

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya memiliki berbagai komponen yang saling bekerja sama dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber pelajaran dan evaluasi. Tentu saja, sebelum memutuskan untuk menerapkan metode dan media tertentu dalam pembelajaran, guru hendaknya terlebih dahulu mengenali karakteristik siswa dan karakteristik bahan ajar.

Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah, karena media merupakan alat bantu dan narasumber belajar dalam proses pembelajaran, sehingga dapat melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar, atau suatu maksud agar proses belajar seorang dapat berlangsung. Media dapat menambah ketertarikan dan minat belajar siswa serta memperjelas materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya media memberi arti yang penting dalam mengefektifkan proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pendidikan. Media berfungsi sebagai perantara yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan motivasi belajar. Dengan menggunakan media, pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru (*teacher center*), tapi dapat berfokus kepada siswa. Dan dengan menggunakan media dapat mengatasi kondisi siswa yang berbeda-beda. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru biologi Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang, adalah satu kesulitan yang seringkali guru hadapi adalah ketika merancang kegiatan pembelajaran biologi yang memuat konsep abstrak. Guru telah berusaha menciptakan pembelajaran agar siswa lebih aktif, diantaranya: diskusi kelas, mengerjakan LKS, pembuatan chart yang nantinya ditempel di dinding kelas. Namun saat melakukan diskusi, hanya sebagian siswa yang terlibat dalam diskusi. Siswa yang lainnya sibuk dengan aktivitas lain diluar diskusi. Ini tentunya menjadi salah satu kendala dalam belajar, karena belajar tidak hanya mengharapkan siswa mendapatkan nilai yang tinggi, tetapi siswa juga diharapkan dapat berinteraksi dengan sesama teman dan interaksi pada guru yang ada dikelas. Apabila kondisi ini dibiarkan tanpa ada tindak lanjut untuk mengatasinya, dikhawatirkan pembelajaran biologi di sekolah tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan bahkan nilai KKM 73 dikhawatirkan tidak tuntas. Dalam mengembangkan profesionalnya, guru dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satu diantaranya menciptakan susasna belajar yang kondusif. Sesuai dengan peran seorang guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai mediator. Oleh karena itu, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran.

Salah satu yang dianggap peneliti mampu membuat proses pembelajaran biologi menjadi menyenangkan dan juga efektif adalah dengan menggunakan media *puzzle*.

Untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran dalam membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang jauh lebih menonjol dibandingkan dengan indera pendengar. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya sekitar 5%

diperoleh melalui indra dengar, sedangkan 5% lagi dengan indra lainnya (Bough dalam Arsyad, 2008). Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran tergantung dari bagaimana cara seorang guru mengorganisasikan sistem pembelajarannya yang mengacu kepada teknik, metode, dan media yang sesuai dengan bahan pelajaran yang disampaikan kepada siswanya.

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 Bough dalam Arsyad, (2008) seperti yang tertulis pada paragraf sebelumnya.

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.

Puzzle merupakan sarana menarik untuk belajar tentang bentuk, warna, dan hubungan benda-benda, yang termasuk *puzzle* adalah berbagai benda tiga dimensi yang bisa dibongkar-pasang oleh anak. Rasa puas yang dialami anak karena mampu memecahkan masalah merupakan salah satu manfaat *puzzle*. Selain itu, bermain dengan *puzzle* juga mempertajam persepsi anak tentang gambar, warna, dan benda-benda. Pada penelitian ini, siswa nantinya akan memasang gambar alat-alat penyusun sistem ekskresi, sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Hal ini juga sesuai dengan yang dinyatakan oleh Piliang dalam Rahmanelli (2012) contoh *puzzle* yang sudah dikembangkan di sekolah taman kanak-kanak yang dapat digunakan di institusi yang berbeda salah satu diantaranya adalah untuk mengenalkan pada anak mengenai bagian-bagian tubuh manusia. Dengan puzzle ini juga dapat membantu siswa untuk memahami istilah-istilah dalam pembelajaran biologi.

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *the thing puzzle* dan *crosswords puzzle*. Media *the thing puzzle* adalah *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Media *crosswords puzzle* adalah *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal. Jadi, terdapat perbedaan cara kerja dari kedua jenis media *puzzle* ini.

Manfaat yang kita dapat apabila menguasai *Puzzle* sangat banyak. Situmorang dalam Al-azizy (2012) menyebutkan, “Manfaat *Puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.”

Dalam menyelesaikan *Puzzle* anak dituntut bernalar sehingga otak anak akan terasah, dalam menggarisi/ menjodohkan huruf-huruf agar merupakan jawaban yang benar, maka diperlukan koordinasi mata sebagai indera penglihatan yang berperan melihat huruf-huruf acak dan tangan yang menjodohkan huruf tersebut, apabila keliru dalam hal bernalar dan tidak sabar dalam menjodohkan, maka jawaban akan salah. Dengan semua itu, akan menambah pengetahuan bagi siswa tersebut karena banyak pengalaman yang ia dapatkan untuk menyelesaikan *Puzzle*. Sutopo (2009) menyatakan bahwa media *puzzle* sangat efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah multimedia. Penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran akuntansi mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada pelajaran siklus akuntansi. Hapsari (2008) menyimpulkan bahwa penerapan permainan *puzzle* dan *word square* dalam pembelajaran materi sistem pernapasan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII B SMP N 2 Petarukan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *The Thing Puzzle* dengan Media *Crossword Puzzle* pada Materi Pokok Jamur di Kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2015/2016.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar biologi.
2. Siswa beranggapan bahwa materi biologi adalah materi hafalan dan pelajaran yang membosankan.
3. Metode pembelajaran yang dilakukan masih berpusat kepada guru, yaitu dengan menggunakan metode ceramah.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlampaui meluas dan dapat terjangkau oleh kemampuan peneliti, maka peneliti membatasi masalah yaitu : Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *The Thing Puzzle* dengan *Crosswords Puzzle* pada Materi Pokok Jamur di Kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2015/2016 dan mengamati keterampilan proses sains (aktivitas siswa) pada saat menyusun *puzzle*. Adapun alasan peneliti menggunakan media *puzzle* adalah karena dapat menciptakan kreativitas, menyenangkan dan tidak membosankan, membantu siswa untuk memahami suatu masalah dengan mudah dan cepat. Penggunaan media *puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran biologi yang cukup mudah dilaksanakan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *the thing puzzle* pada materi pokok jamur di Kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2015/2016?

2. Bagaimana hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada materi pokok jamur di kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2015/2016?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *the thing puzzle* dan yang diajarkan dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada materi pokok jamur di kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2015/2016?

1.5. Tujuan Penelitian

Mengacu kepada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *the thing puzzle* pada materi pokok jamur di kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang TP 2015/2016?
2. Untuk mengetahui hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada materi pokok jamur di kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang TP 2015/2016?
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar biologi siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *the thing puzzle* dan yang diajarkan dengan menggunakan media *crossword puzzle* pada materi pokok jamur di kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang TP 2015/2016?.

1.6. Manfaat Penelitian

Diharapkan melalui penelitian ini, dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa; dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi.
2. Bagi guru; sebagai masukan dalam memilih media pembelajaran biologi dan memberikan gambaran kepada guru mengenai media *the thing puzzle* dan *crossword puzzle* serta dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan variasi pembelajaran di kelas.
3. Bagi sekolah; dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Sebagai masukan kepada semua pihak yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

1.7. Defenisi Operasional

Adapun defenisi operasional yang diperlukan untuk menjelaskan terminologi di dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa merupakan gambaran dari kemampuan, keterampilan dan pemahaman siswa atau kelompok siswa tentang penguasaannya terhadap sesuatu materi pembelajaran.
2. *The thing puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijawab.
3. *Crosswords puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.