

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar memegang peranan vital dalam pendidikan dan proses pengajaran. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik.

Belajar didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Daryanto 2010). Mengacu pada definisi belajar diatas, tujuan dari belajar adalah bukan semata-mata berorientasi pada penguasaan materi dengan menghafal fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Lebih jauh dari pada itu, tujuan sesungguhnya dari proses belajar adalah memberikan pengalaman dan pemahaman bagi siswa. Dengan mengalami sendiri, menemukan sendiri, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna dan menumbuhkan minat belajar siswa. Proses pembelajaran berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan hanya transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Proses pembelajaran di sekolah seharusnya melibatkan siswa dalam pembelajaran agar siswa dapat berperan aktif dalam suasana pembelajaran tersebut. Namun kenyataan yang ditemukan di sejumlah sekolah menunjukkan bahwa guru hanya melakukan proses belajar dengan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, atau hanya menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk hafalan semata. Dalam proses pembelajaran tidak jarang dijumpai guru menyampaikan materi ajarnya hanya melalui bahasa verbal yang mengakibatkan proses komunikasi dalam pembelajaran tersebut tidak efektif. Apalagi bila hal ini tidak disadari oleh guru bersangkutan sehingga guru tersebut terus mengucapkan kata-

kata verbal tanpa memperhatikan siswanya, hal ini akan mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan berkurangnya minat belajar siswa. Kurangnya minat belajar siswa menyebabkan hasil belajar dari peserta didik kurang maksimal.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya dapat berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Salah satu yang berasal dari dalam diri siswa adalah minat siswa, dan faktor dari luar dapat bersumber dari penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif dan tidak bervariasi, sehingga pembelajaran tidak memberikan kesan dan membuat siswa jenuh.

Data yang diperoleh dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 11 Medan dengan melakukan observasi pada guru biologi di kelas X menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelumnya pada materi dunia tumbuhan masih tergolong rendah, yaitu 60,7 dengan ketuntasan klasikal 58,8%. Sedangkan KKM yang telah ditetapkan sekolah adalah 68. Melihat nilai KKM yang diterapkan oleh sekolah tidaklah begitu tinggi seharusnya jumlah siswa yang mencapai KKM dapat lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi pelajaran biologi. Kesulitan belajar itu dikarenakan proses pembelajaran yang hanya bersifat hafalan membuat siswa jenuh dan bosan sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak aktif.

Dunia tumbuhan termasuk materi pokok pelajaran biologi yang cukup sulit bagi siswa. Pada materi tersebut siswa sulit mengidentifikasi ciri-ciri dan bentuk tumbuhan, siklus hidup, klasifikasi tumbuhan, dan mengenali spesies tumbuhan tertentu. Materi ini sulit dipahami oleh siswa apabila hanya diajarkan dengan cara hafalan materi semata. Hasil belajar pada materi tersebut akan kurang maksimal. Untuk meningkatkan nilai rata-rata siswa di atas KKM dan meningkatkan aktivitas belajar, dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif dan bervariasi dari model pembelajaran sebelumnya yang sering diterapkan. Alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab permasalahan di atas adalah dengan menggunakan model *experiential learning*. Model pembelajaran *experiential learning* merupakan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, dimana siswa mengalami dan melihat secara nyata

apa yang mereka pelajari. Dengan penerapan model *experiential learning* pada materi dunia tumbuhan siswa tidak hanya diberikan materi tentang tumbuhan semata, tetapi siswa diajak untuk mengamati tumbuhan secara nyata. Sehingga siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri tumbuhan, klasifikasi, dan mengenali spesies tumbuhan secara langsung.

Model pembelajaran *experiential learning* pernah diteliti oleh Simanungkalit (2012) upaya meningkatkan hasil belajar biologi dengan model *experiential learning* di kelas VII SMP negeri 29 Medan dengan hasil evaluasi nilai rata-rata 42 pada test awal menjadi 70,54 pada siklus I dan menjadi 78,59 pada siklus II. Begitu juga dengan jurnal Munif dan Mosik (2009) penerapan metode *experiential learning* pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa SD negeri Kalipucang Kulon 01 tahun ajaran 2007/2008. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata siswa pada siklus pertama 6,43, pada siklus kedua 6,10, pada siklus ketiga 6,83 dan pada siklus keempat 7,30.

Berdasarkan data yang dikemukakan diatas maka model *experiential learning* perlu dikembangkan. Melalui model ini, siswa belajar tidak hanya belajar tentang konsep materi belaka, hal ini dikarenakan siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran untuk dijadikan sebagai suatu pengalaman. Model pembelajaran ini sangat tepat diterapkan pada pelajaran materi dunia tumbuhan yang bahan pelajarannya berasal dari lingkungan nyata yang selama ini sering ditemukan oleh siswa. Hasil dari proses pembelajaran *experiential learning* tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja. Pengetahuan yang tercipta dari model ini merupakan perpaduan antara memahami dan mentransformasi pengalaman. Dengan model *experiential learning* siswa diajak untuk memandang secara kritis kejadian yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan melakukan penelitian sederhana untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi kemudian menarik kesimpulan bersama. Kesimpulan ini sebagai salah satu pemahaman yang akan dicapai oleh siswa untuk digunakan sebagai dasar dalam memahami kejadian lain yang berhubungan dengan kejadian sebelumnya.

Berdasarkan pernyataan dan uraian diatas penulis perlu untuk melakukan penelitian tentang **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Experiential Learning* Pada Materi Dunia Tumbuhan Di Kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014”**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas masalah di atas, maka diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Adanya kesulitan belajar yang dialami siswa pada pembelajaran biologi.
2. Hasil Belajar biologi siswa yang masih rendah.
3. Kurangnya minat dan aktivitas siswa dalam pembelajaran biologi di kelas X SMA Negeri 11 Medan.
4. Kurangnya variasi pengajaran dari guru.

### **1.3. Batasan Masalah**

Masalah pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar biologi dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dibatasi pada materi dunia tumbuhan.
2. Pembelajaran menggunakan model *experiential learning*.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X<sub>9</sub> SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah peningkatan hasil belajar siswa pada materi dunia tumbuhan dengan menggunakan model *experiential learning* di kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
2. Bagaimanakah ketuntasan belajar siswa pada materi dunia tumbuhan setelah diajarkan dengan model *experiential learning*.

3. Bagaimanakah aktivitas siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *experiential learning* di kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi dunia tumbuhan dengan model *experiential learning* di kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
2. Mengetahui ketuntasan belajar siswa pada materi dunia tumbuhan setelah diajarkan dengan menggunakan model *experiential learning*.
3. Mengetahui aktivitas siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *experiential learning* di kelas X SMA Negeri 11 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Bagi siswa: Membantu siswa yang kesulitan dalam proses pembelajaran, khususnya di mata pelajaran biologi. Meningkatkan motivasi, minat, aktivitas, dan hasil belajar siswa.
2. Bagi Guru: Sebagai bahan informasi dan referensi baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk bahan penelitian sebagai guru.
3. Bagi Peneliti: Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk digunakan sebagai bahan dan pedoman peneliti untuk menjadi calon guru nantinya. Menambah wawasan sebagai calon guru.