

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangannya setiap individu melalui suatu tahapan yang disebut dengan belajar. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Slameto, 2010: 2).

Perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Perkembangan dan perubahan secara terus-menerus ini menuntut perlunya perbaikan sistem pendidikan nasional termasuk penyempurnaan kurikulum untuk mewujudkan masyarakat yang mampu bersaing dan menyesuaikan diri dengan perubahan zaman tersebut (Trianto, 2012: 11).

Lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan guru dewasa ini, merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera guru. Padahal pada kenyataannya kemampuan guru dalam pengolahan pembelajaran tidak merata sesuai dengan latar belakang pendidikan guru serta

motivasi dan kecintaan mereka terhadap profesinya. Ada guru yang dalam melaksanakan pengolahan pembelajaran dilakukan dengan sungguh–sungguh melalui perencanaan yang matang, dengan memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada dan memperhatikan taraf perkembangan intelektual dan psikologi belajar anak. Jika diperhatikan secara seksama masih ada beberapa sekolah yang model pembelajarannya masih berpusat pada guru, di dalam kelas guru hanya berperan sebagai penceramah ilmu sehingga guru menjadi satu-satunya sumber ilmu (*Teacher Centered*).

Pembelajaran yang masih berpusat pada guru sebagai penceramah ilmu ini menyebabkan siswa kurang aktif dan cenderung pasif selain itu, siswa cepat merasa bosan dan jenuh, sehingga semangat belajarnya pun akan hilang. Oleh karena itu, diperlukan perubahan dan perbaikan dalam setiap proses pembelajaran, dimana harus lebih menekankan pada peran aktif siswa dalam mencari pengetahuannya (*Student Centered*).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas adalah dengan menerapkan Model pembelajaran field trip. Model pembelajaran *field trip* menekankan pada peran aktif siswa dalam memperoleh pengetahuannya, sedangkan guru tidak banyak berperan hanya mengarahkan siswa atau sebagai *fasilitator*.

Metode *field trip* sering diterapkan pada beberapa konsep biologi yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi. Metode *field trip* merupakan cara mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak peserta didik ke suatu tempat atau objek tertentu di luar kelas untuk mempelajari, mengobservasi

benda sebenarnya secara langsung. Dengan metode field trip ini dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam merumuskan dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi yang disampaikan, sehingga peserta didik mampu berikir kritis, bekerja sama dengan kelompoknya dan juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mulyasa, 2008 : 87)

Menanggapi keadaan tersebut, guru diharapkan sangat kreatif dalam menentukan metode yang sesuai dalam melaksanakan tugas mengajar agar tercapai dan terpenuhi tujuan pembelajaran. Pembelajaran melalui metode *field trip* ini diharapkan dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga kegiatan belajar dan mengajar lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh metode pembelajaran *field trip* terhadap hasil belajar siswa pada materi fungi (jamur)”. Materi fungi (jamur) merupakan salah satu materi yang diajarkan untuk siswa SMA kelas X. Penulis memilih konsep tersebut sebagai kajian dalam penelitian ini karena materi ini membutuhkan suatu pengalaman langsung untuk dapat memahaminya. Dengan metode pembelajaran *field trip* akan banyak menuntut aktivitas siswa dan melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa bukan hanya dari cara penyajian materi oleh guru tetapi dari siswanya pula, maka prestasi siswa harus ditingkatkan melalui metode pembelajaran *Field Trip*.
2. Proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru, di dalam kelas guru hanya berperan sebagai penceramah ilmu sehingga guru menjadi satu-satunya sumber ilmu (*Teacher Centered*). Pembelajaran seperti ini akan menyebabkan siswa cepat merasa bosan, jenuh, dan semangat belajarnya pun akan hilang, oleh karena itu penggunaan metode pembelajaran *field trip* dapat menunjang terlaksananya pembelajaran lebih efektif, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah dijabarkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Adakah pengaruh pembelajaran *field trip* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi fungi (jamur) ?”

D. Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penelitian, penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti dan dikerjakan selama penelitian. Penulis mencoba untuk membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada klasifikasi fungi (jamur)

2. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif yaitu meliputi aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2).

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk memperoleh informasi tentang: “Peningkatan hasil belajar siswa pada materi fungi (jamur) dengan menerapkan metode pembelajaran *field trip*.”

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan yang berarti bagi pihak-pihak dalam dunia pendidikan diantaranya :

1. Bagi Sekolah

- a. Menjadi salah satu bahan acuan sekolah untuk dijadikan salah satu metode dalam mengajar khususnya dalam mata pelajaran Biologi.
- b. Memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPA Biologi di sekolah.

2. Bagi Siswa

Memberi pengetahuan dan pengalaman kepada siswa dengan menggunakan model baru dalam proses belajar mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

3. Bagi Guru

Dapat dijadikan alternatif model pembelajaran bagi guru Biologi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep pelajaran Biologi sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pembanding terhadap penelitian yang relevan dan berkaitan dengan pengaruh metode *field trip* terhadap hasil belajar siswa pada materi fungi (jamur).

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai data awal bagi peneliti lain jika akan melakukan penelitian metode *field trip* dalam konsep biologi lainnya.

G. Kerangka Pemikiran

Penerapan metode ini dimulai dengan siswa dibagi dalam beberapa kelompok secara heterogen tekniknya yaitu siswa dibawah bimbingan guru diajak untuk mengunjungi tempat-tempat tertentu dengan tujuan untuk belajar. Dan untuk mempelajari objek/benda secara langsung. Teknik ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak sebagai suatu hasil belajar untuk mengetahui tujuan yang telah ditetapkan.

Temuan masalah, pada observasi awal ditemukan suatu masalah yaitu rendahnya mutu nilai biologi siswa yang disebabkan oleh beberapa hal diantaranya motivasi belajar siswa yang rendah, suasana kelas yang jenuh dan juga kurangnya kreativitas pendidik dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran yang tercapai kurang maksimal. Sebagai upaya untuk

mengantisipasi masalah tersebut, dilakukan suatu perencanaan tindakan, yaitu merencanakan pelaksanaan pembelajaran materi fungi (jamur) dengan memanfaatkan metode pembelajaran *field trip* dalam proses pembelajaran sesuai dengan strategi yang sudah direncanakan dengan harapan dapat mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran serta mampu berperan aktif di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, maka penggunaan metode *field trip* pada konsep fungi (jamur) memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, salah satu indikator yang dapat dilihat untuk menentukan suatu keberhasilan dari proses belajar mengajar adalah dengan melihat hasil belajar yang didapat siswa. Penelitian ini, dilakukan untuk mengetahui hasil belajar dari proses belajar mengajar yang telah dilakukan maka digunakan tes. Tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum pembelajaran berlangsung yang disebut pretest dan setelah proses pembelajaran yang disebut posttest.

Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

- a. Pemilihan dan penentuan bahan pelajaran serta penggunaan metode mengajar yang tepat, sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran IPA menurut Djahiri (Dalam Sahroni, 2012: 9).

- b. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik (Syariful Sagala, 2010: 61).
- c. Belajar akan lebih bermakna apabila siswa aktif dan terlibat dalam proses mengajar (Harley dan Davis dalam Sagala, 2005 dalam Yuni, 2010: 9).
- d. Pembelajaran dengan metode *field trip* mengupayakan keberhasilan kerja teman-teman sekelompok, sehingga setiap siswa saling mendorong kesuksesan antar anggota kelompok. Dan dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan membuat siswa lebih kreatif (Huda, 2012).

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan asumsi di atas, maka, hipotesis dari penelitian ini adalah “Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi fungi (jamur) setelah pembelajaran melalui kegiatan *field trip*”

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian dengan judul “Pengaruh metode pembelajaran *field trip* terhadap hasil belajar siswa pada materi fungi (jamur)” serta untuk menghindari kekeliruan mengenai maksud dan tujuan yang ingin dicapai, maka berikut ini beberapa definisi operasional dari variabel yang digunakan yaitu:

1. Hasil belajar yaitu hasil tes kognitif (Penguasaan Konsep) yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar mengajar pada konsep Fungi (Jamur) yang ditunjukkan oleh nilai tes awal dan tes akhir. Hasil belajar dapat diketahui

dengan cara memberikan penilaian terhadap individu yang belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang telah diperoleh siswa setelah mendapat pembelajaran metode pembelajaran *Field Trip*.

2. Metode *Field Trip* merupakan sebuah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengobservasi jenis-jenis jamur yang ada di lingkungan sekolah. Kegiatan yang diadakan dalam metode *Field Trip* terdiri dari empat tahapan umum. Pertama adalah *experience*, para peserta diajak terlibat dalam suatu observasi tertentu. Dalam kegiatan ini fasilitator tidak hanya mengajarkan sebuah konsep, keahlian, ataupun sebuah nilai, namun juga mengarahkan para peserta untuk memahami beberapa hal melalui pengalaman langsung dan kemudian siswa dapat mendiskusikan manfaat kegiatan tersebut dalam kelompok kecil *processing*, menyimpulkannya dari hal yang kecil ke hal-hal yang besar *generalizing* dan terakhir siswa dapat menerapkan pengalaman tersebut dalam sistem kerja kehidupan (*reflection*).
3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang telah diperoleh siswa setelah mendapat pembelajaran *Field Trip* tentang Fungi (jamur).