

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu negara. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berbagai upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia telah dilakukan pemerintah mulai dari pelatihan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, serta penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang mutu pendidikan (Mehta dan Kulshrestha, 2014). Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan secara optimal.

Proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan optimal apabila penyelenggaraan pendidikan di sekolah melibatkan guru dan peserta didik, dalam bentuk interaksi belajar mengajar. Guru harus kreatif dalam merencanakan pembelajaran agar peserta didik menjadi aktif dan kreatif. Diharapkan dengan melibatkan peserta didik secara langsung, pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran akan lebih maksimal, dengan pemahaman yang maksimal, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai (Zakaria dan Iksan, 2007). Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum adalah mata pelajaran Biologi.

Biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji fakta, konsep, dan peristiwa yang berkaitan dengan makhluk hidup (Campbell dan Reece, 2008). Kegiatan pembelajaran dalam Biologi diperlukan model pembelajaran yang membuat peserta didik terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menuntut kerjasama, saling melengkapi dan dapat menyelesaikan masalah. Melalui model pembelajaran kooperatif, peserta didik bukan hanya belajar dan menerima materi yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran, melainkan dapat belajar dari peserta didik lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk menyampaikan ke peserta didik yang lain (Siegel, 2005). Bukunola dan Oludipe (2012) memaparkan beberapa model pembelajaran kooperatif, antara lain: *Teams Games Tournament (TGT)*, *Group Investigation (GI)*, *Jigsaw*, *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Think Pair Share (TPS)*, dan *Number Head Together (NHT)*.

Salah satu model kooperatif yang cocok untuk diterapkan dalam mata pelajaran Biologi adalah model pembelajaran Jigsaw. Model pembelajaran Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif yang mana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang yang heterogen (Lighfner *et al.*, 2007), bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggungjawab untuk mempelajari masalah tertentu

dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Hedeen, 2003).

Namun dalam perkembangan pendidikan sekarang ini, penggunaan satu model dalam pembelajaran belum tentu bisa menjamin tercapainya hasil yang maksimal. Oleh karena itu dibutuhkan penggabungan bantuan untuk mengoptimalkan model yang digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan di kelas yaitu media berbasis computer, contohnya *power point* (Clark, 2001). Selain itu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk model pembelajaran Jigsaw adalah *mind mapping* (peta pikiran).

Penggunaan *mind mapping* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena media *mind mapping* yang dibuat sendiri oleh peserta didik dibangun berdasarkan alur berpikir peserta didik. Hal ini akan memberikan hasil berupa bentuk *mind mapping* yang berbeda antar masing-masing peserta didik (Liu *et al.*, 2014).

Kegiatan pembelajaran juga akan berjalan efektif jika ada keselarasan antara model pembelajaran, media pembelajaran, dan hasil belajar (Biggs, 2003). Hasil belajar dikatakan berhasil, jika 75% peserta didiknya telah mencapai KKM atau bahkan lebih dari KKM yang ditentukan (Djamarah dan Zain, 2002). Berdasarkan alasan-alasan itu, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh media pembelajaran *mind*

mapping dan *power point* dengan model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar Biologi peserta didik di SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada sebagai berikut: (1) Apakah media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* dengan model pembelajaran Jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar biologi?; (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar biologi peserta didik antara peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dengan media *power point* dengan model pembelajaran Jigsaw?; (3) Apakah media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar biologi?; dan (4) Apakah kegiatan pembelajaran di kelas berpengaruh terhadap hasil belajar biologi?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* dengan model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar Biologi peserta didik di SMA.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dapat dinyatakan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* dengan model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar Biologi peserta didik di SMA?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* dengan model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar Biologi peserta didik di SMA.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Guru dapat mengetahui seberapa besar keefektifan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* dengan model pembelajaran Jigsaw di kelas.
2. Sebagai bahan evaluasi bagi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar Biologi.
3. Memberi informasi mengenai pengaruh media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* dengan model pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar Biologi peserta didik di SMA.
4. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran *mind mapping* dan *power point* dengan model pembelajaran Jigsaw dan hasil belajar Biologi.