

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dapat memberikan wawasan, pengetahuan, kemahiran, kemampuan khusus bagi setiap orang untuk menggali dan meningkatkan kemampuan bakat mereka serta berfungsi dalam menghasilkan manusia yang bermutu. Pendidikan nasional berperan sebagai wadah untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam membentuk karakter dan kemajuan bangsa yang berkelas dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dalam meningkatkan kemampuan peserta didik sebagai manusia yang berakidah dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti mulia, sehat, berpendidikan, cakap, inovatif, mandiri serta menjadi masyarakat negeri yang demokrasi dan konsisten pada tanggungjawab (UU RI Nomor 20 Tahun 2003).

Model pembelajaran ialah seluruh susunan pemaparan dan penyajian materi ajar yang mencakup seluruh bidang sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilaksanakan pendidik dan seluruh sarana terkait yang dipakai langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Khoerunnisa (2020) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih baik, menggunakan model pembelajaran dengan baik maka kita akan mengetahui model yang baik untuk diterapkan ke siswa dan menemukan kekurangan atau kelebihan model yang digunakan dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di kelas guru memiliki peran sebagai pembimbing dan fasilitator, sebaliknya peserta didik sebagai akseptor ataupun terbimbing. Proses interaksi akan berjalan baik apabila peserta didik lebih aktif dibanding guru. Agar siswa mampu menyelesaikan pemahaman materi pelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, maka seorang guru seharusnya mengusahakan metode yang dapat mengaktifkan siswa (Juliana, et.al., 2017).

Pada aktivitas belajar mengajar, keaktifan merupakan faktor dasar terpenting untuk ketercapaian proses pembelajaran. Aktivitas pada kegiatan pembelajaran yakni suatu interaksi yang efisien, baik interaksi antara guru dengan peserta didik ataupun interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Kegiatan yang timbul dari peserta didik akan menyebabkan munculnya pengetahuan dan keahlian yang mengarah pada hasil belajar. Menurut Asmuni (dalam Maryam 2021), keaktifan siswa saat pembelajaran mencakup keaktifan dalam bertanya, mengemukakan opini, antusias mengikuti pembelajaran, memperhatikan pada waktu pembelajaran dan menyelesaikan tugas dengan tepat. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman materi yang dipelajari, sehingga siswa terdorong untuk aktif pada kegiatan pembelajaran dan siswa menjadi lebih mengerti dengan materi yang dipelajari. Keaktifan pada aktivitas pembelajaran dapat dilihat dari bentuk saling mengapresiasi peran antara guru dan siswa. Contohnya kedudukan siswa yang aktif dalam memberi *feedback* pada materi yang disampaikan guru. *Feedback* ini dapat berbentuk pertanyaan, mengemukakan pendapat, saling tukar pikiran dengan teman, menunjukkan ataupun saling berbagi informasi ke sesama teman. Tugas guru dalam pembelajaran aktif lebih banyak sebagai fasilitator.

Menurut Sudjana (dalam Ernalis 2022), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran yang didalamnya mencakup aspek pengetahuan, karakter dan keahlian. Hasil belajar juga merupakan suatu hal yang berkaitan terhadap aktivitas belajar karena pada aktivitas belajar merupakan proses sedangkan hasil belajar termasuk beberapa hasil yang diperoleh seseorang setelah melaksanakan proses pembelajaran, dengan lebih dahulu melakukan penilaian terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Ketuntasan hasil belajar akan diperoleh jika peserta didik mampu ikut serta pada aktivitas pembelajaran dan berupaya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru biologi di kelas XI MIA MAN 1 Medan ditemukan beberapa siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan dimana

nilai KKM yang ditetapkan sekolah tersebut adalah 75. Masalah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar diantaranya yaitu kurangnya minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa disini dilihat saat siswa tidak memperhatikan guru pada proses mengajar berlangsung, kurang melibatkan diri untuk kerjasama kelompok dengan siswa yang lain, kurang aktif bertanya dan menyampaikan pendapat, serta kurang aktif dalam mencari informasi materi dari berbagai sumber. Selain itu guru kurang dalam menerapkan model-model pembelajaran, guru hanya berpatokan pada buku paket dan UKBM (Unit Kegiatan Belajar Mandiri) dan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode diskusi, sehingga pembelajaran kurang bervariasi yang terkesan membuat siswa merasa bosan dan kekreatifannya tidak tersalurkan.

Sistem pencernaan pada manusia merupakan materi yang membahas tentang proses perubahan makanan dan menyerap sari makanan berupa nutrisi-nutrisi yang dibutuhkan oleh tubuh. Sistem pencernaan membahas tentang proses memecah molekul makanan yang kompleks menjadi molekul yang sederhana dengan bantuan enzim sehingga mudah dicerna oleh tubuh. Proses pencernaan juga merupakan suatu proses yang melibatkan organ-organ pencernaan dan kelenjar-kelenjar pencernaan. Oleh karena itu, untuk mempermudah siswa dalam memahami dan meningkatkan kreativitas, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Market Place Activity* dan *Student Teams Achievement Division*, karena pada proses pembelajaran ini siswa akan terlibat langsung dan saling bertukar pendapat mengenai materi yang dibagi oleh guru.

Menurut Fatmawati (2017) model pembelajaran *Market Place Activity* merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam mencari dan mengumpulkan informasi dengan melakukan jual beli sebuah pengetahuan. Dalam model pembelajaran ini diperlukan kerjasama antar siswa, sebab pada model pembelajaran ini menempatkan siswa dengan cara berkelompok agar aktif dan mampu mempertahankan pendapat yang mereka sampaikan. Kelebihan dari model ini yaitu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, suasana belajar semakin baik dan mendekatkan siswa pada temuan pemahaman konsep pembelajaran dengan cara mandiri sehingga lebih mendukung siswa untuk berpikir kritis, kreatif, menyenangkan, sedangkan model pembelajaran *Student Teams*

Achievement Division merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif tipe pembelajaran yang sederhana yang dapat membiasakan siswa dalam menyelesaikan masalah secara kelompok pada materi pelajaran yang membutuhkan daya nalar siswa.

Pada model pembelajaran *Market Place Activity* dan *Student Teams Achievement Division* diperlukan kerjasama antar siswa, dimana model ini disebut juga dengan *cooperative learning* yang menempatkan siswa dengan cara berkelompok untuk aktif dalam pembelajaran. Aktivitas siswa yang belum optimal mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep yang diberikan oleh guru dan menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton, sehingga kemampuan siswa dalam menyerap materi menjadi tidak optimal dan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, diharapkan adanya **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Market Place Activity* dan *Student Teams Achievement Division* Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas XI MIA MAN 1 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik pada materi sistem pencernaan.
2. Hasil belajar biologi siswa belum memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 75.
3. Penggunaan model dan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.
4. Guru belum pernah memakai model pembelajaran *Market Place Activity* dan *Student Teams Achievement Division* pada materi sistem pencernaan manusia.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Market Place Activity* dan *Student Teams Achievement Division* pada materi sistem pencernaan manusia di kelas XI MIA MAN 1 Medan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, perlu dibatasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa pada penelitian ini hanya dinilai pada aspek kognitif di kelas XI MIA MAN 1 Medan.
2. Materi yang diajarkan adalah Sistem Pencernaan pada Manusia.
3. Penggunaan model pembelajaran *Market Place Activity* dan *Student Teams Achievement Division* pada materi sistem pencernaan manusia dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada kelas XI MIA MAN 1 Medan.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Market Place Activity* dan *Student Teams Achievement Division* pada materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas XI MIA MAN 1 Medan?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Market Place Activity* dan *Student Teams Achievement Division* pada materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas XI MIA MAN 1 Medan.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru, penelitian ini memberi informasi mengenai pemilihan model pembelajaran yang sesuai terhadap materi yang disajikan sebagai alternatif dalam memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran khususnya bidang studi biologi.
2. Bagi Siswa, penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Market Place Activity*

dan *Student Teams Achievement Division* sehingga mereka lebih mampu menguasai materi Sistem Pencernaan Manusia.

3. Bagi Sekolah, penelitian ini memberi sumbangan dalam rangka perbaikan metode dan meningkatkan kualitas pada pembelajaran biologi.



THE
Character Building
UNIVERSITY