

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Berbagai upaya yang dilakukan pemerintah terhadap peningkatan mutu pendidikan di Indonesia seiring dengan berkembangnya teknologi salah satunya adalah penyempurnaan kurikulum yang kini menjadi kurikulum 2013. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi sekarang ini membawa pengaruh terhadap berbagai bidang khususnya pendidikan. Hal ini dilakukan untuk mewujudkan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia, pada hakikatnya suatu proses belajar mengajar adalah proses komunikasi antara siswa dan guru yang terjadi di dalam kelas.

Biologi adalah bagian dari ilmu pengetahuan alam yang pembelajarannya memiliki karakteristik tersendiri dari pelajaran yang lain, objek yang dikaji dalam biologi atau ilmu sains berupa makhluk hidup dan lingkungannya yang dapat menarik minat siswa untuk mempelajarinya. Guru menerapkan berbagai strategi belajar di kelas yang disesuaikan dengan karakteristik siswa serta materinya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan hasil yang diperoleh siswa sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran biologi yang ideal siswa diharapkan mampu menemukan objek yang nyata, hal ini dibutuhkan peran aktif antara guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran sehingga akan tercipta suasana belajar yang efektif dan akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah salah satu indikator yang menjadi kualitas pendidikan, berhasil tidaknya interaksi guru dan siswa tergantung pada proses komunikasi di

dalam kelas, untuk mencapai hasil belajar dengan kriteria yang diharapkan perlu adanya perubahan yang berkaitan dengan proses mengajar di sekolah. Proses pembelajaran tidak hanya dibutuhkan peran aktif siswa tetapi juga menciptakan suasana lingkungan belajar yang menyenangkan, dengan menggunakan media dalam menunjang pembelajaran, dengan menggunakan media siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar dan termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh jauh lebih baik dari sebelumnya. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Pramudani, dkk. (2014) bahwa faktor lingkungan dapat mempengaruhi aktifitas belajar siswa, dengan adanya media dapat menciptakan suasana lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk berperan aktif. Media *puzzle* merupakan media yang dapat memicu ingatan siswa, melibatkan siswa dalam membangun pengetahuan menyelidiki makna serta merefleksi bagaimana mereka belajar.

Ketercapaian hasil belajar siswa perlu adanya perubahan proses pengajaran di sekolah. Salah satunya dengan penggunaan media yang harus dikuasai guru sehingga mampu menyampaikan materi dengan baik yang dapat dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa keefektipan *puzzel* ditentukan oleh hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, ini dilihat dari ketuntasan siswa di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 kabila, hasil belajar yang diperoleh siswa masih tergolong rendah khususnya pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. Rata-rata nilai yang di/peoleh siswa

masih dibawa KKM yaitu 60 belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal siswa. Hasil belajar siswa rendah disebabkan karena siswa masih sulit memahami konsep materi mengenai struktur dan fungsi jaringan tumbuhan, ketersediaan media pembelajaran yang masih terbatas, pada proses pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan LKPD (lembar kerja peserta didik) siswa hanya berfikir abstrak mengenai gambar yang ada pada materi tersebut sehingga ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran dan melatih siswa berperan aktif dalam kelas dengan menggunakan model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. Menurut Pertana dalam Warapsari, (2015) bahwa keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor, diantaranya adalah metode dan pendekatan yang digunakan, fasilitas yang ada dan digunakan, motivasi dan sikap siswa, lingkungan tempat belajar dan sebagainya. Pembelajaran yang kreatif harus dapat menimbulkan perasaan senang, tidak ada tekanan atau psikis. Untuk itu seseorang guru harus mampu menciptakan iklim belajar yang kondusif, motivasi dan sikap siswa meningkat, yang juga akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Imanillah, (2016) bahwa media pembelajaran dapat menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana siswa dapat belajar secara efisien dan efektif. Pemamfatan media dalam proses pembelajaran harus digunakan secara cermat, tepat serta disesuaikan dengan tingkat kesulitan materi yang dipelajari. Media yang dirancang dengan baik dapat menarik perhatian siswa serta mereka akan

termotivasi untuk mempelajari materinya, pemamfaatan media yang menarik dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media *puzzle*.

Media *puzzle* adalah satu media pembelajaran visual dua dimensi yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan menyambungkan bagian gambar menjadi satu gambar yang utuh sehingga dapat melibatkan siswa untuk aktif, penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran dipilih agar dapat membantu adanya interaksi dalam kegiatan pembelajaran yang berpengaruh pada keaktifan dan hasil belajar siswa maka diperlukan tentang “Penerapan media pembelajaran *puzzle* dengan menggunakan model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di SMA Negeri 1 Kabila ”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan media pembelajaran *puzzle* dengan menggunakan model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di SMA Negeri 1 kabila?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *puzzle* dengan menggunakan model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan di SMA Negeri 1 Kabila?

## **1.4 Mamfaat**

Adapun mamfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.4.1 Bagi siswa**

Penelitian ini diharapkan siswa dapat memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran serta mencapai kriteria hasil belajar yang diharapkan.

#### **1.4.2 Bagi Guru**

- a. *Puzzle* dapat digunakan sebagai media untuk menunjang proses belajar dikelas
- b. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam mengetahui hasil belajar siswa

#### **1.4.3 Bagi sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi dalam mendukung peningkatan proses pembelajaran

