

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal dan sebagai tempat berlangsungnya proses pendidikan, mengembangkan kepribadian, mengembangkan motivasi dan IPTEK, sehingga pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak, baik orang tua, masyarakat, maupun pemerintah dan guru. Permendiknas RI No. 41 tahun 2007 menyebutkan bahwa proses belajar pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.<sup>1</sup> Beragam inovasi dalam pembelajaran dikembangkan, sering kali dikaitkan dengan suatu teori belajar tertentu atau mengantisipasi arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa datang.<sup>2</sup>

Hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas VII MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya diperoleh informasi bahwa secara umum penyajian materi biologi yang dilakukan dominan menggunakan pembelajaran konvensional ceramah<sup>3</sup> Aktivitas dominan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran adalah mendengarkan dan

---

<sup>1</sup>Badan standar nasional pendidikan, *PERMENDIKNAS RI NO.41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*, Jakarta : BSNP, h.6

<sup>2</sup>Made Alit marjana, *kecendruhan pendidikan IPA*, Bandung: Pusat Pengembangan Penataran Guru Ilmu Pengetahuan Alam , 2000, h. 1

<sup>3</sup>Wawancara dengan Ibu Dwi Sulistiyawati (guru Biologi Kelas VII MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya ) pada tanggal 5 September 2013.

mencatat. Proses belajar-mengajar semacam ini jelas kurang mendorong anak didik untuk berpikir dan beraktivitas.

Metode pembelajaran yang dipakai guru juga akan berpengaruh pula terhadap cara belajar siswa, yang mana setiap siswa yang mempunyai cara belajar yang berbeda antar siswa satu dengan yang lain. Oleh karena itu metode belajar yang dipilih sebaiknya metode yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di sekolah Nilai KKM pada pelajaran IPA kelas VII adalah 73, yang tidak tuntas ada 40%.<sup>4</sup> Berdasarkan kenyataannya materi ekosistem dalam sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan ini merupakan peristiwa makan dan dimakan yang membentuk rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Hal tersebut yang membuat guru kesulitan dalam menunjukkannya kejadian faktanya secara langsung kepada siswa.

Mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan adanya metode dan media pembelajaran yang relevan dengan materi ekosistem pada sub materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan, dimana siswa bisa menyaksikan dan merasakan proses makan dan dimakan pada makhluk hidup hingga membentuk rantai makanan dan jaring-jaring makanan tersebut dengan adanya penggunaan metode simulasi dan media gambar.

metode simulasi melalui media gambar adalah salah satu cara alternatif pembelajaran untuk materi ekosistem pada sub rantai makanan dan jaring-

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Ibu Dwi Sulistiyawati (guru Biologi Kelas VII MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya ) pada tanggal 5 September 2013

jaring makanan hal ini karena metode simulasi adalah metode atau cara penyajian pengajaran dengan menggunakan situasi tiruan untuk menggambarkan situasi sebenarnya dan siswa dibuat seolah-olah pada situasi yang sebenarnya dan media gambar ini merupakan alat visual yang efektif pada materi ekosistem sub rantai makanan karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diperlihatkan lebih mendekati kenyataan melalui gambar tersebut<sup>5</sup>. Media akan dapat disampaikan dengan maksimal jika menggunakan metode pembelajaran yang tepat, yaitu metode yang dapat mengaktifkan, menggerakkan secara kooperatif, sehingga dapat menggambarkan pesan materi pembelajaran yang sebenarnya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka, peneliti merasa tertarik untuk meneliti secara mendalam dengan judul : **“Pengaruh Metode Simulasi Melalui Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas VII Semester II di MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya Tahun Pelajaran 2014/2015”**.

---

<sup>5</sup>Asnawir dan Basyruddin Usmar, *Media Pembelajaran*, Jakarta :Ciputat Pers, 2002, h .47

## **B. BATASAN MASALAH**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan di kelas VII Semester II MTs Raudhatul Jannah tahun pelajaran 2014/2015.
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar adalah metode simulasi melalui media gambar.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Raudhatul Jannah yang terdiri dari dua kelas.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan metode simulasi melalui media gambar terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan kelas VII Semester II di MTs Raudhatul Jannah?
2. Bagaimana aktivitas siswa saat penggunaan metode simulasi melalui media gambar dengan penggunaan metode konvensional pada materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan ?

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode simulasi melalui media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas VII Semester II di MTs Raudhatul Jannah pada materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa saat penggunaan metode simulasi melalui media gambar dengan menggunakan metode konvensional pada materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan.

#### **E. HIPOTESIS PENELITIAN**

Berdasarkan deskripsi teoritis dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian yang diajukan dirumuskan sebagai berikut.

Ha =: Penggunaan metode simulasi melalui media gambar pada materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan di MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya.

Ho =: Penggunaan metode simulasi melalui media gambar pada materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan tidak dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara signifikan di MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya

## **F. MANFAAT PENELITIAN**

1. Bagi siswa, untuk meningkatkan motivasi belajar dengan adanya metode dan media yang bervariasi dan meningkatkan hasil belajarnya.
2. Bagi guru, untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman juga solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dan memperluas wawasan pengetahuan guru tentang penggunaan media dan metode pembelajaran dan supaya dapat memberikan masukan motivasi kepada guru agar dapat menggunakan metode dan media pada saat proses pembelajaran serta agar dapat menggunakannya pada materi yang sesuai.
3. Bagi sekolah, untuk memberikan kontribusi dalam usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti, untuk menambah pengalaman dan wawasan berfikir. Diharapkan dapat menjadi bekal pengetahuan mengenai penggunaan metode simulasi melalui media gambar dalam meningkatkan kemampuan memahami gambar dan metode dan menerapkannya dengan baik dalam proses belajar mengajar

## **G. DEFINISI KONSEP**

Adapun definisi Operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Simulasi adalah metode atau cara penyajian pengajaran dengan menggunakan situasi tiruan untuk menggambarkan situasi sebenarnya agar

diperoleh pemahaman tentang hakekat suatu konsep, prinsip atau keterampilan tertentu.<sup>6</sup>

2. Media gambar merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Gambar ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui gambar tersebut melalui gambar yang akan diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.<sup>7</sup>
3. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>8</sup>

## H. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pembahasan untuk penulisan skripsi ini dibagi ke dalam enam bab, yaitu:

1. Bab I : Adapun latar belakang dari penelitian yang peneliti lakukan adalah Aktivitas dominan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran yaitu mendengarkan dan mencatat. Proses belajar-mengajar semacam ini jelas kurang mendorong anak didik untuk berpikir dan beraktivitas, Mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan adanya metode dan media

---

<sup>6</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009, h. 159

<sup>7</sup>Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002, h.47

<sup>8</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Bumi Aksara, 2006, h.45

pembelajaran yang relevan dengan materi ekosistem pada sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan, dimana siswa bisa menyaksikan dan merasakan proses makan dan dimakan pada makhluk hidup hingga membentuk rantai makanan dan jaring-jaring makanan tersebut dengan adanya penggunaan metode simulasi dan media gambar.

2. Bab II, Berdasarkan kajian teori memaparkan tentang penggunaan metode simulasi dan media gambar yang digunakan pada saat proses penelitian.
3. Bab III, Adapun metode penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya.
4. Bab IV, Adapun hasil dari penelitian yang peneliti dapatkan adalah adanya suatu peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menggunakan pembelajaran metode simulasi melalui media gambar sedangkan pada kelas kontrol tidak adanya suatu peningkatan berdasarkan hipotesis yaitu uji mann whitney dan uji paired sampel t test.
5. Bab V, Adapun pembahasan dari hasil penelitian yang peneliti dapatkan adalah adanya suatu pengaruh yang signifikan pada kelas eksperimen menggunakan pembelajaran metode simulasi melalui media gambar sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional tidak ada pengaruh yang signifikan berdasarkan hipotesis yaitu uji mann whitney dan uji paired sampel t test.



6. Bab VI, Adapun kesimpulan dari hasil penelitian yang peneliti lakukan adalah maka  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  ditolak karena ada pengaruh yang signifikan saat penggunaan metode simulasi melalui media gambar pada materi ekosistem sub rantai makanan dan jaring-jaring makanan di MTs Raudhatul Jannah Palangka Raya.