

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini, pendidikan di Indonesia menjadi hal yang sangat penting untuk selalu diperhatikan yang kemudian ditingkatkan oleh tenaga pendidik agar siswanya memiliki kemampuan kognitif yang baik, berpikir kritis, berpikir tingkat tinggi dan memiliki keterampilan untuk dapat melanjutkan kehidupan selanjutnya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang seiring perubahan zaman yang juga semakin berkembang. Tetapi pada kenyataannya, pendidikan di Indonesia saat ini masih banyak permasalahan dan jauh dari harapan. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Menurut Sintur, dkk (2011) dalam Ningrum (2016) pada proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan lebih menekankan pada hafalan (C1 dan C2). Sering juga masih terjadi bahwa aktivitas pembelajaran di kelas cenderung pasif. Guru belum mampu menghidupkan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dengan cara mengajarnya yang masih menggunakan pendekatan konvensional.

Jabaran UUD 1945 tentang tujuan pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, pemerintah telah menyelenggarakan perbaikan-perbaikan peningkatan mutu pendidikan pada berbagai jenjang. Hal ini dapat dilihat dari perubahan kurikulum yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 revisi. Pada kurikulum 2013 revisi, salah satu ciri proses pembelajaran lebih diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikirnya. Dengan adanya kurikulum ini insan di Indonesia diharapkan

tumbuh dan berkembang menjadi insan yang produktif, inovatif, kreatif, afektif dan kritis (Kasim, 2014).

Hasil observasi peneliti pada bulan Oktober (2017) terhadap pembelajaran Biologi kelas XI di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya, menunjukkan bahwa lebih dari 50% presentase siswa yang masih bersikap pasif pada saat guru memberikan materi dengan pendekatan konvensional atau metode ceramah. Hal ini terlihat dari hasil angket motivasi siswa dengan presentase rata-rata 64% yang berarti siswa belum termotivasi dengan pembelajaran tersebut. Sehingga suasana pembelajaran di dalam kelas terasa sangat membosankan bagi siswa dan aktivitas siswa pun belum terlihat. Hal ini menyebabkan turunnya nilai siswa di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 76 pada mata pelajaran Biologi dengan rata-rata ketuntasan klasikal hanya 27%.

Mata pelajaran Biologi di SMA pada dasarnya untuk membekali siswa dengan berbagai kemampuan tentang cara mengetahui konsep ataupun fakta secara mendalam. Sehingga seringkali siswa masih merasa kesulitan untuk memahami materi dan konsep-konsep dalam biologi yang bersifat sistematis, khususnya pada materi sistem reproduksi manusia. Materi ini merupakan materi yang paling diminati oleh siswa pada umumnya. Hal yang membuat siswa lebih tertarik dengan sistem reproduksi yaitu remaja berada dalam potensi seksual yang aktif karena berkaitan dengan dorongan seksual yang dipengaruhi hormon (Rahayu, 2015). Meskipun di dalam buku sudah terdapat materi yang lengkap dan dengan disertai gambar, namun hanya beberapa siswa saja yang mau untuk membuka dan membacanya. Siswa hanya akan membuka dan membaca apabila diperintah oleh guru. Bahkan siswa lebih gemar mencari informasi dari internet. Sehingga aktivitas siswa nampak monoton.

Untuk mengatasi berbagai masalah di atas, perlu upaya suatu strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas siswa dan penyajian materi biologi dengan lebih menarik serta menjadikan suasana di dalam kelas terasa lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu penerapan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa

bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing (Slavin, 2009).

Hasil penelitian Jill dalam Wardhani, dkk (2014), menunjukkan pencapaian hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran kooperatif juga lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran kompetitif maupun pembelajaran individualistik. Di samping dapat menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, metode ini juga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, membantu mereka menyesuaikan diri, serta mengurangi prasangka etnis di antara mereka. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Model kooperatif tipe *Think Pair Share* sangat efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi. Prosedur yang digunakan dalam *Think Pair Share* dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, merespon dan saling membantu (Trianto, 2010 dalam Lina, dkk, 2014).

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan oleh beberapa ahli bahwa pada kooperatif tipe *Think Pair Share* siswa diberi waktu untuk memikirkan jawaban dari permasalahan yang diberikan guru, kemudian berpasangan dengan teman sebangku untuk berbagi maupun bertukar materi dari hasil proses berpikir dan terakhir siswa berbagi dengan teman sekelas untuk mempresentasikan apa yang telah didiskusikan bersama, sehingga materi tersebut menjadi satu kesatuan yang utuh untuk dipahami.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* meningkat. Hasil penelitian Muna (2010), yang mengungkapkan bahwa penerapan kooperatif tipe *Think Pair Share* mengharuskan siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Keterlibatan yang dimaksud adalah keterlibatan fisik maupun mental, dimana harus berkaitan satu sama lain. Hal tersebut dapat membuahkan aktivitas belajar yang

optimal serta dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Dalam suatu pembelajaran, media pembelajaran juga sangat dibutuhkan untuk menunjang jalannya pembelajaran agar mencapai tujuan yang diinginkan. Saat ini teknologi dan informasi sedang berkembang sangat pesat. Hasil observasi menunjukkan bahwa peranan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang efektif belum nampak terlihat dan penggunaan medianya pun masih monoton. Menurut Briggs dalam Wahdah (2010) bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar contohnya buku, film, kaset dan sebagainya. Kegunaan media dalam pembelajaran menurut Sudjana dan Rifa'i (2012) adalah; (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya; (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi; (4) Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru. Dengan begitu, selain buku yang telah dimiliki siswa, media akan lebih membantu siswa dalam belajar. Siswa akan lebih tertarik menggunakan media dari pada harus membaca buku.

Dapat diketahui bahwa saat ini siswa tengah digandrungi oleh *game online* yang lebih menarik dibandingkan dengan belajar. Mereka telah terhipnotis akan asyiknya bermain *game online* tersebut, bahkan ketika guru sedang mengajar di dalam kelas. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan sejenis permainan. Karena sejatinya baik anak-anak maupun remaja masih gemar sekali bermain.

Salah satu media yang akan digunakan peneliti dalam proses pembelajaran pada penelitian ini adalah kartu permainan. Kata kartu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kertas tebal yang tidak terlalu besar dan berbentuk persegi panjang. Kartu merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah atau memperjelas penyampaian materi atau ide (Arsyad, 2005). Hasil penelitian Wahdah (2012), mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Oleh karena itu peneliti ingin menjadikan media kartu permainan sebagai media pembelajaran yang berisikan pertanyaan-pertanyaan maupun gambar, baik deskriptif maupun analisis melalui strategi *Think Pair Share* yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan berperan langsung di dalam melakukan proses pembelajaran serta mengolah proses berpikir kritis dan menganalisis jawaban. Diharapkan nantinya akan berpengaruh pada kemampuan dan hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada materi sistem Reproduksi yang selama ini cukup membutuhkan pemahaman yang lebih dalam mempelajarinya.

Dengan begitu, ketika suasana di kelas sudah seperti belajar sambil bermain, diharapkan siswa akan lebih dengan mudah untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Kartu Permainan melalui Strategi *Think Pair Share* pada Materi Sistem Reproduksi Manusia terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif siswa?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif siswa?
3. Bagaimana respon siswa dalam penggunaan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif siswa?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif siswa.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif siswa.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media kartu permainan melalui strategi *think pair share* pada materi sistem reproduksi manusia terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar kognitif siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi sekolah

- a. Dapat menjadi media alternatif pembelajaran di lingkungan sekolah sebagai pengambil kebijakan agar para pendidikya termotivasi untuk meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran dengan mengetahui strategi pembelajaran yang efektif bagi aktivitas di kelas dan berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat bagi guru

- a. Dapat lebih mengetahui media dan strategi yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai kompetensi dasar.
- b. Dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, tidak hanya Biologi.

3. Manfaat bagi siswa

- a. Dapat membantu siswa merasakan pengalaman belajar yang berbeda, dengan menggunakan media kartu yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis siswa dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitifnya.

4. Manfaat bagi peneliti

- a. Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan sebuah penelitian.

- b. Dapat menjadi acuan penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama kuliah.