

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan khas yang selalu dilakukan oleh manusia merupakan pengertian dari Pendidikan. Kebudayaan manusia merupakan produk dari Pendidikan. Proses kegiatan pendidikan merupakan cara untuk mempertahankan keberlangsungan kehidupan manusia. Selain itu secara filosofis pendidikan di maksudkan dalam rangka perkembangan manusia. Dewey menyatakan bahwa pertumbuhan serta perkembangan merupakan tujuan pendidikan. Karena untuk memahami hakekat tujuan dari hidup manusia pendidikan ini dimaksudkan untuk melihat tujuan hidup dari manusia. Tujuan adalah sesuatu yang akan di capai atau yang menjadi sasaran dari aktivitas yang di kerjakan. Tujuan dari hidup manusia tidak bisa lepas dari pendidikan, sebab pendidikan pada hakekatnya adalah alat untuk mencapai tujuan hidup dari manusia. Konsep tujuan dari hidup itu sangat erat terkait tentang tujuan hidup manusia apa, bagaimana, dan mau kemana manusia diciptakan (Hidayat , 2012).

Dengan proses perkembangan jaman serta teknologi saat ini tentu kualitas pendidikan harus sejalan dengan kebutuhan saat itu juga, hal ini membuat pemerintah membuat keputusan melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan kurikulum dirubah serta diperbaiki, kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang digunakan sekolah dirubah dan diperbaiki menjadi kurikulum 2013 atau kurtilas yang dimana proses pembelajarannya berpusat pada siswa atau *student center*.

Dalam proses pembelajaran dikelas siswa harus ikut serta aktif, untuk memotivasi siswa, kurikulum 2013 diharapkan bisa melaksanakan proses kegiatan belajar yang membuat antusias siswa dalam belajar, aktif bertanya dan menjawab, tidak membuat siswa bosan dalam belajar, harus bisa membuat siswa merasa ditantang untuk belajar lebih dalam, serta menyenangkan.

Konsep pembelajaran Corey (Sagala, 2003) menyatakan ” pembelajaran merupakan kegiatan untuk mendapat respon tertentu pada situasi yang dilakukan secara sengaja dan diciptakan sehingga mendapatkan respon keikutsertaan dan

partisipasi lingkungan dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik sehingga peranan pendidikan tercapai.

Mata pelajaran IPA terkadang membuat siswa sulit serta kurang diminati oleh siswa, hal ini terjadi karena mata pelajaran IPA lebih banyak mengandalkan hafalan serta daya ingat siswa, inilah yang menjadi salah satu alasan mata pelajaran IPA kurang diminati oleh siswa khususnya mata pelajaran sistem peredaran darah pada manusia. Metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ceramah menjadikan kegiatan belajar kelas hanya berpusat pada guru (*teacher center*) masih banyak digunakan oleh guru, dilihat dari hasil nilai belajar siswa dalam mata pelajaran IPA cukup rendah, harapan dan tujuan pembelajaranpun menjadi sulit untuk di capai. Tentunya untuk meningkatkan kualitas hasil belajar IPA, guru harus kreatif dan mencari alternatif lain dalam kegiatan pembelajaran supaya mampu dan lebih banyak melibatkan siswa dalam kegiatan belajar dikelas (Stahl, 2005).

Pemilihan materi sistem peredaran darah pada penelitian ini karena sistem peredaran darah merupakan materi ajar yang diberikan di kelas VIII semester I, selain itu materi sistem peredaran darah memerlukan pengetahuan aktif dari siswa terhadap informasi yang diterimanya, melalui materi tersebut, siswa dapat mengetahui organ-organ yang ada didalam tubuh manusia serta gangguan-gangguan apa saja yang ada dalam tubuh manusia khususnya pada materi sistem peredaran darah.

Hasil belajar yang berpengaruh negatif terhadap siswa bisa diakibatkan oleh pola komunikasi yang tidak baik, komunikasi antar siswa dengan guru merupakan penyampaian pesan berupa materi pelajaran. Komunikasi terjadi apabila ada kesamaan makna antara siswa dan guru mengenai apa yang dibicarakan sehingga akan berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa.

Banyak model pembelajaran yang sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa, oleh sebab itu, sebaiknya guru mengubah cara mengajarnya dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mengajar lebih baik adalah dengan menerapkan model cooperative learning.

Menurut Suprijono (2012) Mempunyai kemampuan serta keterampilan bertanya sekaligus menjawab merupakan kemampuan yang bisa di kembangkan

dan dilatih menggunakan model pembelajaran kooperatif *Giving Question and Getting Answer*. Tentunya dari beragam model pembelajaran yang dikembangkan para pakar pendidikan model *Giving Question and Getting Answer* dapat menjadi solusi agar siswa menjadi lebih tertarik dan berminat dalam proses belajar khususnya dalam hal ini belajar pembelajaran IPA dikemas menjadi lebih menarik.

Dalam kegiatan pembelajaran Model pembelajaran kooperatif tipe *Giving Question and Getting Answer* (GQGA) merupakan model pembelajaran yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran IPA untuk menumbuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar pembelajaran dengan menggunakan *kooperative learning*, siswa diharapkan secara optimal mampu mengembangkan potensi diri dalam kegiatan pembelajaran dengan dibuatnya kelompok-kelompok kelas yang berjumlah 4- 6 akan membuat siswa tertantang untuk mengembangkan potensinya dalam belajar (Stahl, 2005).

Lingkungan kelas akan membuat siswa berkesempatan untuk Melakukan kerjasama meningkatkan pemahaman serta keterampilan sosial bersama anggota kelas lainnya, ini merupakan dasar dari model pembelajaran *giving question and getting answer*. Melalui kegiatan bertanya dan menjawab akan membuat siswa merubah dan memperbaiki pemahamannya dan meningkatkan pengetahuannya dalam belajar, peran guru dalam kegiatan tersebut sebagai pembimbing agar aktivitas diskusi tanya jawab tidak melenceng. Menerapkan model pembelajaran *giving question and getting answer* dalam kegiatan pembelajaran akan meningkatkan kemampuan ilmiah siswa, kemampuan ilmiah siswa tentunya akan diperlukan oleh siswa memperoleh hasil belajar yang cukup. diantaranya adalah sikap keingintahuan, mampu bekerjasama, memiliki sikap toleransi, disiplin, percaya diri, serta dapat bertanggung jawab (Mahmudah, 2012).

Menurut (Yulia, 2012: 7) daya tangkap siswa cukup mengalami peningkatan hal tersebut dilihat dari nilai rata-rata *Posttest* yang diperoleh siswa. Siswa dituntut agar dapat mengembangkan pengetahuan sendiri. Melalui pertukaran informasi saat melakukan diskusi dengan siswa lain, sehingga membuat siswa lebih mudah untuk mencari dan memahami pembelajaran dibandingkan hanya sekedar mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut Zaini (2004), Model *Giving Question and Getting Answer* bisa diterapkan dan dikembangkan agar siswa dapat ikut serta aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran, berani untuk membuat pertanyaan dan mampu menjelaskan persoalan yang ditanyakan. Keterlibatan siswa dan guru saat pembelajaran bisa signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dikelas.

Sejalan dengan apa yang dikemukakan Mariani (2012:18) menyatakan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran dilakukan. Siswa menjadi ikut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran merupakan proses dasar dari kegiatan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki siswa. Dalam mengerjakan LDS harus ada kerjasama antar anggota kelompok untuk dapat memecahkan masalah dari pertanyaan yang diajukan kelompok lain, kegiatan diskusi tersebut dapat meningkatkan pengetahuan sendiri pada diri siswa sehingga dalam jangka waktu lama apa yang dipelajari dari guru akan lebih mudah diingat.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2006) “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka – angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Sebagai akibat dari hasil belajar akan menimbulkan perubahan sikap pada seseorang yang meliputi beberapa aspek diantaranya adalah ilmu pengetahuan, kebiasaan, hubungan dalam sosial, emosional serta memiliki keterampilan. (Hamalik,2006: 30).

Hasil dari studi pendahuluan yang sudah peneliti lakukan di MTs Sirnamiskin diperoleh informasi bahwa pembelajaran disekolah lebih banyak menggunakan model konvensional, dikarenakan kendala pada waktu pembelajaran yang sedikit sehingga guru tersebut lebih memilih model konvensional yang cenderung tidak membutuhkan banyak waktu, peneliti juga mendapatkan hasil bahwa KKM yang ditetapkan oleh sekolah pada mata pelajaran IPA di MTs Sirnamiskin khususnya kelas VIII adalah 72.

Berlandaskan dari latar belakang yang ada maka peneliti akan melakukan penelitian tentang “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GIVING QUESTION AND*

GETTING ANSWER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA”

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan dari latar belakang maka peneliti merumuskan masalah diantaranya:

1. Bagaimana keterlaksanaan penerapan pembelajaran model *Giving Question and Getting Answer* pada materi sistem peredaran darah manusia di MTs kelas VIII?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia dengan penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* di MTs kelas VIII?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dapat di uraikan dilihat dari rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* pada materi sistem peredaran darah manusia di MTs kelas VIII
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia dengan penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* di MTs kelas VIII

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber pengetahuan, pengalaman, serta dapat mengetahui secara langsung situasi dan kondisi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* pada materi sistem peredaran darah.
2. Diharapkan siswa lebih mudah memahami konsep dan ikut aktif dalam proses pembelajaran dikelas khususnya pada pelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer*.

3. Efektifitas dari kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* pada materi sistem peredaran darah diharapkan dapat tercapai.

E. Batasan Masalah

Supaya penelitian tidak meluas maka Batasan permasalahan dibutuhkan diantaranya:

1. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa MTs kelas VIII yang terdiri dari satu kelas
2. Materi yang dipilih dalam penelitian adalah materi sistem peredaran darah manusia
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Giving Question And Getting Answer*
4. Objek yang diukur adalah hasil belajar siswa pada ranah kognitif: Mengetahui (C1), Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), Menganalisis (C4).

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan, tentang istilah-istilah yang digunakan, maka menggunakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. (Nugroho 2003:158)
2. Model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* adalah model pendukung pengembangan pembelajaran kooperatif yang memfokuskan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan (Suprijono 2012:107)
3. Menurut suprijono (2011:5) Hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan.

G. Kerangka Pemikiran

Sistem peredaran darah pada manusia tidak luput dari peran penting darah dalam sistem ini, nutrisi, senyawa kimia, hormon dan oksigen pada tubuh manusia diangkut oleh sistem peredaran darah menuju ke seluruh tubuh untuk digunakan salah satunya pada proses metabolisme tubuh hasilyang nantinya hasil metabolisme

tubuh yang berupa karbondioksida akan diangkut kembali oleh darah untuk ditukarkan dengan oksigen. Hal tersebut membuat sistem peredaran darah mempunyai fungsi dan peranan yg sangat penting darah pada tubuh manusia.

Menurut Suprijono (2012:107), mengemukakan bahwa model *Giving Question and Getting Answer* adalah model pendukung pengembangan pembelajaran kooperatif yang memfokuskan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Giving Question And Getting Answer* sebagai berikut :

1. Potongan-potongan kertas dibuat 2 lembar.
2. Siswa disuruh agar menjawab pernyataan sebagai berikut::
 Lembar 1 : Belum memahami materi.....
 Lembar 2 :Bisa menjelaskan materi.....
3. Pengelompokan siswa menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 siswa tiap kelompok
4. Pertanyaan-pertanyaan dipilih oleh siswa (lembar 1), dan memilih topik materi yang dapat dijelaskan oleh mereka (kertas 2).
5. Setiap kelompok dipersilahkan untuk membacakan pertanyaan pertanyaan yang ada pada pada lembar 1, dan kelompok lain bertugas untuk menjawab.
6. Pada lembar 2 siswa dipersilahkan untuk memaparkan apa saja materi yang sudah mereka pahami.
7. Melaksanakan penutupan pembelajaran sebelum penutupan pembelajaran memaparkan rangkuman hasil diskusi yang dilaksanakan siswa. (Silberman, 2013:254)

Sejalan dengan apa yang dikemukakan Jihad (2009:15) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, nilai pada ranah psikomotorik, afektif dan kognitif adalah wujud dari perkembangan nilai siswa yang diperoleh melalui perkembangan mental dalam kegiatan belajar yang dapat di ukur dengan test sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran, terselesaikanya proses belajar dan pembelajaran merupakan hasil belajar saat pelajaran selesai.

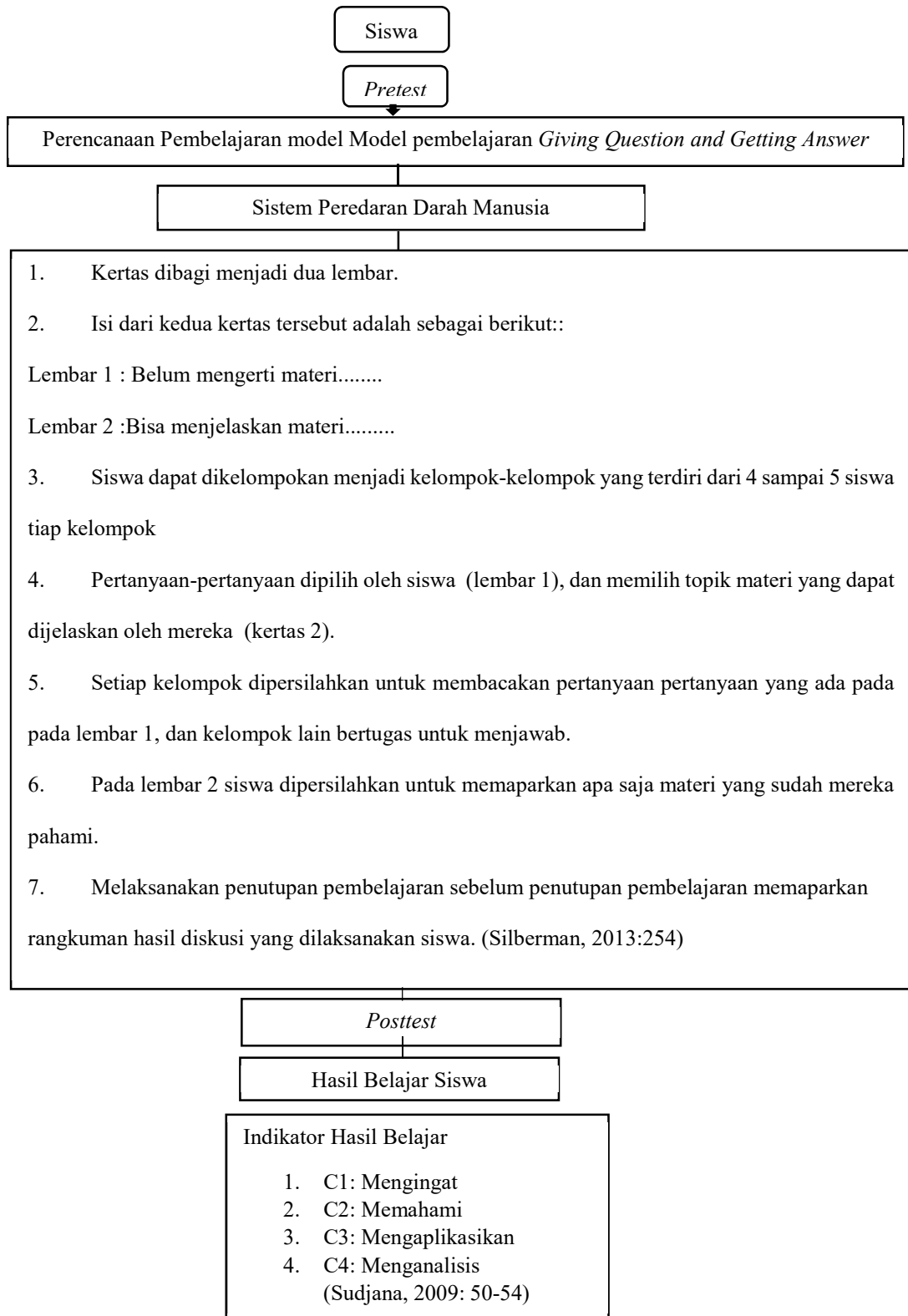
Menurut Sudjana (2009 hal 50), kemampuan dari aspek kognitif, afektif serta psikomotor antara lain:

1. Ranah Kognitif :Pengetahuan, Pemahaman, Aplikasi, Analisis, Sintesis, Evaluasi.
2. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari : Menerima, Merespon, Penilaian, Organisasi, Karakteristik.
3. Ranah Psikomotor, hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan, kemampuan bertindak seseorang. ada 6 tingkatan keterampilan yakni: gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Adapun Penjelasan ranah kognitif sebagai berikut:

1. Pengetahuan yaitu kemampuan yang mencakup mengenal dan mengingat materi pelajaran.
2. Pemahaman yaitu kemampuan memahami dan menangkap arti atau makna dari suatu konsep.
3. Aplikasi yaitu kemampuan menggunakan atau menerapkan suatu konsep rumus pada situasi yang baru.
4. Analisis yaitu kemampuan menguraikan suatu kesatuan yang utuh menjadi bagian-bagian dan mampu memahami hubungan antara bagian satu dengan lainnya.
5. Sintesis yaitu kemampuan memadukan atau menyatukan konsep atau bagian-bagian menjadi satu kesatuan yang utuh.
6. Evaluasi yaitu kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu

Bagan kerangka pemikiran



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H₀ : Penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* tidak meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia

H₁ : Penerapan model pembelajaran *Giving Question and Getting Answer* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah.

