

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Syafika, 2017).

Dimana dalam mewujudkan usaha sadar tersebut perlu menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka pemerintah berupaya mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui pendidikan. Pendidikan sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945, merupakan salah satu hal pokok dalam hidup berbangsa dan bernegara. Negara memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Ikhtiar yang dilakukan hingga hari ini memang masih jauh dari kata sempurna. Namun, kenyataan itu tidak menafsirkan bahwa inspirasi-inspirasi banyak tumbuh di seluruh penjuru negeri ini (Alfiyanti, 2016). Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 2, Pasal 3, tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kehidupan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pendidikan adalah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan (Handayani, 2015). Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Lufri (2010): ”belajar merupakan suatu proses atau aktifitas individu dalam bentuk interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadi pengalaman belajar”. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar, dimana interaksi yang tercipta haruslah mampu menimbulkan suasana

yang nyaman, menyenangkan dan menambah wawasan berpikir sehingga peserta didik dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan (Kusuma dkk, 2013).

Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum yang saat ini diterapkan pada beberapa sekolah yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum ini dibuat dengan menekankan pada keaktifan siswa di dalam pembelajaran, siswa membangun, menemukan, dan menyelesaikan masalahnya sendiri dalam pembelajaran, sedangkan guru hanya mendampingi dan memfasilitasi siswa dalam belajar. Namun pada kenyataan di lapangan pelaksanaan kurikulum ini masih belum maksimal, yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru.

Masih banyak siswa yang hanya membaca buku berdasarkan petunjuk guru, sehingga siswa menjadi pasif, dan cenderung bosan dengan proses pembelajaran dan konsep yang diterima siswa hampir semuanya berasal dari apa kata guru. Pembelajaran yang seperti ini menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman secara langsung dan rendahnya kemampuan dalam memahami bahan pembelajaran. Pemahaman yang rendah berdampak pada ingatan tentang materi kurang bertahan lama dan hasil belajar menjadi rendah (Laili, 2018).

Biologi merupakan salah satu materi pembelajaran yang ada di sekolah yang mempelajari tentang struktur fisik dan fungsi alat-alat tubuh manusia serta mempelajari sekitar lingkungan. Serta memiliki kekhasan dalam mengembangkan berfikir logis melalui klasifikasi. Tujuan dalam mempelajari biologi yaitu :

- a. Memahami konsep dan saling keterkaitan antara salingtemas.
- b. Mengembangkan keterampilan dasar biologi untuk menumbuhkan nilai dan sikap ilmiah.
- c. Menerapkan konsep biologi untuk menghasilkan karya teknologi yang berkaitan dengan kebutuhan manusia (Sridanti, 2019).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran Biologi tersebut, maka diperlukan suatu model pembelajaran. Joyce dan Weill dalam Huda (2014) mendeskripsikan model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses

pembelajaran di ruang kelas atau *setting* yang berbeda. Berdasarkan deskripsi tersebut dapat diketahui bahwa pemilihan model pembelajaran sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Kharismayanti, 2016).

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan salah satu guru kelas X SMAN 1 Sunggal pada bulan Januari 2019 bahwa pada saat pembelajaran sebagian besar siswa belum sepenuhnya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas dikarenakan ada sebagian dari murid yang tidak memperhatikan materi karena siswa yang merasa materi yang diajarkan kurang menarik serta banyak dari siswa merasa bosan pada kondisi kelas sehingga mereka tidak memperhatikan pembelajaran dan kurang aktifnya siswa dalam mengajukan pertanyaan. Dan juga guru terkadang kurang melibatkan siswa dalam kegiatan belajar sehingga siswa hanya sekedar menerima materi tanpa bertanya mengenai hal yang kurang dimengerti oleh diri siswa itu sendiri. Dan juga banyak siswa yang memiliki nilai rendah pada pelajaran Biologi termasuk pada materi keanekaragaman hayati yang mana siswa beranggapan bahwa materi keanekaragaman hayati adalah salah satu pelajaran yang susah dikarenakan siswa harus menghafal, menyusun klasifikasi, dan mengurutkan tingkatan makhluk hidup dari yang terkecil hingga terbesar. Banyak siswa yang selalu beranggapan materi keanekaragaman hayati sungguh materi yang sulit. Sehingga guru atau pengajar harus dapat mengatasi masalah ini yaitu dengan sering atau bahkan selalu menerapkan model pembelajaran agar siswa tidak terlalu sulit dalam memahami materi pembelajaran tersebut. Dimana model pembelajaran membuat siswa aktif bekerja sama baik secara emosional maupun sosial. Perbedaan kemauan siswa dalam menanggapi berbagai permasalahan hendaknya terus dikembangkan dan diarahkan oleh guru, sehingga siswa lebih aktif dan mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model *Cooperative Learning* tipe *Scramble* dan juga *Time Token*. Menurut Istarani *Scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan permainan bahasa yang merupakan suatu aktifitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan (Istarani, 2016).

Model pembelajaran *Scramble* mengajak siswa bermain sambil belajar, bersosialisasi, dan berkompetisi. Siswa juga diajarkan untuk memanfaatkan waktu

dengan sebaik mungkin, karena system dalam permainan ini siswa bersama kelompoknya harus dapat menyelesaikan semua pertanyaan dengan tepat dan cepat agar dapat memperoleh nilai tertinggi (Rabeka, 2018). Sehingga fungsi utama dari model pembelajaran *Scramble* adalah membantu siswa memahami perbendaharaan kata yang sulit setelah proses pembelajaran selesai, guru perlu mengevaluasi lagi apakah siswa sudah memiliki tambahan perbendaharaan istilah yang awalnya tadi dianggap sulit (Anonim, 2016).

Model pembelajaran *Time Token* sendiri merupakan salah satu contoh kecil dari penerapan pembelajaran yang demokratis di sekolah. Proses pembelajaran yang demokratis adalah proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subyek mereka harus mengalami sebuah perubahan kearah positif dari yang tidak bisa menjadi bisa, dan dari yang tidak paham menjadi paham dalam proses pembelajaran aktivitas siswa menjadi titik perhatian utama (Syarifah, 2016). Pembelajaran cooperative dengan teknik *Time Token* dilaksanakan dengan cara membagikan kartu untuk seluruh siswa dan setiap kali berbicara baik dalam kerjasama kelompok maupun klasikal harus menyerahkan kartu. Bagi siswa yang sudah habis kartunya tidak diperkenankan berbicara lagi sehingga diharapkan seluruh siswa akan mempunyai keterlibatan atau partisipasi yang berimbang yang berakibat pada pemahaman yang lebih baik. sehingga dengan demikian teknik *Time Token* bertujuan agar para siswa tidak hanya menonton guru yang sedang berbicara di depan kelas, namun siswa juga ikut berperan aktif dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan akan mendorong keberhasilan siswa untuk mengerti materi pelajaran yang di ajarkan oleh gurunya (Anonim, 2016).

Berdasarkan uraian di atas peneliti menetapkan judul “Perbedaan Model Pembelajaran Tipe *Scramble* dan *Time Token* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati di SMAN 1 Sunggal”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut maka dibuat beberapa identifikasi masalah , diantaranya sebagai berikut :

- Masih banyak siswa yang hanya membaca buku berdasarkan petunjuk guru sehingga siswa menjadi pasif dan cenderung bosan dengan proses pembelajaran
- Siswa kurang mendapat pengalaman dan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami bahan ajar yang disampaikan oleh guru
- Masih banyak siswa yang beranggapan bahwa pelajaran Biologi terkhususnya keanekaragaman hayati merupakan materi ajar yang membosankan dan kurang menarik
- Model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran tersebut salah satunya adalah dengan model *Scramble* dan *Time Token*

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk memfokuskan suatu permasalahan yang akan diteliti. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Scramble* dan *Time Token*
- Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar mata pelajaran Biologi Keanekaragaman Hayati kelas X MIA di SMAN 1 Sunggal
- Media yang digunakan pada penelitian ini yang digunakan adalah media video dan PPT

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dan *Time Token* pada kelas X di SMAN 1 Sunggal Tahun Pelajaran 2019/2020?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk “Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dan *Time Token* pada kelas X di SMAN 1 Sunggal Tahun Pelajaran 2019/2020”

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

A. Secara Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya dan sebagai bahan pengembangan dalam hal yang dapat dilakukan untuk menentukan model pembelajaran yang dapat digunakan guna meningkatkan hasil belajar siswa
- Konsep-konsep yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menjadi masukan bagi dunia pendidikan khususnya dalam bidang meningkatkan hasil belajar guna mengembangkan pendidikan.

B. Secara Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Peserta didik, dapat memberikan suasana belajar yang lebih variatif dan dapat membawa dampak pada peningkatan hasil belajar siswa
- Bagi guru, menjadi bahan masukan cara belajar yang efektif dan meningkatkan prestasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Scramble* dan *Time Token* pada materi keanekaragaman hayati
- Bagi sekolah, dapat meningkatkan prestasi sekolah melalui model pembelajaran *Scramble* dan *Time Token* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan kinerja guru.
- Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan dalam proses belajar mengajar.

1.7 Definisi Operasional

- Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah sebuah cara yang digunakan oleh seorang pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi menarik. Model

pembelajaran melingkupi pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik pembelajaran yang akan membantu dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

- Model pembelajaran Scramble

Model pembelajaran Scramble adalah salah satu permainan bahasa dan kata ataupun kalimat yang pada hakikatnya permainan bahasa dan kata ataupun kalimat merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

- Hasil belajar

Hasil belajar adalah sebuah proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan ini ditunjukkan dalam berbagai bentuk serta pengetahuan, kemampuan daya kreasi dan lain sebagainya, perubahan yang terjadi disebut hasil belajar.

- Model pembelajaran Time Token

Model pembelajaran Time Token adalah salah satu model pembelajaran yang membuat siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu tanya jawab yang akan mengikutsertakan seluruh siswa aktif dalam pembelajaran

- Keanekaragaman Hayati

Keanekaragaman hayati merupakan hal penting bagi kehidupan yang berperan sebagai indikator dari sistem ekologi dan sarana untuk mengetahui adanya perubahan spesies.