

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi manusia, baik sebagai makhluk sosial maupun individu yang berperan penting dalam kelangsungan hidupnya. Mulyasa (2011:4) mengatakan bahwa “pendidikan memberikan kontribusi sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa dan merupakan wahana dalam menterjemahkan pesan-pesan konstitusi serta sarana dalam membangun watak bangsa”. Upaya meningkatkan sumber daya yang kompeten, maka mutu pendidikan harus lebih di tingkatkan. Sejalan dengan tuntutan tersebut, tugas pendidik tidak hanya sebatas pada ilmu pengetahuan dan teknologi semata tetapi bertugas menanamkan nilai-nilai baru yang dituntut oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada diri anak didik. Oleh karena itu, setiap yang terlibat dalam proses pendidikan harus mengerti dan memahami hakekat dari pendidikan, yaitu membentuk manusia Indonesia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian mantap dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab bagi kemajuan bangsanya.

Pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan bangsa dan negara. Pendidikan yang mampu memfasilitasi perkembangan bangsa, adalah pendidikan yang bermutu dan ditentukan oleh penyelenggaraan proses

pembelajaran dan memberdayakan siswa serta berorientasi pada siswa. Salah satu aspek terpenting dalam kegiatan proses pembelajaran adalah guru. Sebagai tenaga pendidik, guru juga dituntut memiliki kemampuan dan harus menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Proses pembelajaran adalah suatu kontak sosial antara seorang guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan siswa dapat berperan aktif, inovatif, kreatif, serta efektif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Ningrum, 2015:94).

Upaya untuk mencapai suatu tujuan pendidikan perlu adanya peningkatan proses belajar dan pembelajaran. Belajar adalah proses melibatkan manusia secara orang per orang sebagai satu kesatuan organisme sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:156)

Belajar pada hakikatnya adalah suatu interaksi antara individu dengan lingkungan. Lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus) terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respons terhadap lingkungan. Menurut Hamalik (2001:194) dalam proses interaksi itu dapat terjadi perubahan pada diri individu berupa perubahan tingkah laku dan dapat terjadi juga pada diri individu menyebabkan terjadinya perubahan pada lingkungan, baik yang positif atau bersifat negatif. Hal ini menunjukkan, bahwa fungsi lingkungan merupakan faktor yang penting dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang mengandung interaksi antara guru dengan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi efektif untuk mencapai tujuan belajar. Perlu lebih dipahami bahwa interaksi dalam proses belajar mengajar tidak sekedar hubungan komunikasi antara guru dengan siswa, tetapi merupakan interaksi edukatif yang tidak hanya penyampaian materi pelajaran melainkan juga menanamkan sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru biologi MA Muhammadiyah 1 Watukebo bahwa siswa kelas XI memiliki beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya yaitu: 1) siswa kurang faham dalam menerima materi, 2) siswa pasif dalam proses pembelajaran, 3) siswa sering membuat kegaduhan didalam kelas, 4) siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, 5) siswa tidak memiliki kemauan dalam mengerjakan soal, 6) guru masih menggunakan media gambar. Hal ini dikarenakan pola pengajaran guru sekolah MA Muhammadiyah 1 Watukebo cenderung menggunakan metode ceramah, penugasan dan diskusi. Dalam pelaksanaannya di kelas, lebih dari separuh waktu digunakan siswa untuk mendengarkan dan sisanya untuk diskusi dan penugasan. Ketuntasan klasikal baru mencapai 65% yang seharusnya 75% dengan KKM pada kelas XI di MA Muhammadiyah 1 Watukebo mencapai 75. Untuk memperbaiki hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan klasikal tersebut di atas digunakan model *team quiz* dengan mengoptimalkan alat peraga 3D.

Proses pembelajaran tidak mungkin terwujud dengan baik jika guru dan siswa tidak didukung oleh media yang sesuai, dimana media pembelajaran adalah

alat. Alat peraga merupakan suatu media fisik pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar baik tercetak maupun audio-visual (Abdullah dkk, 2011:52).

Menurut Budianto (2013:3) bahwa *Team Quiz* merupakan salah satu tipe pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Siberman dengan membagi siswa ke dalam tiga tim. Setiap siswa dalam tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban dan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatannya. Dengan adanya pertandingan akademis ini terciptalah kompetisi antar kelompok, para siswa akan senantiasa berusaha belajar dengan motivasi yang tinggi agar dapat memperoleh nilai yang tinggi dalam pertandingan.

Berdasarkan observasi terdapat siswa kurang faham dalam menerima materi dikarenakan pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan media gambar. Sistem ekskresi manusia, materi yang sukar apabila dalam pembelajarannya hanya menggunakan buku, belum adanya inovasi yang dilakukan dalam pembelajaran, serta kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan (Susanti dalam Anidityas dkk, 2012:61) serta alat peraga yang digunakan harus disesuaikan dengan materi yang dibelajarkan. Untuk itu salah satu media yang memenuhi kriteria tersebut adalah alat peraga 3D pokok bahasan sistem ekskresi pada ginjal. Untuk itu perlu dilakukan penelitian dengan penerapan model *team quiz* dengan mengoptimalkan alat peraga 3D guna untuk meningkatkan KKM. Penelitian akan dilakukan di MA Muhammadiyah 1 Watukebo Ambulu.

## 1.2 Masalah Penelitian

Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Team Quiz* Dengan Mengoptimalkan Penggunaan Alat Peraga 3D Terhadap Hasil Belajar Siswa (Pokok Bahasan Sistem Ekskresi Pada Ginjal XI Tahun Ajaran 2015/2016 MA Muhammadiyah 01 Watukebo Ambulu)?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran *Team Quiz* dengan Mengoptimalkan Penggunaan Alat Peraga 3D Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Pokok Bahasan Sistem Ekskresi Pada Ginjal IX Tahun Ajaran 2015/2016 MA Muhammadiyah 01 Watukebo Ambulu)

## 1.4 Definisi Oprasional

1. Model Pembelajaran Aktif Tipe *Team Quiz* suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif di bagi menjadi tiga kelompok dan setiap kelompok membuat soal beserta jawabannya. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Sehingga mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan persoalan maupun mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Materi yang akan diajarkan yaitu tentang sub pokok bahasan sistem ekskresi pada ginjal.
2. Alat peraga 3D merupakan media berupa benda yang menyerupai bentuk aslinya yang dapat dilihat dari sudut bawah, atas dan samping, terbuat dari bahan steroform yang di modifikasi model menjadi organ ginjal dan berfungsi

untuk proses pembentukan urin dengan tujuan mempermudah siswa dalam memahami materi dan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien.

3. Hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa baik perubahan kemampuan atau prestasi belajar yang tinggi diantaranya dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai sikap melalui ujian tes atau ujian. Penilaian yang akan diambil dalam bentuk lembar observasi untuk kemampuan psikomotor dan afektif serta posttest untuk kemampuan kognitif. Adapun indikator hasil belajar kognitif yang dinilai meliputi C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), dan C5 (sintesis), C6 (evaluasi). Hasil belajar kognitif ini dilakukan dengan menggunakan tes. Indikator hasil belajar afektif yang dinilai dalam penelitian ini meliputi A1 (menerima), A2 (merespon), A3 (menilai), A4 (merumuskan), dan A5 (menginternalisasi), hasil belajar afektif dalam penelitian ini penilaiannya menggunakan lembar observasi. Sedangkan untuk indikator hasil belajar psikomotorik meliputi P2 (bereaksi), P3 (bertindak), P4 (bervariasi), dan P5 (membuktikan) hasil belajar psikomotorik dalam penelitian ini penilaiannya menggunakan lembar observasi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan calon guru untuk lebih kreatif dalam memilih model pembelajaran dan sebagai sumber informasi untuk

mengetahui penerapan model pembelajaran *Team Quiz* dengan mengoptimalkan penggunaan alat peraga 3D terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA MA Muhammadiyah 1 Watukebo.

## 2. Bagi Siswa

Melatih siswa agar lebih aktif, kreatif, percaya diri, dan mandiri dalam mempelajari materi-materi biologi untuk mengetahui hasil belajarnya, melalui model *Team Quiz* dan penilaian yang diberikan oleh guru.

## 3. Bagi Sekolah

Dapat membantu menciptakan model pembelajaran aktif team quiz dalam proses belajar mengajar dan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media alat peraga 3D sebagai pembelajaran demi kemajuan proses belajar mengajar di masa yang akan datang.

## **1.6 Ruang Lingkup Penelitian**

1. Peneliti menggunakan model pembelajaran Aktif Quiz Team Dengan Mengoptimalkan Penggunaan Alat Peraga 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
2. Dilakukan tempatnya di kelas XI disekolah MA Muhammadiyah 01 Watukebo Ambulu
3. Materi yang akan diajarkan adalah sub pokok bahasan sistem ekskresi pada ginjal.