

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bagi bangsa yang sedang berkembang seperti Indonesia saat ini merupakan sebuah kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan pembangunan secara tahap demi tahap. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif dan efisien (berdaya guna serta berhasil guna) akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarkan pokok pada penciptaan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa kita. Melihat peran yang begitu vital, maka penerapan model serta metode pembelajaran yang efektif dan efisien adalah keharusan. Menurut Gagne (dalam Komalasari, 2010: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis performance (kinerja).

Biologi adalah sebagai salah satu bidang IPA yang menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses sains. Keterampilan proses ini meliputi keterampilan mengamati, mengajukan hipotesis, menggunakan alat dan bahan secara baik dan benar dengan selalu

mempertimbangkan keamanan dan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan dan menafsirkan data, serta mengkomunikasikan hasil temuan secara lisan atau tertulis, menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dirinya sendiri dan alam sekitar (BSNP, 2007:12). Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya mutu pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam arti sederhana, pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan (Hasbullah, 1999: 1). Pendidikan sebagai suatu bentuk kegiatan manusia dalam kehidupannya yang juga menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang dirumuskan itu secara abstrak maupun rumusan-rumusan yang dibentuk secara khusus untuk memudahkan pencapaian tujuan yang lebih tinggi lagi. Ini dikarenakan pendidikan merupakan suatu bimbingan terhadap perkembangan manusia dalam menuju ke arah cita-cita tertentu.

Lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru sekarang ini merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita. Proses yang terjadi di dalam kelas dilaksanakan hanya sesuai dengan kemampuan dan selera guru. Padahal pada kenyataannya bahwa kemampuan guru dalam

pengelolaan pembelajaran tidak merata sesuai dengan latar belakang pendidikan guru serta motivasi dan kecintaan mereka terhadap profesinya. Ada guru yang dalam melaksanakan pengelolaan pembelajarannya dilakukan dengan sungguh-sungguh melalui perencanaan, dengan memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada, memperhatikan taraf perkembangan intelektual dan perkembangan psikologi belajar anak serta menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran. Dapat dipastikan guru yang bersungguh-sungguh akan dapat menghasilkan lulusan dengan kualitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru yang dalam pengelolaan pembelajarannya dilakukan seadanya tanpa mempertimbangkan berbagai faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dan penguasaan materi siswa terhadap materi yang diberikan atau disampaikan oleh seorang guru di kelas. Seperti yang telah diungkapkan oleh Arikunto (2003:115) bahwa penguasaan materi merupakan kemampuan menyerap arti dari materi suatu bahan yang dipelajari. Penguasaan bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari tetapi menguasai lebih dari itu, yakni melibatkan berbagai proses kegiatan mental sehingga lebih bersifat dinamis.

Hasil observasi terhadap hasil belajar biologi di SMA Al Kautsar Bandar Lampung diketahui bahwa rata-rata nilai siswa pada materi pokok Sistem Pencernaan disemester genap tahun pelajaran 2010/2011 yaitu 60, dengan demikian hasil tersebut lebih rendah dibandingkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hanya 40 % siswa yang memperoleh nilai \geq KKM.. Hal tersebut diduga karena metode yang diterapkan oleh guru masih belum optimal dalam meningkatkan penguasaan

materi pokok Sistem Pencernaan dan aktivitas siswa dalam kelompok masih kurang aktif, beberapa siswa cenderung pasif, sehingga hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam diskusi kelompok. Selama ini guru seringkali menggunakan metode diskusi dalam pembelajaran materi pokok Sistem Pencernaan. Namun demikian, diskusi menjadi tidak efektif karena aspek aktivitas yang nampak hanya berbicara, mengajukan pertanyaan, mendengarkan penjelasan teman, sedangkan untuk berpendapat dan berdiskusi hanya beberapa siswa saja yang aktif.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan inovasi penggunaan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan penguasaan materi siswa. Dari berbagai model *Active Learning* terdapat berbagai macam model yang dapat digunakan. Salah satunya ialah *Gallery Walk (GW)*. *GW* diduga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga dapat meningkatkan penguasaan materi siswa, model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama antar siswa kelompok kecil untuk menyampaikan materi yang ada ke kelompok lain dengan *exhibition* atau pameran di kelas (Djamarah, 2000:5). Materi pokok Sistem Pencernaan merupakan materi yang tergolong sulit, siswa dituntut untuk dapat menjelaskan keterkaitan antara struktur, fungsi dan proses serta kelainan/penyakit yang dapat terjadi pada sistem pencernaan pada manusia dan hewan. Sehingga siswa dapat lebih memahami materi ketika mereka beraktivitas berdiskusi, mengadakan pemeran, berkeliling, mengamati gambar dan memberi serta menerima komentar.

Dari hasil penelitian Nurhayanurdin (2010:1) penerapan model pembelajaran *GW* dapat meningkatkan hasil belajar serta aktivitas mahasiswa Fakultas Kedokteran. Selain penelitian Nurhayanurdin terdapat hasil penelitian oleh Ghufron (2011: xvi), bahwa penerapan model *GW* dapat menciptakan suasana pembelajaran aktif sehingga suasana kelas menjadi hidup, peserta didik menjadi aktif dalam belajar dan hasil belajar menjadi maksimal, Dengan demikian *GW* juga dapat diterapkan dalam pembelajaran materi pokok Sistem Pencernaan, karena materi pokok Sistem Pencernaan memiliki karakteristik yaitu menjelaskan keterkaitan antara struktur, fungsi dan proses serta kelainan/ penyakit yang dapat terjadi pada sistem pencernaan makanan pada manusia dan hewan (misalnya ruminansia). Untuk itu peneliti memilih dan mencoba menerapkan sebuah alternatif model pembelajaran *GW*.

Model pembelajaran *GW* sendiri dapat membuat siswa terbiasa membangun budaya kerjasama memecahkan masalah dalam belajar sehingga terjadi sinergi saling menguatkan pemahaman terhadap tujuan pembelajaran serta membiasakan siswa bersikap menghargai dan mengapresiasi hasil belajar kawannya (Rodgres, 2000:14). Pada proses pembelajaran *GW* siswa dituntut untuk aktif dalam berputar mengamati hasil kerja kelompok lain, memberi dan menerima informasi (komentar) dari kelompok lain. Sehingga dapat menciptakan suana belajar yang aktif, dan materi pembelajaran pun dapat dikuasai oleh siswa.

Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran *GW* pada siswa kelas XI IPA di SMA Al Kautsar Bandar Lampung dapat memberikan motivasi tersendiri dalam belajar dan menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan sehingga dapat meningkatkan penguasaan materi pokok Sistem Pencernaan serta aktivitas belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah : “ Bagaimanakah Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *GW* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa dan Penguasaan Materi Pokok Sistem Pencernaan? ”.

Adapun rumusan masalah secara rinci yaitu :

1. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *GW* terhadap aktivitas belajar siswa dan penguasaan materi pokok sistem pencernaan?
2. Manakah penguasaan materi siswa yang lebih tinggi antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *GW* dengan siswa yang menggunakan metode diskusi?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model *GW* dibandingkan dengan metode diskusi?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Pengaruh penerapan model pembelajaran *GW* terhadap aktivitas belajar siswa dan penguasaan materi pokok sistem pencernaan.

2. Penguasaan materi siswa yang lebih tinggi antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *GW* dengan siswa yang menggunakan metode diskusi
3. Aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *GW* dibandingkan dengan metode diskusi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagi peneliti

Diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi peneliti berupa pengalaman mengajar sebagai calon guru dengan menggunakan model pembelajaran *GW*.

2. Bagi siswa

Diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memberikan suasana belajar siswa yang menyenangkan dan tidak membosankan serta membiasakan siswa bekerjasama dalam kelompok sehingga meningkatkan penguasaan materi siswa.

3. Bagi guru/ calon guru

Diharapkan menjadi landasan bagi para guru, khususnya guru biologi bahwa pemilihan model dalam belajar biologi perlu diperhatikan sehingga dapat meningkatkan penguasaan materi siswa.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan menjadi landasan pemikiran untuk meningkatkan sistem pembelajaran disekolah dengan penerapan model yang dapat membuat sistem pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan yang dapat meningkatkan kelulusan yang bermutu dan berdayaguna.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan untuk menghindari kesalah pahaman dan kesimpangsiuran terhadap masalah yang akan dikemukakan, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian ini yaitu :

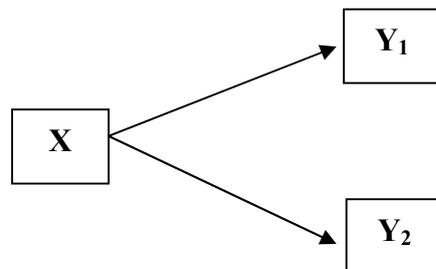
1. Pada penelitian ini akan dilaksanakan model pembelajaran *GW* pada kelas eksperimen. *GW* merupakan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan pengetahuan baru dan dapat mempermudah daya ingat karena sesuatu yang ditemukan itu dilihat secara langsung (Silberman, 2006:274)
2. Penguasaan materi diperoleh dari hasil pretes, postes pada materi pokok Sistem Pencernaan dan aktivitas diperoleh dari lembar observasi aktivitas belajar siswa.
3. Materi pokok yang diteliti yaitu Sistem Pencernaan pada Manusia.
4. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI IPA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol di SMA Al Kautsar Bandar Lampung.

F. Kerangka Pikir

Penguasaan materi di SMA Al Kautsar masih rendah, hal ini diduga karena aktivitas belajar siswa yang rendah sehingga menyebabkan penguasaan materi siswa pun ikut rendah. Siswa cenderung pasif dalam diskusi kelompok, hanya terdapat beberapa siswa saja yang aktif mengikuti diskusi kelompok. Hal ini dapat diyakini bisa diatasi dengan penerapan model pembelajaran *GW*. Model pembelajaran *GW* sendiri merupakan model yang berpusat pada aktivitas belajar siswa sehingga dapat meningkatkan penguasaan materi siswa. Karena dalam proses pembelajaran *GW* siswa dituntut untuk berkeliling mengamati hasil kerja kelompok lain dan memberi komentar terhadap hasil kerja kelompok lain. Disini siswa dituntut untuk bisa menguasai materi agar dapat memberikan komentar atau tanggapan kepada hasil kerja kelompok lain dengan benar. Sehingga aktivitas belajar siswa yang muncul selama proses pembelajaran bisa lebih banyak, antara lain kegiatan visual, lisan (oral), mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan menggambar, dan kegiatan metrik.

Penggunaan model *GW* merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan penguasaan materi siswa. Tidak hanya dalam meningkatkan penguasaan materi biologi siswa, tetapi dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif serta menyenangkan sehingga konsep-konsep yang ada pada materi dapat dikuasai dengan baik. Dengan penerapan model *GW* ini, diharapkan suasana belajar di kelas dapat menyenangkan dan tidak membuat bosan para peserta didik sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya, ini berarti proses pendidikan itu harus berorientasi kepada siswa (*Student active*

learning). Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan terikat dimana variabel bebasnya adalah Penerapan Model Pembelajaran *GW* sedangkan variabel terikatnya adalah Penguasaan materi dan Aktivitas belajar siswa.



Keterangan :

- X = Variabel bebas (penerapan model pembelajaran *GW*).
 Y₁ = Variabel terikat (aktivitas belajar siswa)
 Y₂ = Variabel terikat (penguasaan materi).

Gambar 1. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H₀: Tidak Ada pengaruh yang signifikan penerapan *GW* terhadap aktivitas belajar siswa dan penguasaan materi pokok sistem pencernaan
 H₁: Ada pengaruh yang signifikan penerapan *GW* terhadap aktivitas belajar siswa dan penguasaan materi pokok sistem pencernaan
2. H₀ : Penguasaan materi siswa yang menggunakan model pembelajaran *GW* sama dengan siswa yang menggunakan metode diskusi.

H_1 : Penguasaan materi siswa yang menggunakan model pembelajaran *GW* lebih tinggi dari siswa yang menggunakan metode diskusi.