

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Unsur-unsur dalam sistem pembelajaran saling berkaitan dan ada pengaruhnya untuk meraih tujuan. Unsur tersebut meliputi siswa, guru, umpan balik, evaluasi, model atau strategi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan tujuan pembelajaran (Pribadi, 2009: 24). Aktivitas pembelajaran dilaksanakan sesuai sistem pembelajaran yang dirancang. Kecakapan yang perlu dipunyai mencakup kecakapan memulai pembelajaran, kecakapan menerangkan, menyampaikan gagasan, memperagakan, memberikan definisi, menyamakan/membedakan, memberikan motivasi, membuat disiplin, mengajukan pertanyaan, serta mengajak siswa agar berlogika, memberi penghargaan, dengan memakai materi juga bermacam-macam sumber belajar, media, metode dan kecakapan untuk menarik kesimpulan pembelajaran (Rusman, 2014: 71-72).

Kenyataan di lapangan, sampai sekarang guru sudah banyak mempraktikkan pembaruan pada rancangan pembelajaran agar menolong siswa dan guru dalam mencipta, menyusun, serta mengatur pembelajaran sehingga menyebabkan aktivitas belajar terjadi untuk meraih tuntutan pembelajaran. Akan tetapi, perbuatan merancang model pembelajaran yang dapat menimbulkan inovasi siswa belum banyak dilakukan. Hasil pemikiran, ide dan kecakapan berlogika siswa cenderung diabaikan pada pelaksanaan pembelajaran secara nyata. Kegiatan siswa lebih sedikit dibandingkan guru serta hanya terbatas pada hafalan. Pembelajaran belum dapat menimbulkan kebiasaan belajar *'learning how to learn'* dalam kepribadian siswa karena masih bersifat ekspositoris. Keadaan ini terjadi karena siswa dianggap pada situasi *'blank mind'* (pikiran kosong) atau *tabula rasa*. Seperti halnya *Theory Absorption* oleh Thorndike dan Skinner yaitu siswa dipandang seperti kertas putih atau gelas kosong (Uno *et al.*, 2018: 254).

Saat pelaksanaan aktivitas pembelajaran terjadi di ruang kelas, dapat dilihat sebagian besar atau beberapa siswa tidak melaksanakan aktivitas belajar ketika guru memberi pelajaran. Guru belum memberdayakan segenap kemampuannya ketika aktivitas pembelajaran sehingga beberapa siswa tidak dapat meraih kemampuan individual yang dibutuhkan untuk menerima pembelajaran selanjutnya. Sebagian siswa belum belajar hingga pada jenjang pemahaman. Pada jenjang ingatan, siswa belum dapat belajar teori, prinsip, konsep, hukum, gagasan baru dan fakta, siswa belum mampu memanfaatkan dan mempraktikkannya dengan berhasil untuk penyelesaian masalah yang ditemukan (Rusman, 2014: 105). Tanggung jawab guru yang utama adalah merancang dan menuntut siswa-siswa melaksanakan aktivitas-aktivitas belajar untuk meraih pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan. Supaya siswa mendapat kecakapan-kecakapan, pemahaman, perkembangan bermacam-macam kemampuan, tingkah laku yang baik, serta perkembangan perilaku yang sesuai, maka guru wajib menuntun siswa (Hamalik, 2010: 127).

Permasalahan yang sama terjadi di kelas X SMA Negeri 18 Medan. Hasil wawancara kepada guru bidang studi biologi SMA Negeri 18 Medan menyatakan bahwa materi subfilum *Hexapoda* khususnya kelas *Insecta* yang termasuk dalam kelompok dunia hewan atau *kingdom Animalia* (filum *Arthropoda*) merupakan materi yang paling sulit dipahami siswa kelas X karena materinya yang sangat kompleks meskipun guru sudah melakukan model pembelajaran semacam model pembelajaran langsung dan model pembelajaran mandiri. Dampaknya 54% siswa tidak mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Rusman (2014: 79-80) menyatakan bahwa dibutuhkan pembetulan pada rancangan pembelajaran kalau bagian-bagian tertentu dari bahan ajar belum dimengerti oleh sebagian besar siswa, terkhusus pada bagian-bagian yang sulit dimengerti.

Pratiwi *et al.* (2006: 215-225) menyatakan bahwa *Hexapoda* berasal dari kata *hexa* yang maksudnya enam dan kata *podos* yang artinya kaki. Serangga (kelas *Insecta*) merupakan anggota subfilum *Hexapoda* yang mempunyai jumlah spesies terbesar di dunia. Ahli zoologi memperkirakan kelas *Insecta* memiliki anggota lewat dari 70 ribu spesies. Saniati (2016: 7) menyatakan bahwa subfilum *Hexapoda* mempunyai cakupan yang luas dan keberagaman spesies yang tinggi. Hal

ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan untuk mengingat contoh-contoh spesies dalam subfilum *Hexapoda*.

Siswa adalah pribadi yang heterogen, unik dan mempunyai minat yang berlainan. Ada siswa yang cenderung *auditif* yakni suka mendengar, yang cenderung visual yakni suka melihat dan yang cenderung *kinestetik* yakni suka mempraktikkan. Oleh sebab itu, guru wajib mempunyai kecakapan memvariasikan aktivitas pembelajaran. Pemakaian multimodel, multimetode, multistrategi, multisumber dan multimedia (Rusman, 2014: 85). Inovasi dalam penggunaan pendekatan, strategi, dan model pembelajaran dilakukan oleh guru dengan mengubah kebiasaan guru dari menggunakan model pembelajaran secara konvensional ke model-model pembelajaran inovatif. Hal ini karena dalam pembelajaran konvensional, informasi-informasi yang disampaikan semuanya berasal dari guru, sementara siswa dianggap sebagai seseorang yang kurang memiliki kemampuan dan pengetahuan awal. Dalam pembelajaran yang dilakukan secara konvensional, guru memiliki peran sentral dari pembelajaran tersebut. Seluruh materi pembelajaran disampaikan oleh guru, sementara siswa hanya berperan sebagai penerima materi tersebut dengan cara mendengarkan dan mencatat semua hal yang disampaikan guru. Dampak dari kegiatan semacam ini antara lain tidak akan tergalinya semua potensi yang dimiliki oleh siswa, dan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* atau kemampuan berpikir tingkat tinggi tidak dapat dikembangkan (Sujana & Sopandi, 2020: 13-14).

Alberta (*n.d.*: 1) mengemukakan bahwa model pencapaian konsep merupakan proses penyelidikan yang dilakukan oleh siswa secara terstruktur dengan cara membandingkan contoh konsep positif dengan mengkontraskannya dengan contoh konsep negatif yang diberikan oleh guru. Anjum (2014: 2456) menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan memakai model pencapaian konsep adalah salah satu cara ampuh untuk mendorong siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif. Pada pembelajaran ini konsep atau gagasan target tidak dikomunikasikan langsung kepada siswa. Guru hanya menyajikan contoh-contoh baik verbal maupun dalam bentuk gambar yang harus dijawab oleh

siswa. Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan para ahli menerangkan bahwa pembelajaran menggunakan model pencapaian konsep makin unggul dan berhasil bagi siswa dibandingkan menggunakan pembelajaran konvensional. Siswa lebih dianjurkan agar terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga dapat lebih memotivasi siswa dan membantu mereka memahami materi lebih lanjut.

Hasil penelitian Risdawati *et al.* (2017: 174-175) melaporkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian siswa sesudah perlakuan model pembelajaran pencapaian konsep ada di golongan tinggi yakni 55,88% pada kelas XI SMA Negeri 11 Bulukumba. Sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pencapaian konsep pada hasil belajar di kelas XI SMA Negeri 11 Bulukumba tampak pada nilai rata-rata yakni 81,97 serta tergolong tinggi.

Selain model pencapaian konsep, terdapat model *advance organizer*. Sujana & Sopandi (2020: 78) mendefinisikan bahwa model *advance organizer* yaitu model pemrosesan informasi deduktif yang dirancang untuk mengajarkan isi konten atau materi yang saling berkaitan dengan pengetahuan siswa sebelumnya. Sujana & Sopandi (2020: 79) menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan *advance organizer* adalah salah satu usaha yang dapat dilakukan agar mendapat pengetahuan baru dengan mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah ada pada siswa lebih dulu. Selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, model *advance organizer* juga dapat meningkatkan retensi informasi baru. Model ini dapat dipakai untuk seluruh mata pelajaran, dan untuk seluruh jenjang sekolah yaitu sekolah dasar, sekolah menengah dan pendidikan tinggi. Choudhary & Qamar (2015: 45) menjelaskan bahwasanya model *advance organizer* dapat disajikan dalam bentuk peta konsep atau dalam bentuk lainnya seperti diskusi dan pengaturan singkat materi yang diperkenalkan kepada para siswa sebelum pelajaran. *Advance organizer* memberikan dukungan untuk proses pembelajaran dan disajikan sebelum memberikan konsep baru. Dengan cara seperti ini *organizer* menyediakan petunjuk operasional yang memberi kesempatan siswa menelaah gagasan-gagasan dan pengetahuan baru secara berarti dengan mengaitkan gagasan-gagasan itu dengan pengetahuan yang telah ada.

Hasil penelitian Shabania *et al.* (2015: 75) melaporkan bahwa ada pengaruh yang berarti pada hasil belajar siswa sebagai akibat perlakuan model *advance organizer* pada materi protista. Hal ini diperlihatkan dari perolehan uji t, yakni  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,087 > 1,67$ ) untuk tingkat signifikan 5%. Dibandingkan dari hasil belajar siswa yang tidak memakai model *advance organizer* pada materi protista, hasil belajar siswa dengan model *advance organizer* terbukti lebih tinggi. Dampak positif pembelajaran menggunakan model *advance organizer* bagi siswa adalah adanya hubungan materi protista pada kegiatan setiap hari.

Menurut hal-hal dan hasil penelitian tersebut, maka penting melaksanakan penelitian yang berjudul: “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pencapaian Konsep dan Model *Advance Organizer* pada Sub Materi *Hexapoda* di Kelas X SMA Negeri 18 Medan T.P. 2020/2021.”

## 1.2. Identifikasi Masalah

Masalah pada penelitian ini yang dapat diidentifikasi menurut penjelasan dari latar belakang masalah antara lain:

- a. Hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 18 Medan sub materi subfilum *Hexapoda* rendah.
- b. Siswa mengalami kesulitan untuk mempelajari Biologi yang memiliki materi yang sangat kompleks khususnya sub materi subfilum *Hexapoda*.

## 1.3. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini dapat dilakukan dengan baik dan tertuju, maka batasan masalah menurut identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan model pencapaian konsep dan model *advance organizer*.
- b. Sub materi *Hexapoda* di kelas X SMA Negeri 18 Medan T.P. 2020/2021.
- c. Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa aspek kognitif tingkat tinggi (C<sub>4</sub>, C<sub>5</sub>, C<sub>6</sub>).



#### 1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah menurut batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pencapaian konsep pada sub materi *Hexapoda* di kelas X SMA Negeri 18 Medan T.P. 2020/2021?
- b. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model *advance organizer* pada sub materi *Hexapoda* di kelas X SMA Negeri 18 Medan T.P. 2020/2021?
- c. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pencapaian konsep dan model *advance organizer* pada sub materi *Hexapoda* di kelas X SMA Negeri 18 Medan T.P. 2020/2021?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini menurut rumusan masalah yaitu:

- a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pencapaian konsep pada sub materi *Hexapoda* di kelas X SMA Negeri 18 Medan T.P. 2020/2021.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model *advance organizer* pada sub materi *Hexapoda* di kelas X SMA Negeri 18 Medan T.P. 2020/2021.
- c. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pencapaian konsep dan model *advance organizer* pada sub materi *Hexapoda* di kelas X SMA Negeri 18 Medan T.P. 2020/2021.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini yaitu:

- a. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk memilih model pencapaian konsep dibandingkan model *advance organizer* untuk meningkatkan kualitas keterampilan berpikir siswa terhadap sub materi *Hexapoda*.
- b. Bagi peneliti lain, sebagai bahan informasi dan pengalaman penelitian tentang model pencapaian konsep lebih mampu meningkatkan keterampilan berpikir siswa dibandingkan model *advance organizer*.
- c. Bagi siswa, dapat meningkatkan keterampilan berpikir serta hasil belajar pada sub materi *Hexapoda*.

## 1.7. Definisi Operasional

Definisi operasional dari istilah yang dipakai pada penelitian ini yaitu:

- a. Perbedaan adalah upaya untuk menyelidiki perihal yang berbeda atau perihal yang membuat berbeda. Dalam hal ini, perbedaan hasil belajar diartikan sebagai upaya untuk menemukan perihal yang berbeda atau perihal yang membuat berbeda pada hasil belajar siswa.
- b. Hasil belajar adalah tingkat pencapaian kompetensi siswa. Tingkat pencapaian kompetensi aspek kognitif dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat dinyatakan dalam bentuk nilai.
- c. Model pencapaian konsep adalah model pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengajarkan konsep tertentu dengan membandingkan dan membedakan antara contoh dengan bukan contoh. Dalam model ini guru mendorong dan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, memilih dan mengatur dalam memberikan contoh konsep positif dan negatif, serta menuntut mereka untuk mencapai konsep tersebut.
- d. Model *advance organizer* adalah model pembelajaran yang menyediakan kerangka kerja sehingga memungkinkan siswa mempelajari ide-ide atau informasi baru secara bermakna dengan menghubungkan ide-ide tersebut dengan pengetahuan yang telah ada.