

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bukan hanya soal tentang mengajar dan belajar bersama, akan tetapi lebih dari itu pendidikan memiliki acuan dalam menididik. Hal ini tercermin dalam, UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni 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. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi warga negara karena, pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas yang mampu mensejahterakan kehidupannya.

Proses belajar mengajar (pembelajaran) merupakan suatu pelaksanaan kegiatan pendidikan dimana ada siswa yang belajar dan ada guru sebagai pengajar. Keduanya merupakan penentu keberhasilan kegiatan pembelajaran karena, tujuan proses belajar mengajar secara ideal adalah agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh murid.

Menurut Slamento (Tammi, 2017, hlm. 1) belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Selain itu, menurut teori Behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu apabila ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon (Lefudin, 2017, hlm. 21). Salah satu indikator tercapainya belajar yaitu dilihat dari ketercapaian hasil belajar siswa. Akan tetapi pada kenyataannya, proses belajar ini tak selalu berjalan dengan lancar. Banyak siswa beranggapan bahwa belajar itu sukar, tidak menyenangkan

sehingga dampak dari belajar atau hasil belajar dari siswa itu sendiri tidak nampak, tidak mencapai tujuan dari pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru biologi SMAN 6 Bandung didapatkan informasi bahwa hasil belajar siswa belum optimal pada materi klasifikasi makhluk hidup. 70% siswa dinyatakan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 75 walaupun di sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013. Selain karena materi yang di pelajari cukup sulit, hal ini juga dikarekan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu metode pembelajaran yang kurang bervariasi serta kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran juga menyebabkan proses belajar mengajar menjadi membosankan dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu salah satunya dengan penggunaan media realia. Media realia adalah benda nyata. Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa. Misalnya untuk mempelajari keanekaragaman makhluk hidup, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem, dan organ tanaman (Nur'Aliyah, 2013, hlm. 5).

Keunggulan media realia diungkapkan oleh Pujita (Afriani, 2017, hlm. 21) yaitu: 1) Mudah didapat, pada umumnya media realia dapat ditemui karena merupakan benda nyata yang ada disekitar lingkungan; 2) Memberikan informasi yang jelas dan akurat, mengingat benda realia merupakan benda yang nyata, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan benda tersebut menjadi jelas dan lebih akurat.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Afriani pada tahun 2017, dengan judul "Hubungan antara penggunaan media realia dengan prestasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017" dengan hasil penelitian terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media realia dengan prestasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Way Kandis Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017. Dari latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka akan dilakukan sebuah penelitian oleh peneliti akan tetapi lebih menekankan peningkatan pada hasil belajar dengan

menggunakan media realia. Maka peneliti akan mengadakan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Melalui Penggunaan Media Realia”.

B. Identifikasi Masalah

Merujuk latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pada saat proses belajar berlangsung siswa sering merasa jenuh karena guru meenyampaikan materi secara monoton.
2. Kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswa rendah
3. Materi klasifikasi makhluk hidup dipilih berdasarkan hasil observasi dengan salah seorang guru mata pelajaran Biologi Kelas X di SMAN 6 Bandung, karena hasil belajar rendah.

C. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA pada materi klasifikasi makhluk hidup?”.

2. Batasan Masalah

Menindaklanjuti hasil identifikasi masalah yang terjadi di lapangan, agar dalam penelitian ini tidak meluas dan lebih terarah pada pokok permasalahan, maka masalah yang akan diteliti perlu dibatasi. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media realia.
2. Penelitian ini dilakukan di SMAN 6 Bandung pada kelas X MIPA.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen.

4. Materi klasifikasi makhluk hidup yang dipelajari dalam penelitian ini adalah kompetensi dasar 3.3 yaitu Menjelaskan prinsip-prinsip klasifikasi makhluk hidup dalam lima kingdom.
5. Hasil belajar yang akan diukur adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
6. Dalam penelitian ini hasil belajar kognitif diukur melalui *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda. Sedangkan untuk hasil belajar aspek afektif dan psikomotor menggunakan rubrik penilaian sikap dan penilaian keterampilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai peningkatan hasil belajar siswa SMA pada materi klasifikasi makhluk hidup melalui penggunaan media realia.

E. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian diatas, maka akan didapatkan manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini. Manfaat penelitian tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Agar hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian bagi penelitian lanjutan, perbandingan maupun tujuan lain yang relevan, serta dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan.

2. Manfaat kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi guru dalam pemanfaatan sumber belajar serta diharapkan mampu membawa dampak positif terhadap perkembangan sekolah yang nampak pada hasil belajar sehingga dapat tercapainya ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan di sekolah.

3. Manfaat praktis

Penelitian ini dapat diterapkan dalam proses penelitian ini ialah menambah wawasan baru dalam pembelajaran biologi di sekolah sehingga guru dapat menggunakan Instagram sebagai sumber belajar agar dapat menekan verbalisme

pada siswa. Penelitian ini diharapkan menjadi sumber referensi bagi penelitian berikutnya.

F. Definisi Operasional

Dalam usaha menyamakan sebuah persepsi terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional untuk menghindari kekeliruan yang digunakan.

1. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu merupakan kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah proses belajar berlangsung yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar aspek kognitif diukur melalui pretest dan posttest berupa soal pilihan ganda. Sedangkan untuk hasil belajar aspek afektif dan psikomotor menggunakan rubrik penilaian sikap dan penilaian keterampilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Media realia yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu tumbuhan yang bersifat nyata dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

G. Sistematika Skripsi

Pada bagian isi skripsi terdapat lima bab, yang menggambarkan kandungan setiap bab, dan memiliki hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk suatu kerangka skripsi yang utuh. Adapun sistematika tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan
Pendahuluan berisi masalah yang ditemukan
2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran
Bab ini berisi konsep, media, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran serta teori yang berhubungan dengan permasalahan yang peneliti kemukakan pada Bab I.
3. Bab III Metode Penelitian
Setelah menentukan cara pemecahan masalah, selanjutnya pada Bab Metode Penelitian ini diuraikan langkah sistematis dalam menjawab permasalahan yang dikemukakan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisikan pembahasan hasil penelitian dari data yang telah diperoleh yang telah dianalisis oleh peneliti .

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi uraian pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian serta saran yang ditujukan kepada peneliti selanjutnya serta pihak yang berhubungan dengan penelitian.