

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia adalah ciptaan yang unik, diciptakan serupa dan segambar dengan Allah (Kejadian 1:26). Allah memperlengkapi manusia dengan kemampuan akal budi untuk mencari dan menemukan seluruh alasan yang ada untuk mengasihi Dia di dalam dan di atas segala sesuatu (Piper, 2010). Hal ini serupa dengan perintah Tuhan yang utama dalam Matius 22:37, yang menyatakan “Kasihilah Tuhan, Allahmu, dengan segenap hatimu dan dengan segenap jiwamu dan dengan segenap akal budimu”. Seluruh aspek kehidupan manusia pada akhirnya dipergunakan hanya untuk mengasihi dan memuliakan Tuhan.

Pelajar dalam konteks pendidikan di sekolah juga merupakan gambaran Allah yang diciptakan untuk menjawab panggilan-Nya (Van Brummelen, 2009). Mereka berkewajiban menggunakan kemampuan akal budi untuk memperoleh pengetahuan yang pada akhirnya membuat mereka bertanggung jawab, melayani, dan memberi respon (Van Brummelen, 2009). Pengetahuan dapat mereka peroleh melalui berbagai situasi dan kondisi, termasuk melalui proses pembelajaran di dalam kelas.

Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan proses inti dari pendidikan di sekolah. Proses ini terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dan pada akhirnya tujuan pendidikan itu sendiri. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa seharusnya terjadi dalam

rangka membantu siswa mengalami proses belajar yang maksimal, meningkatkan kualitas belajar siswa, dan pada akhirnya pencapaian hasil belajar yang optimal.

Guru sebagai perancang proses pembelajaran memainkan peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru bukan hanya menentukan materi pelajaran, melainkan juga harus memikirkan bagaimana siswa akan mempelajarinya (Van Brummelen, 2009), sehingga seluruh komponen pengajaran perlu diperhatikan dengan baik dalam merancang proses pembelajaran. Lebih dari itu, Van Brummelen (2009) menyatakan bahwa guru harus menyiapkan rencana yang memungkinkan pribadi siswa berkembang secara optimal dalam menyiapkan siswa menjadi murid yang bertanggung jawab.

Biologi merupakan salah satu mata pelajaran IPA Terpadu yang wajib dipelajari di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup termasuk anatomi, fisiologi, dan morfologi ini merupakan materi yang sangat kompleks dan membutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi. Materi pelajaran dengan tingkat kesukaran tinggi tentu sukar diproses oleh siswa, terlebih bagi siswa yang kurang menyukai materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri.

Berdasarkan jurnal refleksi peneliti pada Lampiran A-1, materi biologi yang kompleks juga diperoleh siswa kelas VIII XYZ Batam. Kesulitan siswa dalam memahami berbagai materi membuat siswa tidak tertarik untuk belajar dan pasif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak efektif akhirnya membuat hasil belajar siswa rendah, khususnya hasil belajar kognitif siswa. Menanggapi hal tersebut, guru perlu menumbuhkan minat siswa dalam belajar dan

membantu siswa memahami materi pelajaran yang kompleks menjadi lebih sederhana.

Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar yang optimal adalah media pembelajaran, disamping metode pembelajaran yang digunakan guru. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2011, hal. 15). Menurut Djamarah & Zain (2013, hal. 122), media pembelajaran juga berfungsi melancarkan jalan menuju tujuan pengajaran yang akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan jurnal refleksi pada Lampiran A-1, penggunaan media pembelajaran di SMP XYZ Batam dalam mata pelajaran Biologi masih sangat minim. Guru hanya satu kali menggunakan video, sedangkan pembelajaran lainnya hanya menggunakan metode ceramah disertai penggunaan papan tulis dan spidol. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran disebabkan karena kurangnya alat-alat pembelajaran yang disediakan oleh sekolah. Sekolah tidak memiliki media seperti torso, charta, maupun poster sebagai media yang digunakan pada umumnya, padahal media sangat berperan dalam meningkatkan proses pembelajaran guna mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Magic Cube* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media *magic cube* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif topik sistem pencernaan manusia siswa kelas VIII XYZ Batam tahun ajaran 2015/2016?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *magic cube* terhadap hasil belajar kognitif topik sistem pencernaan manusia siswa kelas VIII XYZ Batam tahun ajaran 2015/2016.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, penelitian ini menjadi masukan positif dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang seharusnya.

b. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah. Pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas dan media pembelajaran yang digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran.

c. Bagi peneliti, sebagai pengalaman baru dalam melakukan penelitian yang nantinya menjadi bekal penelitian selanjutnya, serta sebagai masukan dalam mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran sebagai calon seorang guru.

1.5 Penjelasan Istilah

1. Media *Magic Cube*

Media *magic cube* adalah media visual gambar yang dimodifikasi ke dalam kerangka kubus sebagai perantara yang dapat memvisualisasikan materi atau informasi tentang sistem pencernaan manusia untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media *magic cube* sebagai media pembelajaran di dalam kelas dilakukan dengan prosedur yang meliputi pendahuluan, presentasi, evaluasi, dan penutup.

2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku pada siswa yang terjadi dalam kawasan kognisi setelah mengikuti proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Purwanto, 2014). Hasil belajar kognitif dalam penelitian ini terdiri dari jenjang mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3) dengan indikator (1) mengidentifikasi organ-organ sistem pencernaan pada manusia, (2) mendeskripsikan struktur dan fungsi organ-organ saluran pencernaan dan kelenjar pencernaan manusia, (3) menjelaskan proses-proses pencernaan makanan di dalam tubuh manusia, dan (4) menerapkan pencegahan dan pengobatan terhadap berbagai penyakit atau gangguan pada sistem pencernaan manusia.