

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek penting untuk mencerdaskan suatu bangsa. Seperti yang dinyatakan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Salinan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013). Menurut Sanjaya (2006, hlm. 2) mengatakan bahwa proses pendidikan yang terencana itu diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, hal ini berarti pendidikan tidak boleh mengesampingkan proses belajar. Dalam pendidikan antara proses dan hasil belajar harus berjalan seimbang.

Setiap proses pembelajaran memerlukan adanya hubungan interaksi antara guru dan siswa ditempat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Namun, sebuah permasalahan yang sampai saat ini masih terus terjadi dimana pendidikan adalah pengajaran yang berlangsung secara monoton sehingga terjadi kejenuhan pada siswa dalam proses belajar mengajar (Nurdin & Adriantoni, 2016, hlm. 256). Dalam proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan minat belajar dan memperkuat motivasi belajar siswa sehingga mampu memahami konsep yang dipelajari (Asfadi, dkk, 2017, hlm. 1). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa pada implementasi Kurikulum 2013 sangat disarankan menggunakan pendekatan saintifik dengan model-model *Inquiry Based Learning, Discovery Learning, Project Based Learning* dan *Problem Based*

Learning (Salinan Permendikbud, 2014). Salah satu model yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning*.

Arends mengemukakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri (Hosnan, 2016, hlm. 295). Di dalam *Problem Based Learning*, pusat pembelajaran adalah peserta didik (*student-centered*), sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi peserta didik untuk secara aktif menyelesaikan masalah dan membangun pengetahuannya secara berpasangan ataupun berkelompok (Hosnan, 2016, hlm. 301). Selain penerapan model pembelajaran, untuk meningkatkan perhatian siswa terhadap penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, maka dapat digunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara pendidik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Nurdin & Adriantoni, 2016, hlm. 120). Pada saat ini banyak terdapat berbagai jenis variasi media pembelajaran, salah satunya ialah media asli.

Media asli merupakan benda yang sebenarnya, sebagaimana adanya, tanpa perubahan, kecuali hanya dipindahkan dari tempat aslinya. Benda – benda ini sebenarnya mempunyai beberapa ciri, diantaranya dapat digunakan, hidup, dalam ukuran yang normal, dapat dikenal dengan nama sebenarnya, seperti anak ayam hidup (Munadi, 2008, hlm. 108). Media asli atau benda nyata digunakan untuk menjelaskan kata-kata yang abstrak atau memberi makna hidup yang nyata sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung (Hosnan, 2016, hlm. 115). Maka dari itu, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* disertai media asli diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan salah satu faktor terpenting dalam dunia pendidikan. Hasil belajar peserta didik berkaitan dengan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia mengikuti proses belajar. Sistem pendidikan nasional di Indonesia umumnya menggunakan rumusan hasil belajar taksonomi Benyamin Bloom yang terdiri dari ranah kognitif, efektif, dan psikomotoris (Setiani & Priansa, 2015, hlm. 130). Oleh karena itu, hasil belajar sangat penting untuk ditingkatkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber yaitu guru Biologi kelas X MIPA di SMA Negeri 18 Bandung, menerangkan bahwa pelaksanaan pembelajaran selama ini guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran ceramah, sehingga kurangnya keterlibatan sebagian siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena hanya sebagian siswa yang berperan aktif dan sisanya masih tergolong pasif. Kondisi ini didukung oleh rata-rata nilai hasil ulangan Biologi kelas X MIPA khususnya pada materi keanekaragaman hayati yang diperoleh siswa sebagian masih berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 75. Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka materi keanekaragaman hayati perlu mendapatkan perhatian khusus, sehingga peneliti menetapkan materi keanekaragaman hayati ini sebagai materi yang akan diteliti.

Keanekaragaman hayati, menurut UU No. 5 tahun 1994, adalah keanekaragaman diantara makhluk hidup dari semua sumber termasuk diantaranya daratan, lautan, dan ekosistem akuatik lain, serta kompleks-kompleks ekologi yang merupakan bagian dari keanekaragamannya mencakup keanekaragaman dalam spesies, antar spesies dengan ekosistem (Irnaningtyas, 2014, hlm. 41). Pada materi keanekaragaman hayati mengandung masalah-masalah nyata dalam kehidupan diantaranya adanya keanekaragaman hayati pada makhluk hidup, siswa harus mampu menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan adanya keanekaragaman hayati pada makhluk hidup. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran keanekaragaman hayati diperlukan model pembelajaran yang tepat serta dibantu dengan media pembelajaran sehingga

siswa dapat melihat langsung adanya keanekaragaman hayati pada makhluk hidup.

Melihat dari penelitian sebelumnya yaitu pada tahun 2017 “Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan pada Siswa Kelas V SDN 1 KUWAYUHAN Tahun Ajaran 2016/2017” pernah dilakukan oleh Siti Nurkhotimah, Joharman & Suropto membuktikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar Matematika tentang operasi hitung pecahan pada siswa kelas V SDN 1 Kuwayuhan. Penelitian kedua oleh Heriyati Herman pada tahun 2016 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Spesimen Segar sebagai Media Pembelajaran pada Konsep Jamur terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Maiwa Kabupaten Enrekang” membuktikan bahwa dengan penggunaan spesimen segar sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Maiwa Kabupaten Enrekang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penelitian ingin melakukan penelitian dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Disertai Media Asli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati*”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menerapkan metode pembelajaran ceramah secara sekilas lalu memberikan penugasan pada siswa berupa rangkuman, hal tersebut menyebabkan siswa menjadi pasif serta merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang sama secara terus menerus.

2. Rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata siswa yang sebagian besar belum mencapai nilai KKM yaitu 75. Hanya beberapa siswa yang dapat mencapai nilai KKM.
3. Fasilitas yang tersedia di sekolah hampir lengkap, seperti adanya laboratorium, mikroskop, serta proyektor, namun perawatan dan penggunaannya masih kurang optimal.

C. RUMUSAN MASALAH DAN BATASAN MASALAH

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: “Adakah peningkatan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* disertai media asli?”.

2. Batasan Masalah

Pembatasan masalah sangat perlu untuk mempermudah penelitian. Penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan berbagai model pembelajaran, namun pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* disertai media asli.
- b. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan kemampuan kognitif menurut revisi taksonomi Bloom dengan jenjang C1-C4 yang sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.2 pada mata pelajaran Biologi yang telah dipilih oleh peneliti dengan diberikan *pretest* dan *posttest*.

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan secara umum, maka penelitian ini memiliki tujuan, yaitu untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* disertai media asli.

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, baik ini bagi siswa dan guru yang terlibat langsung dalam pembelajaran. Penjabaran manfaat penelitian ini baik secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya mata pelajaran Biologi tentang penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* disertai media asli. Mengingat Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa pada implementasi Kurikulum 2013 saat ini sangat disarankan menggunakan pendekatan saintifik dengan model-model seperti *Inquiry Based Learning*, *Discovery Learning*, *Project Based Learning*, dan *Problem Based Learning*. Sehingga peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta kemampuan memecahkan masalah pada materi keanekaragaman hayati dan siswa merasa tertarik pada mata pelajaran Biologi.
- b. Bagi guru Biologi, hasil penelitian dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati serta penggunaan media asli yang dapat membantu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai referensi untuk teori dan rujukan data hasil penelitian.

F. DEFINISI OPERASIONAL

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap variabel penelitian ini, serta untuk menghindari kekeliruan maksud dan tujuan yang ingin dicapai maka berikut ini beberapa definisi operasional dari variabel-variabel yang digunakan:

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* yang akan diterapkan oleh peneliti ialah pembelajaran berbasis masalah yang melibatkan siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah, masalah yang diberikan kepada siswa berupa pertanyaan mengenai adanya keanekaragaman hayati pada makhluk hidup yang tertulis dalam lembar kerja peserta didik, pembelajaran ini dilaksanakan dengan bantuan media pembelajaran berupa media asli.

2. Media Asli

Media asli yang digunakan pada penelitian ini ialah macam-macam buah-buahan, tumbuhan serta hewan serangga yang bertujuan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah dengan cara melihat langsung adanya keanekaragaman hayati pada makhluk hidup.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh melalui beberapa tahapan yaitu, sebelum pembelajaran dimulai siswa diberikan *pre-test*, kemudian diberi pelakuan dengan menerapkan model pembelajaran, setelah itu, diakhir pembelajaran siswa diberikan *posttest*. Selanjutnya melakukan perbandingan dari hasil *pretest* dan *posttest*, perbandingan tersebut dinamakan hasil belajar.

4. Keanekaragaman Hayati

Materi keanekaragaman hayati yang akan dibahas pada penelitian ini meliputi keanekaragaman gen, jenis dan ekosistem, serta keanekaragaman hayati di Indonesia.

G. SISTEMATIKA SKRIPSI

1. Bab I Pendahuluan

Bab I merupakan bagian awal dari isi skripsi yang berisi pendahuluan dan latar belakang melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* disertai media asli pada materi keanekaragaman hayati di SMA Negeri 18 Bandung, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab II berisi kajian-kajian teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Kajian teori pada Bab II meliputi belajar, hasil belajar, model pembelajaran *Problem Based Learning*, media pembelajaran, media asli dan materi keanekaragaman hayati, juga terdapat penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab III berisi deskripsi mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi dan sampel penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan meliputi pengolahan data dan analisis temuan serta pembahasan dari hasil penelitian tersebut yang dikaitkan dengan teori yang sudah ada.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.