

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan dalam arti luas merupakan seluruh pengetahuan yang didapatkan dari proses belajar sepanjang hidup pada setiap tempat dan situasi yang dapat memberikan dampak positif di kehidupan setiap individu. Individu yang berhasil dalam dunia pendidikan merupakan mereka yang telah mempelajari berbagai jenis ilmu berdasarkan jenjangnya yang telah dipelajari selama di sekolah maupun di lingkungan sekitar. Sekolah adalah sistem organisasi formal yang memungkinkan tujuan belajar dan mengajar tercapai secara efisien dan efektif yang diharapkan dari hasil proses pembelajarannya menciptakan manusia Indonesia yang seutuhnya. Pembelajaran tidak hanya berlangsung secara formal, tetapi juga dapat dicapai melalui pendidikan nonformal dan informal (Syaadah *et al.*, 2022).

Saat ini pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai panduan dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah. Kurikulum ini merupakan perubahan bentuk dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum 2013. Ada beberapa hal yang menjadi perbedaan kedua kurikulum ini, contohnya silabus pada Kurikulum 2013 diganti dengan istilah Tujuan Pembelajaran (TP) pada Kurikulum Merdeka (Aulia *et al.*, 2023). Tujuan dari kurikulum ini adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan lebih menekankan pada bidang kompetensi. Penerapan kurikulum merdeka belajar ini merupakan salah satu usaha pemerintah dalam peningkatan mutu pendidikan yang diharapkan mampu membentuk setiap individu sebagai pelajar yang memiliki kompetensi global dan bertindak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Armadani *et al.*, 2023).

Meningkatkan mutu pendidikan merupakan suatu hal penting yang harus diperhatikan guru. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, proses pembelajaran menjadi upaya paling strategis dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu perencanaan pengajaran yang dapat ditempuh guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Ketika

kegiatan pembelajaran di kelas yang dibawakan guru kurang bervariasi hal ini akan mengakibatkan siswa malas dan cepat bosan (Aryani *et al.*, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru biologi yang telah dilakukan di SMAN 12 Medan yang terlampir dalam Lampiran 1, diperoleh bahwa masih terdapat guru biologi yang menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Penerapan metode ceramah ini dinilai kurang efektif karena guru menjadi pelaku utama dalam pembelajaran sehingga siswa kurang aktif. Model pembelajaran yang digunakan guru, tampaknya kurang bervariasi sehingga guru masih lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penerapan metode ceramah ini, hanya sebagian kecil siswa yang hasil belajarnya di atas KKM yaitu 75. Hal ini dapat terjadi karena siswa kurang aktif dalam aktivitas belajarnya pada proses pembelajaran dengan metode ceramah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dalam belajar materi biologi dibutuhkan adanya media gambar dalam proses pembelajarannya. Seperti yang diketahui, biologi merupakan ilmu yang objek kajiannya tentang makhluk hidup contohnya seperti struktur tubuh makhluk hidup, jaringan dan penyusun tubuh makhluk hidup. Salah satu materi dalam biologi yang membutuhkan adanya media gambar dalam proses pembelajarannya yaitu materi fungi (jamur). Materi fungi ini mengkaji struktur tubuh fungi, klasifikasi fungi hingga reproduksi fungi yang memerlukan bantuan gambar agar siswa dapat memahami dan memperkuat daya ingatnya terhadap suatu materi pelajaran.

Terdapat banyak model pembelajaran yang baik dan dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah model pembelajaran *Picture and Picture* yang menggunakan prinsip penyusunan gambar menjadi urutan yang logis. Model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Model ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran (Armalina, 2017). Dalam pelaksanaan model *Picture and Picture* digunakan media berupa gambar-gambar (Fadjarajani *et al.*, 2020). Adanya penggunaan gambar-gambar menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran sehingga gambar yang disajikan harus menarik agar siswa tidak merasa bosan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Natalina *et al.*, 2010).

Menurut Sidiq *et al.*, (2021), model pembelajaran *Picture and Picture* mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran sehingga media gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan alat bantu media gambar tersebut siswa dapat mengikuti pelajaran dengan fokus dan dalam keadaan yang menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar dan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif siswa.

Model pembelajaran *Picture and Picture* memiliki ciri aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Siswa akan menjadi lebih aktif, hal ini dikarenakan guru menggunakan media gambar dalam menyampaikan pembelajaran. Selain itu juga, model ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa (Oktaviana *et al.*, 2019). Dalam pelaksanaannya, siswa dianjurkan untuk bisa merancang atau menggabungkan gambar yang telah disediakan. Dengan adanya penyusunan gambar ini, guru dapat mengetahui kemampuan siswa dalam memahami konsep materi. Adanya gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran akan membuat siswa lebih aktif dalam belajar, dengan demikian tujuan akhir dari proses pembelajaran akan tercapai yaitu hasil belajar yang meningkat (Natalina *et al.*, 2010).

Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa berpengaruh signifikan saat diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Picture and Picture*. Menurut Armalina (2017), model pembelajaran *Picture and Picture* dipadukan dengan strategi pembelajaran ETH berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Muaro Jambi pada aspek kognitif. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar yang meningkat yaitu dengan nilai rata-rata awal 62,5 dan setelah diterapkannya model pembelajaran *Picture and Picture* nilai rata-rata hasil belajar menjadi 75,52. Peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dapat mendorong siswa memahami konsep yang diajarkan guru.

Menurut Saputra (2022), model pembelajaran *Picture and Picture* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas X SMA Swasta Katolik St. Petrus Kewapante pada materi invertebrata. Sebelum dilakukannya penelitian, hasil belajar siswa masih di bawah rata-rata. Setelah penerapan model *Picture and Picture* pada proses pembelajaran, terlihat peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diterapkan model *Picture and Picture* lebih tinggi dibandingkan

dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model konvensional yaitu sebesar 75,2.

Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang mementingkan permainan dengan media gambar tentang pelajaran yang bersangkutan. Pada model ini siswa diharapkan bisa belajar dengan senang. Dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan terkait fungsi dan merangsang siswa untuk berperan aktif pada proses pembelajaran serta akan membantu terciptanya komunikasi yang baik antara guru dan siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Picture and Picture* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fungi di Kelas X SMAN 12 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berikut merupakan identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan di atas:

1. Model konvensional yang digunakan sebagian guru mengakibatkan aktivitas dan hasil belajar siswa rendah dikarenakan siswa mudah bosan.
2. Guru sebagai acuan dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Picture and Picture* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fungi di Kelas X SMAN 12 Medan.

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak terlalu luas, maka ditentukan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi fungsi.
2. Model pembelajaran yang digunakan di dalam kelas yaitu model *Picture and Picture*.
3. Aktivitas belajar yang diukur pada penelitian ini dibatasi pada empat aktivitas yaitu aktivitas melihat, aktivitas mendengar, aktivitas berbicara dan aktivitas menulis.
4. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif.

1.5. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap aktivitas belajar siswa kelas X pada materi Fungsi di SMAN 12 Medan?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi Fungsi di SMAN 12 Medan?

1.6. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap aktivitas belajar siswa kelas X pada materi Fungsi di SMA Negeri 12 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi Fungsi di SMA Negeri 12 Medan.

1.7. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis/Akademis
 - a. Menambah pemahaman akan pengaruh model pembelajaran *Picture and Picture* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.
 - b. Sebagai referensi untuk penelitian berikutnya.
 - c. Sebagai panduan dalam mengembangkan model pembelajaran di sekolah terhadap materi biologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru : penelitian ini dapat menjadi panduan dalam mengembangkan model pembelajaran yang akan digunakan di kelas sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa: penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain itu, dapat membantu siswa dalam memahami materi Fungi.



THE
Character Building
UNIVERSITY