

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Peran pendidikan sangat diperlukan dalam menanamkan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan dalam memecahkan masalah dapat diberikan sejak awal kepada siswa melalui kegiatan pembelajaran di Sekolah (Puspita dkk, 2014:85). Kegiatan proses belajar mengajar di sekolah merupakan usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan, karena sekolah merupakan salah satu perangkat pendidikan yang bersifat formal. Menurut Trianto (2007:1) di pihak lain secara empiris, berdasarkan hasil analisis penelitian terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik, hal tersebut disebabkan proses pembelajaran yang didominasi oleh pembelajaran tradisional. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukam suatu media pembelajaran yang bisa membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Fakta dilapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran IPA masih rendah, akibatnya tujuan pembelajaran masih belum sepenuhnya tercapai. Fakta tersebut diperoleh dari hasil wawancara pada guru IPA kelas VIII C Yustin Indriastutik, M.Pd pada tanggal 14 Januari 2016 di SMPN 02 Tempeh-Lumajang. selain melakukan wawancara langsung terhadap guru IPA, peneliti melihat kondisi kelas saat proses belajar mengajar berlangsung. Peneliti kebagian

kelas VIII C, karena kelas tersebut siswa banyak yang aktif, walaupun kelas yang lainnya juga aktif.

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa lebih banyak bersifat pasif dibandingkan bersifat aktif. Hal ini dapat terlihat dari 28 siswa hanya beberapa saja yang aktif selebihnya berlaku pasif dan menghiraukan pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi diatas, ditemukan kendala-kendala yang dihadapi siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, diantaranya adalah; (1) model pembelajaran yang kurang variatif sehingga siswa kurang memperhatikan, (2) kurangnya refleksi antar guru untuk melakukan koreksi pada proses pembelajaran, (3) anggapan siswa bahwa IPA adalah pelajaran yang menghafal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka solusi yang dapat dilakukan yaitu mengadakan perbaikan yang berupa pendekatan, media, dan model pembelajaran. Dalam hal ini peneliti melakukan perbaikan dalam penerapan model pembelajaran.

Dari hasil dokumentasi dan observasi yang telah peneliti lakukan di SMPN 02 Tempeh Lumajang, bahwa nilai siswa selama ini banyak yang tidak bisa mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimum). Selama proses pembelajaran dikelas ini diperoleh nilai rata-rata siswa 65 sedangkan KKM (kriteria ketuntasan minimum) yang ditentukan sekolah yaitu 75 dengan ketuntasan klasikal 68%. Sedangkan kriteria ketuntasan klasikal yang ditentukan 75%. Suasana kelas ketika proses pembelajaran terlihat sangat ramai karena guru yang mengajar kurang bisa mengendalikan kelas. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut guru membiasakan siswa untuk membaca materi yang akan diajarkan selama 10 menit kemudian merangkum materi tersebut. Selain itu siswa juga di bentuk menjadi

beberapa kelompok karena kendala buku pegangan siswa yang sangat terbatas sehingga harus bergabung dengan temannya. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan media *mind map* agar siswa membiasakan untuk membaca materi dirumah sehingga pada saat disekolah mereka sudah siap menerima pelajaran. Dan peneliti menggunakan media *mind map* dan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) agar siswa bisa mencari masalah kemudian bisa mereka pecahkan bersama kelompoknya.

Menurut Kurniasih dan Sani (2015: 18) model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Model pembelajaran merupakan sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dalam hal ini, media *mind map* dan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dianggap sesuai.

Media *mind map* merupakan suatu model pembelajaran yang sangat baik digunakan oleh guru untuk meningkatkan daya hapal siswa dan pemahaman konsep siswa yang kuat dan meningkat daya kreatifitasnya melalui kebebasan berimajinasi. Sedangkan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah, tetapi untuk menyelesaikan masalah itu peserta didik memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya (Hamruni dalam Suyadi, 2013:129). Belajar berdasarkan masalah atau PBL (*Problem Based Learning*) adalah model pembelajaran yang dasar filosofinya konstruktivisme.

## **1.2 Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu Bagaimana penggunaan media *mind map* dan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII C SMPN 02 Tempeh-Lumajang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *mind map* dan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII C SMPN 02 Tempeh-Lumajang.

## **1.4 Definisi Operasional**

### **1.4.1 Media Mind Map**

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. *Mind map* adalah alat yang sangat berguna untuk pengajaran ilmu lingkungan dan juga sebagai perangkat yang kuat untuk siswa dalam membangun kerangka kerja untuk menumbuhkan pengetahuan. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran.

### **1.4.2 Model Pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*)**

Model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) adalah suatu model pembelajaran yang berbasis pada masalah. Dan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) ini melibatkan siswa untuk menyelesaikan suatu

masalah dengan bimbingan atau arahan dari guru. Untuk tahapan awal guru akan mengorientasi atau mengarahkan siswa pada suatu masalah, selanjutnya guru memotivasi siswa dan membentuk siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen agar siswa lebih mudah untuk belajar, membimbing siswa dalam menyelesaikan masalah bersama kelompoknya, siswa diarahkan untuk memaparkan hasil diskusinya di depan kelas dan selanjutnya guru menganalisis serta mengevaluasi hasil diskusi atau pemecahan masalah yang telah dilakukan oleh siswa.

### **1.4.3 Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki siswa yang mencakup tiga ranah. Yang pertama ranah kognitif, ranah kognitif ini meliputi nilai tugas *mind map* dan nilai ulangan harian atau nilai siklus. Yang kedua ranah afektif meliputi : keseriusan menerima, merespon, menilai, mengorganisasi. Dan yang ketiga ranah psikomotor meliputi : kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, kreativitas.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Bagi siswa :

1. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai KKM
2. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui media *mind map*
3. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran PBL

*(Problem Based Learning)*

Bagi guru :

1. Dapat memberikan gambaran tentang media *mind map* sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Biologi.
2. Dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui media *mind map* dengan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*).

Bagi peneliti :

1. Dapat memberikan wawasan tentang penggunaan media dan penggunaan model pembelajaran yang tepat.
2. Dapat memberikan pengalaman berharga sebagai calon guru.

Bagi sekolah:

1. Dapat dijadikan sebagai perbaikan dalam tahap pembelajaran berikutnya.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Lokasi penelitian ini bertempat di SMPN 02 Tempeh, yang berada di Jl. Panjaitan no.6 Pulo-Tempeh, Lumajang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII C SMPN 02 Tempeh dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa, 18 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Dengan hasil belajar siswa kelas VIII C SMPN 02 Tempeh ini berdasarkan 3 ranah yaitu ranah afektif, ranah kognitif dan ranah psikomotor. Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, tes dan dokumentasi.