

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap diri orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas, kepala sekolah, perpustakaan, bahan atau materi pelajaran dan berbagai sumber belajar dan fasilitas.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (a). media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (b). fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (c). seluk beluk proses belajar; (d). hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; (e) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran; (f). pemilihan dan penggunaan media pendidikan; (g). berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan; (h). media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; (i). usaha inovasi dalam media pendidikan Hamalik, (2008).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Berdasarkan Pengalaman Pengajaran di SMP Negeri 2 Lubuk Pakam pada saat penulis melaksanakan PPL tampak bahwa mayoritas siswa kurang tertarik mempelajari biologi. Hal ini disebabkan karena guru menerangkan materi pembelajaran melalui ceramah, diskusi, mencatat, menghafal, ditambah lagi guru yang mengajar di sekolah itu sangat jarang menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Dan tampak bahwa hasil ulangan umum yang dicapai siswa mata pelajaran biologi belum mencapai indikator kompetensi kognitif. Sementara KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) mata pelajaran biologi kelas VIII dari guru mata pelajarannya adalah 75. Sehingga mengakibatkan nilai hasil belajar siswa menjadi rendah.

Apabila kondisi seperti ini dibiarkan tanpa ada tindak lanjut untuk mengatasinya, maka dikhawatirkan pembelajaran biologi di sekolah tidak akan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu yang dianggap penulis mampu menjadikan belajar Biologi menjadi lebih berkesan dan menyenangkan dan juga efektif adalah dengan menggunakan media puzzle. Hamalik (2008) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa

pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pendapat Hamalik ini didukung oleh Baugh dalam Arsyad (2011) bahwa perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya

Penggunaan media puzzle dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran biologi yang cukup mudah dilaksanakan. Hal ini dikarenakan akhir-akhir ini di lingkungan akademis atau pendidikan penggunaan media pembelajaran berupa media puzzle bukan merupakan hal yang baru lagi dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan media puzzle, diharapkan siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena tidak menjadi bosan dibanding hanya mendengarkan guru saja.

Rahmanelli (2007) bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas siswa dan pengetahuan. Mufidah (2007) mengatakan media *puzzle* membuat mudah memahami pelajaran bahasa Arab. Sutopo (2009) menyatakan bahwa media *puzzle* sangat efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Syahpitri (2010) menjelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dewi (2010) menyatakan media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Purwantoko (2010) menyatakan bahwa pembelajaran media teka-teki memberikan pemahaman konsep fisika yang lebih baik pada pokok bahasan kalor. Suryani (2005) mengatakan dievaluasi dengan tes bentuk TTS lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang dievaluasi dengan tes bentuk isian singkat pada pokok bahasan sistem koloid dengan $t_{hitung} (2,75) > t_{tabel} (1,66)$ pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan uraian dan masalah di atas, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul : ” **Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa yang diajar Menggunakan Media *The Thing Puzzle* dengan Media *Crosswords Puzzle* pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam T.A. 2012/2013**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang tertarik untuk belajar biologi disebabkan karena guru di sekolah sangat jarang menggunakan media.
2. Siswa berasumsi bahwa materi biologi adalah materi hafalan.
3. Hasil belajar siswa masih rendah.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka pembatasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII semester 1 SMP Negeri 2 Lubuk Pakam T.A 2012/2013.
2. Hasil belajar biologi dibatasi dalam ranah kognitif siswa pada materi pertumbuhan dan perkembangan kelas VIII semester 1 SMP Negeri 2 Lubuk Pakam T.A 2012/2013.
3. Media puzzle ada 5 yaitu, spelling puzzle, Jigsaw puzzle, The thing puzzle, The letter(s) readiness puzzle dan Crosswords puzzle. Media puzzle dalam penelitian ini hanya dibatasi pada media the thing puzzle dan media crosswords pazzle.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah ada perbedaan hasil belajar biologi siswa yang

diajar menggunakan media *the thing puzzle* dengan media *crosswords puzzle* Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam T.A. 2012/2013?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk melihat perbedaan hasil belajar biologi siswa yang diajar menggunakan media *the thing puzzle* dengan media *crosswords puzzle* Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam T.A. 2012/2013.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Membuka wawasan berpikir mengenai penggunaan media dan menambah kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.
2. Membantu sekolah dan guru dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.
3. Sebagai masukan kepada semua pihak yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.