIII semester genap SMP Muhammadiyah 1 Surakarta tahun ajaran 2015/2016.

b. Bagi Guru

Dapat mengaplikasikan dan mengetahui perbedaan minat dan hasil belajar antara menggunakan media pembelajaran *puzzle* gambar dengan media pembelajaran kontrol dalam proses pembelajaran.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat memberikan informasi untuk melakukan penelitian di tempat lain.