

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi ke generasi di mana pun di dunia ini. Upaya memanusiation manusia melalui pendidikan itu diselenggarakan sesuai dengan pandangan hidup dan dalam latar sosial-kebudayaan setiap masyarakat tertentu. Oleh karena itu, meskipun pendidikan itu universal, namun terjadi perbedaan-perbedaan tertentu sesuai dengan pandangan hidup dan latar sosiokultural tersebut.¹

Guru merupakan komponen penting dari tenaga kependidikan yang melaksanakan tugas untuk melaksanakan proses pembelajaran. Seorang guru diharapkan paham strategi pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran sangat mempermudah dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa strategi yang jelas maka tujuan pembelajaran akan sulit untuk dicapai secara optimal. Selain itu proses pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif dan efisien tanpa penerapan strategi pembelajaran yang tepat.

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya

¹Umar Tirtarahardja dan S. L. La Sulo, *Pengantar Pendidikan Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hal. 82.

daya serap peserta didik. Hal ini nampak pada rata-rata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. 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, pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif.²

Masalah yang timbul dari kurangnya aktivitas atau peran aktif siswa dalam pembelajaran serta pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal dapat diatasi dengan suatu model maupun strategi pembelajaran yang bisa mengubah aktivitas belajar siswa yang belajar pasif menjadi aktif dalam mengkonstruksikan konsep-konsep yang didukung oleh keseimbangan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap.³

²Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 2.

³Ketpichainarong, W., Panijpan, B., and Ruenwongso, P. 2010. Enhanced Learning of Biotechnology Students by an Inquiry-based Cellulase Laboratory, *International Journal of Environmental and Science Education* 5(2): 169-187.

Usaha untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif peserta didik, membutuhkan kemampuan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dan bervariasi agar peserta didik tidak merasa bosan. Adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan motivasi yang tinggi dan pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.⁴

Peneliti tertarik pada model pembelajaran yang memiliki ciri inovatif, aktif, kreatif, dan menyenangkan adalah model *Picture and Picture* dan model pembelajaran *Example Non Example*. Model *Picture and Picture* merupakan suatu metode belajar yang menggunakan gambar yang dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model *Picture and Picture* mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Media gambar dapat merangsang siswa agar lebih termotivasi dan tertarik dalam pembelajaran. Siswa dapat melihat secara langsung gambar yang akan dideskripsikan. Dan model pembelajaran *Example Non Example* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengutamakan media berupa gambar yang menjadi contoh dalam materi yang sedang diajarkan yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Model pembelajaran *Example Non Example* dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep.

⁴Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, hal. 9.

Model ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *example* dan *non-example* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. *Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non-example* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas.⁵ Misalnya materi yang sedang disampaikan adalah tentang sistem pencernaan manusia, *example* yang digunakan adalah gambar-gambar organ pencernaan manusia seperti mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar dan anus. Untuk *non example*, gambar yang digunakan bisa berupa hidung, kulit, jantung, paru-paru dan lain-lain.

Peneliti menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Example Non Example* karena keduanya memiliki kemiripan yaitu sama-sama menggunakan gambar. Gambar-gambar ini diharapkan dapat menarik minat para siswa agar semakin antusias dalam proses pembelajaran. Selain untuk merangsang minat siswa, model ini juga diharapkan bisa membuat siswa kritis, karena dalam prosesnya model ini menuntut siswa untuk mengomentari gambar yang ditampilkan. Dampak yang diharapkan terjadi pada siswa setelah pembelajaran selesai, selain siswa memahami tentang materi yang diberikan,

⁵Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hal. 15.

siswa diharapkan bisa menjadi pribadi yang kritis terhadap permasalahan yang dihadapinya.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin cepat menuntut guru untuk mengubah kebiasaan belajar mengajarnya. Guru-guru perlu memperdalam materi pembelajaran melalui berbagai usaha, diantaranya melalui media pembelajaran. Jika guru kurang meningkatkan kemampuan intelektualnya, maka proses belajar-mengajar di kelas menjadi tidak menarik. Oleh karena itu, pengembangan materi pembelajaran melalui media pembelajaran apapun menjadi sangat penting bagi kelancaran proses belajar mengajar.⁶

Anak didik cepat merasa bosan dan kelelahan tentu tidak dapat mereka hindari, disebabkan penjelasan guru yang sukar untuk dicerna dan di pahami. Guru yang bijaksana tentu sadar bahwa kebosanan dan kelelahan peserta didik adalah berpangkal dari penjelasan yang diberikan guru bersimpang siur, tidak ada fokus masalahnya. Hal ini tentu saja harus dicarikan jalan keluarnya. Jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu bahan dengan baik, apa salahnya jika menghadirkan media sebagai alat bantu

⁶ Suyanto dan Asep Jihad, *Bagaimana Menjadi Calon Guru Profesional*, (Yogyakarta : Multi Pressindo, 2013), hal. 101.

pengajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaan pengajaran.⁷

Materi sistem pencernaan manusia dipilih karena materi ini menuntut siswa untuk memahami secara mendalam zat makanan, organ-organ pencernaan, proses pencernaan manusia, dan gangguan pada sistem pencernaan. Penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Example non Example* sangat sesuai dengan materi sistem pencernaan manusia karena model tersebut memberikan penjelasan berupa gambar dan contoh-contoh gambar terkait organ-organ maupun proses pencernaan manusia dan dapat membuat peserta didik lebih aktif. Penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Example non Example* juga dibantu dengan media torso.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru Biologi ibu Noor Fatma di sekolah MAN Bawu Jepara pada tanggal 8 Januari 2016 menyatakan bahwa sekolah mempunyai media torso tetapi guru tidak menggunakannya secara maksimal. Media torso tersebut hanya berfungsi sebagai pajangan saja di sekolah karena guru cenderung tidak mau repot dalam menyiapkan media termasuk torso. Torso merupakan alat bantu yang dapat mempermudah memahami materi, sehingga perlu dimanfaatkan agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya.

⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 121-122.

Model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Example Non Example* memiliki kemiripan namun tidak sama persis. Oleh karena itu, untuk mengetahui sejauh mana perbedaan model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Example Non Example* dalam pembelajaran, dilakukan penelitian dengan judul sebagai berikut “Studi Komparasi Model Pembelajaran *Picture And Picture* Dan *Example Non Example* Berbantu Torso Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI MAN Bawu Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dan *Example non Example* Berbantu Torso Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI MAN Bawu Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk: Membandingkan Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dan *Example non Example* Berbantu Torso Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas XI MAN Bawu Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa

Sebagai wahana berlatih bagi mahasiswa dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang lebih bermakna.

2. Bagi institusi

Memperkaya wawasan dan memberikan informasi pemikiran tentang model pembelajaran *Picture and Picture* dan *Example non Example* berbantu torso yang dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan tentang berbagai manfaat model pembelajaran biologi yang efektif dan menambah pengalaman tentang berbagai masalah yang dapat timbul dalam proses pembelajaran dan cara menyelesaikannya sebagai bekal menuju lapangan pekerjaan.

