

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan maka diperlukan adanya tenaga pengajar atau guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Keberhasilan mengajar bukan pada seberapa banyak ilmu yang disampaikan guru kepada siswa, dan seberapa besar guru memberi peluang pada siswa untuk belajar, tetapi seberapa besar guru memfasilitasi para siswanya untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuannya. Mengajar adalah membelajarkan para siswa, mengajar adalah memfasilitasi para siswa belajar, mendorong mereka untuk mengeksplorasi bahan ajar.<sup>1</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MTs Darul Ulum Palangka Raya pada tanggal 19 Juli 2013, dari wawancara guru IPA di kelas IX dan kepala sekolah, diperoleh keterangan bahwa dari

---

<sup>1</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran (mengembangkan profesionalisme guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011, H.153.

semua materi pelajaran Biologi di kelas IX yang dirasa/ dianggap siswa sulit untuk memahaminya adalah materi pewarisan sifat pada sub materi macam-macam persilangan. Menurut guru yang bersangkutan kesulitan dan kebingungan siswa adalah pada saat mengisi papan catur dan menentukan rasio/ perbandingan dari persilangan. Hal ini membuat guru risau karena pada materi ini kelulusan siswanya sangat rendah. Informasi guru selama ini pada saat mengajar hanya menggunakan metode ceramah kemudian mengerjakan LKS yang ada dibahan ajar.<sup>2</sup>

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan atau kecakapan. Sampai dimanakah perubahan itu dapat dicapai, atau baik atau tidaknya belajar itu tergantung kepada beberapa faktor yaitu: (a) faktor intrinsik atau faktor individual yaitu faktor yang ada pada diri individu itu sendiri, misalnya, faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi, (b) faktor yang ada diluar individu yang disebut dengan faktor ekstrinsik (faktor sosial), antara lain: faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajar, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi belajar.<sup>3</sup> Berangkat dari pengertian tersebut diatas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang dalam keberhasilan belajar, maka seharusnya semua faktor akan menjadi penting dan harus dipenuhi.

---

<sup>2</sup>Hasil wawancara dengan guru IPA kelas IX di MTs Darul Ulum Palangka Raya pada tanggal 19 Juli 2013.

<sup>3</sup>Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007, h.102

Diantara faktor-faktor yang mempengaruhi dalam belajar adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>4</sup>

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, media adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>5</sup> Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>6</sup>

Banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu: (a) media grafis, yang dibagi atas (bagan, grafik, diagram, gambar, poster, peta, kartun, surat kabar, majalah, dan buku pelajaran), (b) media 3 dimensi *non proyektabel*, yang dibagi atas (objek, model, *mock up*, diorama, globe, dan specimen), (c) media 3 dimensi visual *proyektabel*, yang dibagi atas (OHP, *opaque projector*, *projector* film bingkai, *projector* film rangkai, *projector* film gelang, dan *projector* film),

---

<sup>4</sup> Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002, h.11

<sup>5</sup> Arsyad, azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000, h. 3.

<sup>6</sup> Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, h. 11.

(d) media audio yang dibagi atas (radio, program audio kaset *tape recorder*, dan laboratorium bahasa), (e) media audio visual, yang dibagi atas (televisi, video cassette, CCTV, film bersuara, media berbasis komputer, dan media telematik). Salah satu dari media-media tersebut adalah media model (benda tiruan), yang dimaksud dengan model dalam media pembelajaran adalah benda tiruan hampir menyerupai benda aslinya.<sup>7</sup> Media model ini memiliki beberapa kelebihan yaitu: (a) dapat mengganti benda aslinya jika benda aslinya memang tidak ada atau karena terlalu jauh, (b) untuk mengatasi keterbatasan pengamatan manusia, karena terlalu kecil dan rumitnya objek yang dipelajari, atau sebaliknya karena terlalu besarnya objek yang dipelajari, (c) untuk mengatasi ketenggangan waktu, artinya bahwa peristiwa-peristiwa masa lalu yang terjadi tempat atau lokasi yang tidak memungkinkan dilihat.<sup>8</sup>

Sebelumnya sudah ada penelitian menggunakan pendekatan Inquiri ini yang dilakukan oleh Aniyati: “penerapan pendekatan pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan penguasaan konsep Biologi materi struktur dan fungsi tubuh tumbuhan pada siswa kelas VIII Tulip di MTsN 2 Palangka Raya”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa: “Pendekatan Pembelajaran inkuiri berpengaruh positif terhadap meningkatnya hasil belajar siswa dan respon siswanya pun baik”.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009, h.81.

<sup>8</sup> *Ibid*, h. 82.

<sup>9</sup> Aniyati, “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Biologi Materi Struktur dan Fungsi Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Kelas VIII Tulip di MTsN 2 Palangka Raya” *Skripsi*, Palangka Raya: STAIN, t.d.

Media kancing genetika yang dipadukan dengan pendekatan Inquiri diharapkan akan sesuai untuk materi pewarisan sifat pada makhluk hidup. Sehingga nantinya akan dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dan berpengaruh positif pada hasil belajarnya pula, yang sebelumnya mereka belajar banyak dengan menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hal tersebut dilakukan penelitian tentang: pengaruh penerapan media kancing genetika berbasis inquiri materi pewarisan sifat pada makhluk hidup terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa di kelas IX semester I MTs Darul Ulum Palangka Raya.

## **B. Penelitian Sebelumnya**

Penelitian sebelumnya yang relevan dilakukan oleh:

1. Dewi Palupi “Peningkatan aktivitas dan hasil belajar Biologi siswa melalui pendekatan inquiri pada konsep ekosistem di kelas VII-1 MTsN-1 Model Palangka Raya Tahun ajaran 2009/2010”. Hasilnya yaitu aktivitas siswanya mengalami peningkatan dan hasil belajarnya juga mengalami peningkatan dilihat dari peningkatan hasil pre test ke pos test.
2. Aniyati “Penerapan pendekatan pembelajaran inquiri untuk meningkatkan penguasaan konsep Biologi materi struktur dan fungsi tubuh tumbuhan pada siswa kelas VIII Tulip di MTsN 2 Palangka Raya”. Hasilnya yaitu penguasaan konsep siswa pada materi struktur

dan fungsi tubuh tumbuhan dan hasil belajarnya mengalami peningkatan.

Penelitian sebelumnya tentang pendekatan pembelajaran inquiri di atas, yang dilakukan oleh Dewi Palupi meneliti tentang aktivitas dan hasil belajar siswanya kemudian penelitian yang dilakukan oleh Aniyati meneliti tentang penguasaan konsep dan hasil belajar siswanya.

Penelitian yang dilakukan ini berbeda dengan kedua penelitian sebelumnya di atas, yaitu pengaruh penerapan media kancing genetika berbasis inquiri materi pewarisan sifat pada makhluk hidup terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini melihat bagaimana sikap kemandirian siswa pada penerapan media kancing genetika berbasis inquiri terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa materi pewarisan sifat MTs Darul Ulum Palangka Raya dan ada tidaknya pengaruh media kancing genetika berbasis inquiri terhadap hasil belajar siswa materi pewarisan sifat MTs Darul Ulum Palangka Raya. Media kancing genetika berbasis inquiri ini diharapkan siswa akan lebih memahami materi pelajaran karena mereka akan belajar dengan melakukan praktikum atau percobaan, diharapkan juga akan dapat memperbaiki hasil belajar yang sebelumnya masih banyak yang belum mencapai nilai KKM.

### **C. Batasan Masalah**

1. Penelitian pengaruh penerapan media kancing genetika berbasis inquiri materi pewarisan sifat pada makhluk hidup terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa di Kelas IX Semester I MTs. Darul Ulum Palangka Raya tahun ajaran 2013/2014.
2. Hasil belajar peserta didik dibatasi berdasarkan ranah kognitif dan afektif.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggunaan media kancing genetika berbasis inquiri materi pewarisan sifat pada makhluk hidup di kelas IX semester I MTs Darul Ulum Palangka Raya Tahun ajaran 2013/2014 terhadap kemandirian belajar siswa.
2. Apakah penerapan media kancing genetika berbasis inquiri materi pewarisan sifat pada makhluk hidup di kelas IX semester I MTs Darul Ulum Palangka Raya Tahun ajaran 2013/2014 berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penggunaan media kancing genetika berbasis inquiri materi pewarisan sifat pada makhluk hidup di kelas IX semester I MTs Darul Ulum Palangka Raya Tahun ajaran 2013/2014 terhadap kemandirian belajar siswa.

2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media kancing genetika berbasis inquiri materi pewarisan sifat pada makhluk hidup di kelas IX semester I MTs Darul Ulum Palangka Raya Tahun ajaran 2013/2014 terhadap hasil belajar siswa.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

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

Ha : Ada pengaruh penerapan media kancing genetika berbasis inquiri materi pewarisan sifat pada makhluk hidup terhadap hasil belajar siswa di Kelas IX MTs Darul Ulum Palangka Raya Tahun Ajaran 2013/2014.

Ho : Tidak ada pengaruh penerapan media kancing genetika berbasis inquiri materi pewarisan sifat pada makhluk hidup terhadap hasil belajar siswa di Kelas IX MTs Darul Ulum Palangka Raya Tahun Ajaran 2013/2014.

## **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan akan memberikan manfaat yang berarti yaitu :

### **1. Bagi Siswa**

- a. Sebagai motivasi untuk membantu meningkatkan kemandirian belajar siswa yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Membantu mengatasi masalah pada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep macam-macam persilangan.

### **2. Bagi Guru**

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk menerapkan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.
- b. Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih metode pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang tentunya berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa.

### **3. Bagi Instansi Pendidikan**

Sebagai bahan informasi bagi MTs. Darul Ulum Palangka Raya supaya dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga dapat meningkatkan potensi belajar siswa yang akhirnya berpengaruh pada kualitas sekolah.

4. Hasil penelitian ini nantinya dapat dimanfaatkan sebagai bahan bacaan dan untuk menambah perbendaharaan perpustakaan STAIN Palangka Raya.
5. Sebagai bahan informasi bagi peneliti selanjutnya yang berkeinginan untuk meneliti lebih lanjut.

## H. Definisi Operasional

Adapun penjelasan berbagai istilah yang terkait tentang penelitian yaitu sebagai berikut:

### 1. Inquiri

Pembelajaran Inquiri adalah pendekatan pembelajaran dimana siswa didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru didorong untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.<sup>10</sup>

### 2. Media

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009, h. 371

<sup>11</sup> Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000, h.11

### 3. Media Model (Benda Tiruan)

Model media pembelajaran adalah benda tiruan hampir menyerupai benda aslinya. Dalam pembelajaran dapat dipergunakan model karena banyak faktor antara lain adanya faktor keterbatasan karena memungkinkan benda aslinya tidak ada faktor lain dianggap lebih menguntungkan ketimbang menggunakan benda aslinya.<sup>12</sup>

### 4. Kemandirian

Kemandirian merupakan suatu kekuatan internal individu yang diperoleh melalui proses.<sup>13</sup>

### 5. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah ia melakukan kegiatan pembelajaran atau setelah ia menerima pengajaran dari guru, pada saat tertentu hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar.<sup>14</sup>

### 6. Materi Pewarisan Sifat sub materi macam-macam persilangan merupakan salah satu materi pelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas IX SMP/ MTs

---

<sup>12</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, h.81.

<sup>13</sup> Dyahnita Adiningsih, "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Akutansi Siswa Kelas X Progam Keahlian Akutansi SMK Batik Perbaik Purworwo Tahun Ajaran 2011/2012", *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012, h. 40-41. t.d.

<sup>14</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003, h.54.