

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat berperan penting bagi perkembangan dan perwujudan diri individu terutama dalam mewujudkan cita-cita pembangunan bangsa dan negara. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Sistem Pendidikan Nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia”. Sebagaimana diamanatkan juga di dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 bahwa “Setiap satuan pendidikan pada jalur formal dan nonformal wajib melakukan penjaminan mutu pendidikan”.

Pendidikan adalah salah satu usaha menumbuhkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Pendidikan bukanlah sesuatu yang bersifat statis melainkan yang bersifat dinamis sehingga selalu menuntut adanya perbaikan terus menerus.

Rudi (2012 : 5) menyatakan bahwa :

Pendidikan dalam pandangan tradisional selama beberapa dekade dipahami sebagai bentuk pelayanan sosial yang harus diberikan kepada masyarakat. Namun demikian pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, tanggung jawab, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan murid. Terjadinya interaksi tersebut, dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan pengajaran. Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, menilai proses dan hasil belajar, termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru

Komunikasi dua arah antara guru dengan murid sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran demi tercapainya interaksi belajar yang optimal yang bertujuan untuk pencapaian sasaran hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai kondisi yang demikian, maka harus ada fasilitator yaitu guru dalam membangun motivasi siswa.

Dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, tidak hanya dengan strategi, model, tetapi pemilihan penggunaan media yang baik juga mempengaruhi terhadap proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat memperbaiki sistem pendidikan yang telah berlangsung hingga saat ini. Pencapaian pembelajaran yang optimal adalah salah satu tolak ukur seorang guru, sehingga keberhasilan akan dicapai bila guru mampu untuk mengelola

proses belajar mengajar. Karena pada abad pengetahuan, yaitu abad 21 diperlukan sumber daya manusia (SDM) dengan kualitas tinggi yang memiliki berbagai kemampuan, antara lain: kemampuan bekerja sama, berpikir kritis berpikir kreatif, memahami berbagai budaya, menguasai teknologi informasi, dan mampu belajar mandiri sehingga sumber daya manusia ini dapat bersaing baik didalam maupun di luar negeri.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru mata pelajaran IPA kelas VII SMP Negeri 2 Gunungtanjung pada tanggal 10 Januari 2017 mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar ternyata masih kurang beragamnya pemilihan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tersebut guru lebih banyak menjelaskan materi dengan cara berceramah sehingga akhirnya menyebabkan kemampuan berpikir kritis siswa kurang terasah dan kurang berkembang dan dampaknya membuat para siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 75 pada pelajaran IPA tersebut. Hal ini dapat dilihat pada perolehan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA yang berjumlah 36 siswa, hanya 13 siswa (39.39%) yang lulus KKM, dan 23 siswa (60.60%) mendapatkan nilai di bawah batas lulus KKM. Sehingga guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran, namun bila dilihat pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran khususnya pada sub konsep klasifikasi makhluk hidup masih ditemukan banyak hambatan dan kendala. Hambatan dan kendala yang ditemukan disini bersumber dari keterbatasan kemampuan

siswa dalam memahami komponen yang ada pada sub konsep klasifikasi makhluk hidup, selain itu juga dipengaruhi oleh terbatasnya kemampuan guru dalam mengajar siswa. Dalam kondisi nyatanya, masih ada guru yang banyak memberikan teori dari pada melatih keterampilan dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru biasanya memilih media pembelajaran atau materi yang tidak disesuaikan dengan taraf perkembangan dan kemampuan siswa, serta guru biasanya jarang menggunakan media dalam proses pembelajarannya sehingga tidak ada sesuatu yang dapat membuat siswa tertarik dalam melakukan proses pembelajaran.

Masalah-masalah dalam proses pembelajaran tersebut menjadi seperti mata rantai yang tidak akan putus yang pada akhirnya menyebabkan rendahnya pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPA khususnya materi pada sub konsep klasifikasi makhluk hidup sehingga dianggap sulit dipahami oleh siswa karena pelaksanaan pembelajaran dikelas masih monoton, guru jarang berinovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media dalam pembelajaran.

Penulis akan menerapkan media pembelajaran yang sangat unik dalam proses pembelajaran IPA khususnya materi pada sub konsep klasifikasi makhluk hidup yaitu dengan menggunakan media diorama sebagai alternatif untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis siswa sehingga proses dan hasil belajar siswa mencapai pada tahap yang maksimal. Media diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang

bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya, agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran dikelas. Media diorama ini juga didukung dengan obyek-obyek yang tidak monoton, Hal-hal tersebut diharapkan dapat menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dan siswa juga lebih memahami materi sub konsep klasifikasi makhluk hidup.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. mengapa hasil belajar siswa pada pada sub konsep klasifikasi makhluk hidup dikelas Kelas VII SMP Negeri 2 Gunungtanjung kurang memuaskan?;
2. apakah kemampuan berpikir kritis siswa pada sub konsep klasifikasi makhluk hidup dikelas Kelas VII SMP Negeri 2 Gunungtanjung masih kurang terasah?;
3. apakah kendala yang dihadapi guru dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Gunungtanjung saat mempelajari sub konsep klasifikasi makhluk hidup?;
4. bagaimana cara yang harus dilakukan guru agar peserta didik tertarik mempelajari sub konsep klasifikasi makhluk hidup?;
5. bagaimana cara yang harus dilakukan guru agar kemampuan berpikir kritis siswa berkembang dalam mempelajari sub konsep klasifikasi makhluk hidup?;

6. adakah pengaruh penerapan media diorama terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada sub konsep klasifikasi makhluk hidup dikelas Kelas VII SMP Negeri 2 Gunungtanjung?;

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka penulis perlu membatasi permasalahan penelitiannya. Adapun pembatasan masalah ini adalah sebagai berikut :

1. penelitian yang dilakukan untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa dengan menerapkan media diorama.
2. penelitian penerapan media diorama ini dilakukan di Kelas VII SMP Negeri 2 Gunungtanjung
3. pengukuran kemampuan berpikir kritis siswa didapatkan dari penyampaian sub konsep klasifikasi makhluk hidup; dan
4. hasil pengukuran kemampuan berpikir kritis siswa didapatkan dengan melakukan tes tulis yang berupa esai dengan menggunakan salah satu indikator berpikir kritis meliputi memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar (*basic support*), membuat inferensi (*inferring*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*), dan mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*)

Berdasarkan keterangan di atas, maka penulis ingin mencoba melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.” Oleh sebab itu dengan menggunakan

media tersebut penulis berharap dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

B Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis menganalisis pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh penerapan media diorama terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada sub konsep klasifikasi makhluk hidup dikelas Kelas VII SMP Negeri 2 Gunungtanjung?”

C Definisi Operasional

Guna menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian, berikut ini penulis kemukakan beberapa definisi operasional untuk istilah-istilah umum yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. berpikir kritis secara esensial adalah sebuah proses “aktif” proses dimana anda memikirkan berbagai hal secara lebih mendalam untuk diri anda, mengajukan berbagai pertanyaan untuk diri anda, menemukan informasi yang relevan untuk diri anda, dan lain-lain, ketimbang menerima berbagai hal dari orang lain sebagian besarnya secara pasif. Dalam penelitian ini kemampuan berpikir kritis siswa ditunjukkan dengan skor yang diperoleh dari pengukuran instrumen kemampuan berpikir kritis pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan aspek yang diukur yaitu 5 aspek indikator berpikir kritis. Aspek tersebut meliputi memberika memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), membangun keterampilan dasar

(*basic support*), membuat inferensi (*inferring*), memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*), mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*).

2. media diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

D Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada sub konsep klasifikasi makhluk hidup dikelas Kelas VII SMP Negeri 2 Gunungtanjung

E Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan membawa suatu kontribusi terhadap pengembangan di berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini juga di harapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan atau pemahaman dalam keilmuan. Selain itu penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan pengetahuan bagi dunia pendidikan di dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman pembelajaran dan pemanfaatan media yang dapat dijadikan pedoman atas pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga guru dapat berbenah diri untuk lebih mengefektifkan pembelajaran pada mata pelajaran yang lain dan memotivasi guru untuk berpikir inovatif.

b. Manfaat Bagi Siswa

Penerapan media diorama terhadap kemampuan berpikir kritis ini diharapkan agar siswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi berkembang dan tercipta suasana yang menyenangkan sehingga menumbuhkan motivasi untuk belajar dalam pembelajaran IPA serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Manfaat Bagi Sekolah/ Lembaga

Penerapan media diorama terhadap kemampuan berpikir kritis semoga dapat memberi masukan atau sumbangan pikiran kepada sekolah untuk proses perbaikan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan mutu pendidikan dapat meningkat.