

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan terjadi suatu kegiatan yang kompleks yang tidak bisa dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pendidikan adalah proses interaksi pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Inti dari proses pembelajaran tidak lain adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan tersebut. Proses belajar merupakan hal yang dialami oleh siswa sebagai respon terhadap segala acara pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik.

Belajar pada hakekatnya merupakan proses yang aktif yang melibatkan panca indera atau fisik dan psikis kita agar siswa mengalami proses belajar. Guru harus merancang pembelajaran yang membuat siswa terlibat aktif (Asep Herry Hernawan dkk : 11.4). Dalam belajar sebagai proses ada berbagai faktor yang mempengaruhi yaitu masukan mentah (*raw input*) dalam hal ini siswa yang memiliki karakteristik tertentu baik fisiologis (kondisi fisik, panca indera) maupun psikologis (minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif) dan instrumental input (kurikulum atau bahan pelajaran, guru yang memberikan pengajaran, sarana dan fasilitas, serta manajemen yang berlaku di sekolah yang bersangkutan) (Ngalim Purwanto : 107).

Dalam pembelajaran terjadi proses komunikasi yang timbal balik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Untuk mencapai tujuan secara optimal, guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan (Asep Herry Hernawan dkk : 9.5)

Pada kondisi awal hasil belajar IPA siswa kelas IVA SD Santa Ursula Bandung mengenai materi hubungan antarmakhluk hidup masih belum optimal, ini

ditunjukkan dengan pencapaian nilai terendah 40 dan tertinggi 84 dengan rata-rata nilai masih di bawah KKM yaitu 64,2, adapun KKM untuk mata pelajaran IPA



yang ditetapkan SD Santa Ursula Bandung adalah 65. Dari 31 siswa kelas IVA ternyata hanya 15 siswa yang tuntas atau 46,7%, sedangkan 16 siswa lainnya atau 53,3% masih belum tuntas.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran sering muncul masalah pada siswa yaitu siswa kelihatan tidak aktif, bosan pada saat belajar sehingga prestasinya rendah. Begitu pun di kelas IVA SD Santa Ursula Bandung, tidak semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, contohnya dalam tanya jawab, mencari data, dan memberikan pendapat, sehingga anak yang aktif mendapatkan prestasi yang tinggi dan mendapat nilai yang bagus. Pada proses pembelajaran yang harus membahas satu (1) bab materi memerlukan waktu yang panjang, belum ditambah untuk memberikan pengayaan, maka peneliti ingin meningkatkan prestasi belajar siswa dengan memadukan pembelajaran yang sudah diterapkan di SD yang akan diteliti.

Di SD Santa Ursula Bandung menggunakan pembelajaran *entrepreneurship*. Siswa dituntut untuk berinovasi dan kreatif yaitu siswa belajar dengan melewati tahapan- tahapan dalam *learning cycle*, yang terdiri dari tahapan *exploring, planning, doing, communicating, dan reflecting*. Tahap *exploring* adalah tahap dimana siswa menggali pengetahuannya dan menambah wawasannya mengenai materi yang dipelajari melalui outing, pengumpulan data serta membaca buku perpustakaan. Tahap *planning* adalah siswa merencanakan karya inovatif dan kreatif yang akan dibuat atau ditampilkan. Tahap *doing* adalah aksi siswa membuat karya yang sudah direncanakan pada saat *planning*, tahap *communicating* adalah tahapan dimana siswa mengkomunikasikan karya yang telah dibuat kepada orang lain. Tahap terakhir adalah tahap *reflecting*, adalah tahap mengungkapkan perasaan yang telah dialami selama proses pembelajaran dan mengungkapkan kesulitan yang dialami dan mencari solusi bagi kesulitannya itu.

Menurut Hisyam Zaini dkk (2009;65) strategi pembelajaran yang paling baik adalah dengan mengajarkan kepada orang lain, maka strategi ini akan sangat membantu peserta didik dalam mengajarkan materi kepada teman-temannya. Pembelajaran strategi *Peer Lessons* merupakan refleksi pentingnya guru

mengelola proses pembelajaran yang bermakna sehingga siswa merasa senang dan antusias dalam proses pembelajaran. Dalam strategi ini kemampuan siswa untuk menguasai suatu topik dengan berfikir kritis sehingga dapat menyampaikan topik yang telah dikuasai kepada teman-temannya dengan berbagai cara dan menggunakan alat peraga juga contoh-contoh relevan. Aryani Ima, 2008. Dalam penelitiannya yang berjudul “*Peningkatan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi Peer Lessons Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Masaran Tahun Ajaran 2008 / 2009*”. Subjek : (L Education General ; Edisi IV) Jurnal Nasional tahun 2008. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dari hasil pembahasan dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siklus III lebih tinggi dari siklus I dan siklus II, baik dilihat dari aspek kognitif ($81,15 > 71,1 > 64,9$) maupun afektif ($21,65 > 18,65 > 17,075$). Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan strategi peer lessons dalam pembelajaran biologi dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Masaran Tahun ajaran 2008/2009.

Fauzia Meina (2008), dalam penelitiannya yang berjudul “*Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Peer Lessons Dan Learning Start With A Question (LSQ) Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta*” Subjek : (L Education General ; Edisi IV) Jurnal Nasional Tahun 2008. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar Matematika dipengaruhi oleh pembelajaran menggunakan strategi *Peer Lessons* dengan pembelajaran menggunakan strategi LSQ dengan $t_{th} = 2,107$. Lebih lanjut dikatakan bahwa prestasi belajar Matematika dengan pembelajaran menggunakan strategi *Peer Lessons* lebih baik daripada prestasi belajar Matematika dengan menggunakan strategi LSQ. Hal ini ditunjukkan pada hasil nilai rata-rata untuk kelas eksperimen 85,55 dan kelas kontrol 74,30 pada pokok bahasan persegi panjang dan persegi.

Siti Alfiah, 2010. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berfikir kritis siswa setelah diterapkannya strategi *Peer Lessons* berbantuan TIK dalam pembelajaran IPA.

Dari uraian tersebut di atas maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul : “Penerapan strategi pembelajaran *peer lesson* dengan tahapan *learning cycle* berbasis *inkuiri* untuk meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran IPA materi hubungan antarmakhluk hidup “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dan batasan masalah pada penelitian ini adalah tentang upaya meningkatkan prestasi siswa dan pembelajaran IPA pada materi mengenai Ekosistem melalui penerapan strategi pembelajaran *peer lesson* dengan tahapan *learning cycle* berbasis *inkuiri*. Adapun inti permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPA pada materi hubungan antarmakhluk hidup melalui penerapan strategi pembelajaran *peer lesson* dengan tahapan *learning cycle* berbasis *inkuiri* ?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi hubungan antarmakhluk hidup melalui penerapan strategi pembelajaran *peer lesson* dengan tahapan *learning cycle* berbasis *inkuiri* ?
- c. Bagaimana peningkatan prestasi siswa dalam pembelajaran IPA pada materi hubungan antarmakhluk hidup melalui penerapan strategi pembelajaran *peer lesson* dengan tahapan *learning cycle* berbasis *inkuiri*?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dari rumusan yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan :

- a. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran IPA pada materi hubungan antarmakhluk hidup melalui penerapan strategi

- pembelajaran *peer lesson* dengan tahapan *learning cycle* berbasis *inkuiri*.
- b. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi hubungan antarmakhluk hidup melalui penerapan strategi pembelajaran *peer lesson* dengan tahapan *learning cycle* berbasis *inkuiri*.
 - c. Mendeskripsikan peningkatan prestasi siswa dalam pembelajaran IPA pada hubungan antarmakhluk hidup melalui penerapan strategi pembelajaran *peer lesson* dengan tahapan *learning cycle* berbasis *inkuiri*.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada guru tentang penerapan strategi pembelajaran aktif *peer lesson* pada tahapan *learning cycle* khususnya pembelajaran IPA untuk peningkatan prestasi belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi contoh bagi guru dalam mengembangkan strategi-strategi pembelajaran yang lain yang berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dalam penerapan belajar yang lebih aktif, mandiri sehingga dapat menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan prestasi siswa terhadap mata pelajaran IPA.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di sekolah. Peningkatan sumber daya manusia tersebut adalah peningkatan sumber daya guru dan siswa.

D. Definisi Operasional

1. Strategi Pembelajaran *Peer Lesson*

Strategi pembelajaran *peer lesson* adalah pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar mandiri serta mampu menjelaskan materi kepada teman sebaya dalam bentuk kelompok, sehingga guru hanya sebagai fasilitator yang membantu berjalannya proses belajar.

Strategi pembelajaran ini dapat mengembangkan *peer teaching* dalam kelas yang menempatkan seluruh tanggung jawab pembelajaran pada peserta didik sebagai anggota kelas. Strategi pembelajaran *peer lesson* akan dipadukan dengan tahapan *learning cycle* yang terdiri dari *exploring, planning, doing, communicating* dan *reflecting* sehingga siswa bersama kelompok dapat menjelaskan atau mempresentasikan materi yang telah ditentukan dengan kreatif, inovatif dan tersusun secara baik. Tak lupa siswa pun dapat menumbuhkembangkan sikap *tolerance, responsibility, problem solving* serta *respec*. Strategi pembelajaran *peer lesson* akan dilaksanakan secara berkelompok, setiap kelompok akan mendapatkan materi yang akan dijelaskan dengan kreatif dan inovatif dengan melalui tahapan *learning cycle*. Siswa tidak bosan dan jenuh karena materi yang dijelaskan oleh masing-masing kelompok berbeda-beda dan dijelaskan atau dipresentasikan secara kreatif dan inovatif.

2. *Learning Cycle*

Learning Cycle adalah tahapan belajar siswa dalam satu unit/tema pembelajaran. Di dalam *learning cycle* ada lima tahapan yaitu: *exploring, planning, doing, communicating*, dan *reflecting*. *Learning cycle* diambil dari pembelajaran *entrepreneur ship*. *Entrepreneur Ship* adalah pembelajaran dengan menanamkan sikap siswa untuk lebih mandiri, kreatif dan inovatif untuk membuat suatu karya dengan melihat kondisi selera pasar. Sehingga peran guru adalah mendesain langkah-langkah belajar dan memfasilitasi siswa agar mereka dapat melalui tahapan tersebut dan mencapai hasil belajar optimal.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran dan penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu (Tirtonegoro, 2001: 43). Pada penelitian ini prestasi belajar siswa dapat diketahui dari pengukuran test hasil belajar kognitif pada materi hubungan antarmakhluk hidup dalam bentuk angka.

4. IPA

IPA adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi isi kurikulum SD.

5. Hubungan Antarmakhluk Hidup

Hubungan antarmakhluk hidup adalah salah satu materi/pokok bahasan yang ada pada mata pelajaran IPA yang diberikan kepada kelas IV semester I.

