

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pengaruh terhadap pertumbuhan dan pengalaman belajar setiap orang sepanjang hidup. Pendidikan berlangsung tanpa ada batasan usia tertentu tetapi berlangsung sepanjang hidup dari sejak lahir sampai mati. Pendidikan berlangsung pada masa balita, usia anak, usia remaja, dan usia dewasa atau seumur hidup setiap manusia itu sendiri. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan bakat dalam dirinya sesuai dengan kemampuan. Pendidikan berkembang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dan hampir semua aspek dalam kehidupan memerlukan pendidikan.

Pendidikan terjadi di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Pendidikan di lingkungan sekolah terselenggara atas kerjasama antarkomponen dalam sekolah. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan dalam segala komponen dalam pendidikan. Perubahan dan pembaharuan meliputi kurikulum pendidikan, tenaga pengajar, sarana dan prasarana, biaya dan pengelolaan pendidikan yang baik. Proses belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi intelegensi, motivasi, aktivitas belajar, bakat, dan sebagainya. Faktor eksternal meliputi guru, materi pelajaran, fasilitas belajar, metode mengajar, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan sebagainya.

Upaya pemerintah dalam menangani pendidikan dilakukan secara terus menerus untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia melalui berbagai program dan kegiatan. Namun, pada kenyataan menunjukkan kualitas pendidikan belum sepenuhnya menunjukkan hasil yang optimal seperti yang diharapkan yaitu peningkatan pencapaian hasil belajar. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan dapat diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut

dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan mengembangkan suatu metode pembelajaran yang menekankan agar siswa berperan secara aktif dalam proses belajar mengajar. Siswa belajar memecahkan masalah, berdiskusi dengan temannya, mengaplikasikan yang baru diperoleh dari pelajaran ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari, mempunyai keberanian menyampaikan idea atau gagasan, dan mempunyai tanggung jawab terhadap tugas individu maupun dalam kelompok.

Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas, siswa diberikan pengetahuan dan keterampilan ilmu sosial (IPS) dan ilmu sains (IPA). Pembelajaran ilmu sains salah satunya adalah biologi. SMA Negeri 8 Surakarta salah satunya yang mengajarkan ilmu sains mata pelajaran biologi. Hasil pembelajaran yang dihasilkan berbeda-beda dengan nilai rendah, sedang, dan tinggi. Pembelajaran biologi sering dilakukan dengan ceramah dan disertai *power point*. Interaksi yang terjadi pada siswa dengan guru kadang belum maksimal. Strategi yang diterapkan oleh guru dan terjadi secara monoton, sehingga siswa akan jenuh dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran aktif masih jarang digunakan oleh guru-guru dan sering pembelajaran berpusat pada guru.

Alternatif yang digunakan agar siswa lebih tertarik adalah menggunakan strategi pembelajaran aktif yang menuntut agar siswa bisa aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif. Strategi pembelajaran aktif yang dipilih adalah *fishbowl* karena strategi ini memungkinkan mampu untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. *Fishbowl* merupakan strategi pembelajaran yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok presentater dan kelompok observer. Kelompok presentater atau presentasi berada di tengah dan dikelilingi kelompok observer. Kelompok presentasi bertugas menyampaikan materi yang telah diajarkan oleh guru dan kelompok observer bertugas sebagai pengamat. Kelompok observer mengamati apa yang dipresentasikan oleh kelompok presentasi dan member tanggapan. Strategi pembelajaran *fishbowl* melatih agar siswa lebih pandai untuk

bisa menyampaikan materi dan menanggapi materi yang disampaikan. Kelompok observer memperhatikan apa yang disampaikan oleh kelompok presentasi sehingga kelompok observer dapat menanggapi dan dipresentasi kelompok lainnya bisa lebih baik. Motivasi belajar penting artinya dalam proses belajar siswa, karena fungsinya yang mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian sebagai berikut :
“PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *FISHBOWL* DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI RANAH KOGNITIF KELAS X SMA NEGERI 8 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2011/2012”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh strategi pembelajaran aktif *fishbowl* terhadap hasil belajar biologi kelas X SMA Negeri 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012?
2. Apakah ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar biologi kelas X SMA Negeri 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012?
3. Apakah ada interaksi antara strategi pembelajaran aktif *fishbowl* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar biologi kelas X SMA negeri 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui :

1. Adanya pengaruh strategi pembelajaran *fishbowl* terhadap hasil belajar biologi kelas X SMA Negeri 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012.
2. Adanya pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar biologi kelas X SMA Negeri 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012.

3. Adanya interaksi antara strategi pembelajaran *fishbowl* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar biologi kelas X SMA negeri 8 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa :
 - a. Siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran.
 - b. Memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.
 - c. Siswa bermotivasi agar bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.
2. Bagi guru :
 - a. Menambah wawasan tentang strategi pembelajaran di dalam kelas.
 - b. Mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran.
 - c. Bermotivasi untuk lebih meningkatkan hasil belajar biologi.
3. Bagi instansi :

Memberikan saran dan motivasi agar bisa memperbaiki proses belajar sehingga hasil belajar meningkat.
4. Bagi peneliti :

Hasil penelitian dapat dijadikan referensi dalam penelitian berikutnya.